

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Patmawati Koswara¹, Nurani Hadnistia Darmawan²,

Ragil Nurdiansyah³, Rahma Ubaidillah⁴

^{1,2,3,4}PGSD STKIP Bina Mutiara Sukabumi

¹patmawatikoswara4@gmail.com, ²nhalfaruq@gmail.com,

³ragilgil980@gmail.com, ⁴rahmaubaidillah51@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low cognitive learning outcomes of students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject matter on Climate and Its Changes in class IV of SD Negeri Cibarehong. The gap between the characteristics of Alpha Generation students who tend to be visual and the limitations of conventional media is the main cause of the sub-optimal understanding of student concepts. This study aims to determine the students' initial ability (pretest) and final ability (posttest), as well as analyze the significant effect of using the Canva application as a learning medium on students' cognitive learning outcomes. The research method used is quantitative with a Pre-Experimental design in the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all fourth-grade students of SD Negeri Cibarehong using Total Sampling technique to obtain a sample of 26 students. Data were collected using test instruments in the form of 15 multiple-choice questions and 5 essay questions that have been tested for validity and reliability. The data analysis technique used descriptive statistics and inferential tests through Paired Sample T-Test assisted by the SPSS 26 program. The results showed that the students' pretest average value of 55.46 (low category) increased significantly in the posttest average value to 84.08 (high category). The hypothesis test results showed that the value of $t_{count} > t_{table}$ ($52.358 > 2.060$) and the significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so that H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on the observation sheet, the implementation of the researcher's teaching activities using Canva media reached a percentage of 89.58% with Very Good criteria. Thus, it can be concluded that the use of the Canva application provides a very significant positive effect on increasing students' cognitive learning outcomes in IPAS subjects in elementary schools.

Keywords: Canva Application, Cognitive Learning Outcomes, IPAS, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Iklim dan Perubahannya di kelas IV SD Negeri Cibarehong. Kesenjangan antara karakteristik siswa Generasi Alfa yang cenderung visual dengan keterbatasan media

konvensional menjadi penyebab utama belum optimalnya pemahaman konsep siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal (*pretest*) dan kemampuan akhir (*posttest*) siswa, serta menganalisis pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Cibarehong dengan teknik Total Sampling sehingga diperoleh sampel sebanyak 26 siswa. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes berupa 15 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji inferensial melalui *Paired Sample T-Test* berbantuan program SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 55,46 (kategori rendah) meningkat signifikan pada nilai rata-rata *posttest* menjadi 84,08 (kategori tinggi). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($52,358 > 2,060$) dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan lembar observasi, keterlaksanaan aktivitas mengajar peneliti menggunakan media Canva mencapai persentase sebesar 89,58% dengan kriteria Sangat Baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Hasil Belajar Kognitif, IPAS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam peradaban manusia yang berfungsi sebagai instrumen strategis untuk memanusiakan manusia serta mengembangkan seluruh potensi kodrati yang dimiliki peserta didik. Secara filosofis, pendidikan bukan sekadar proses mekanistik transfer informasi, melainkan sebuah usaha sadar untuk membangun karakter, kecerdasan, dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman. Syaifuddin

(2022) menyatakan bahwa esensi pendidikan pada masa kini menitikberatkan pada proses pemberdayaan yang berjalan secara kontinu. Dalam hal ini, lembaga sekolah dituntut bertindