

**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERNAPASAN MANUSIA
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Zahra Maliha Aly¹, Yusuf Setia Wardana², Moh Aniq KHB³

^{1,2,3} PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

[¹zahramaliha24@gmail.com](mailto:zahramaliha24@gmail.com)

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade elementary school students on topic of the human respiratory system due to the use of lecture-based teaching methods and less engaging learning media. The study aimed to describe the implementation of interactive Canva learning media, identify students' learning outcomes before and after its use, and analyze its effectiveness in improving learning outcomes. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consisted of 28 fifth-grade students at SD Negeri Lamper Tengah 01 Semarang. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The results showed an improvement in students' learning outcomes, indicated by an increase in the average pretest score from 58.92 to 83.75 on the posttest. The number of students achieving learning mastery also increased from 4 to 23 students. Therefore, interactive Canva learning media was found to be effective in improving students' learning outcomes on the topic of human respiratory system in elementary school.

Keywords: Interactive Canva Learning Media, Learning Outcomes, Human Respiratory System

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V sekolah dasar akibat penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian bertujuan mendeskripsikan penerapan media *Canva* interaktif, mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, serta menganalisis keefektifannya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas V SD Negeri Lamper Tengah 01 Semarang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,92 dan *posttest* sebesar 83,75. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat dari 4 siswa menjadi 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Canva* interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Canva* Interaktif, Hasil Belajar, Sistem Pernapasan Manusia

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Media pembelajaran interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena menyajikan materi secara visual, menarik, dan lebih mudah dipahami (Utami *et al*, 2025: 158). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan Adalah *Canva* interaktif yang menyediakan berbagai fitur visual, animasi, dan video untuk mendukung pembelajaran.

Pada kenyataannya, hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Lamper Tengah 01 Semarang pada materi sistem pernapasan manusia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, pembelajaran masih didominasi metode ceramah serta penggunaan media yang kurang variatif sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan

memahami materi. Dari 28 siswa, hanya sekitar 35% yang mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran juga masih rendah karena sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Canva* interaktif dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi gambar, animasi, video, dan aktivitas interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Menurut Kurniawan *et al*, (2024: 179), media pembelajaran interaktif *Canva* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis *Canva* efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar, seperti penelitian Rahmawati dan Nurafni (2024: 1842) serta Purnamawanti *et al* (2023: 73). Namun, penelitian yang secara khusus membahas keefektifan

media *Canva* interaktif pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi dalam memperkuat kajian mengenai pemanfaatan media *Canva* interaktif pada pembelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *Canva* interaktif, mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, serta menganalisis keefektifan media *Canva* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Lamper Tengah 01 Semarang. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Lamper Tengah 01 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah

seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 15 siswa Perempuan. Pemilihan sampel menggunakan teknik sampling jenuh karena seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Penelitian dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Canva* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran, penggunaan media, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Canva* interaktif. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa daftar nilai, foto kegiatan pembelajaran, dan perangkat pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, *two paired sample t-test*, dan uji ketuntasan belajar. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui

distribusi data penelitian, sedangkan *two paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ketuntasan belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Canva* interaktif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

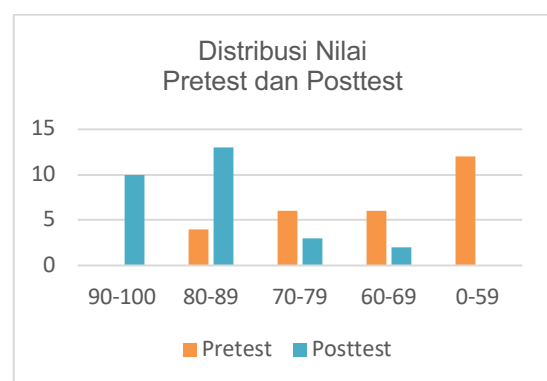
Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Canva* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi sistem pernapasan manusia di SD Negeri Lamper Tengah 01 Semarang. Data penelitian diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan *two paired sample t-test*.

Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 58,92 dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 85. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Canva* interaktif, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83,75 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar

meningkat dari 4 siswa menjadi 23 siswa.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas V SD Negeri Lamper Tengah 01

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	25	60
Nilai Tertinggi	85	100
Rata-rata	58,92	83,75
Siswa Tuntas	4	23
Siswa Tidak Tuntas	24	5



Grafik 1. Grafik Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Berdasarkan grafik tersebut, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil *pretest*. Pada *pretest*, sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 70-100. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva* interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem pernapasan manusia.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji normalitasnya untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi

normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest	0,070	Berdistribusi Normal
Posttest	0,112	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,070 dan *posttest* sebesar 0,112. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji *two paired sample t-test*.

Selanjutnya dilakukan uji *two paired sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Canva* Interaktif. Media dinyatakan efektif apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Two Paired Sample t-test

Data	Mean df	Sig.(2 tailed)	Keterangan
Pretest - Posttest t	27	0,000	Terdapat Perbedaan Signifikan

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara

hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Selain itu, nilai *mean difference* sebesar 27 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Canva* interaktif. Dengan demikian, media *Canva* interaktif dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain uji t, penelitian ini juga menggunakan uji ketuntasan belajar untuk mengetahui persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar setelah penggunaan media *Canva* interaktif. Pembelajaran dinyatakan tuntas secara klasikal apabila persentase ketuntasan mencapai $\geq 75\%$.

Tabel 4. Hasil Uji Ketuntasan Belajar

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	24	82%
Tidak Tuntas	4	18%

Berdasarkan tabel tersebut, sebanyak 24 siswa atau 82% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa atau 18% belum mencapai ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Canva* interaktif telah mencapai ketuntasan secara klasikal sehingga

media efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi sistem pernapasan manusia.

Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran Canva Interaktif pada Pembelajaran IPAS

Penerapan media pembelajaran *Canva* interaktif pada materi sistem pernapasan manusia dilakukan dalam tiga kali pertemuan di kelas V SD Negeri Lamper Tengah 01 Semarang. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyampaian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan game interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton sehingga siswa lebih fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelum penggunaan media *Canva* interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme saat mengamati materi yang ditampilkan, menjawab pertanyaan guru, berdiskusi bersama kelompok, dan mengerjakan evaluasi interaktif yang terdapat pada media

pembelajaran. Selain itu, penggunaan tampilan visual dan animasi membantu siswa memahami materi sistem pernapasan manusia dengan lebih mudah.

Canva interaktif juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan berpusat pada siswa. Guru tidak hanya menjelaskan materi melalui metode ceramah, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut membuat siswa lebih terlibat secara aktif sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Siagian *et al* (2023: 1) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual dan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Rahmawati dan Nurafni (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva*

interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media *Canva* interaktif dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi Pendidikan.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa setelah Penggunaan Media *Canva* Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Canva* interaktif. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 58,92 pada *pretest* menjadi 83,75 pada *posttest*. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan setelah penggunaan media *Canva* interaktif pada materi sistem pernapasan manusia.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media *Canva* interaktif mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penyajian materi melalui gambar, animasi, video, dan evaluasi interaktif membuat siswa lebih mudah memahami konsep sistem

pernapasan manusia yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak. Selain itu, keterlibatan siswa secara aktif selama pembelajaran juga membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini memperkuat pendapat Hafiedz & Nurhamidah (2023: 55) bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneitian ini juga relevan dengan penelitian Kurniawan (2024), rahmawati (2024), serta purnamawanti (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media *Canva* interaktif dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

3. Keefektifan Media Canva Interaktif terhadap Hasil Belajar

Hasil uji *two paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva* interaktif memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

Keefektifan media *Canva* interaktif juga terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang mencapai 82%. Persentase tersebut telah memenuhi ketuntasan belajar klasikal karena melebihi kriteria ketuntasan sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai tujuan pembelajaran setelah penggunaan media *Canva* interaktif.

Penggunaan media *Canva* interaktif membantu siswa memahami materi secara lebih nyata melalui tampilan visual, animasi, dan aktivitas interaktif yang menarik perhatian siswa. Media tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut

menyebabkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran di sekolah dasar. Secara akademik, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran *Canva* interaktif pada materi sistem pernapasan manusia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Lamper Tengah 01 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa 58,92 pada *pretest* menjadi 83,75 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji *two paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan persentase

ketuntasan belajar mencapai 82%, sehingga media *Canva* interaktif dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media *Canva* interaktif juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dan satu materi pembelajaran sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada materi, jenjang, atau subjek penelitian yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam terkait penggunaan media *Canva* interaktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media pembelajaran interaktif Articulate Storyline terhadap motivasi belajar pembelajaran

Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54-64.

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif *Canva* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEEP)*, 4(2), 179-187.

Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan dalam meningkatkan numerasi matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842-1849.

Siagian, S., & Wau, M. Y. (2024). Development of interactive multimedia learning in learning instructional design. *Development*, 5(32)

Utami, D. F., Sutikno, P.Y., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). A Literature Review on the Effectiveness of Interactive Media in Elementary School Science Learning. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 7(2), 157-180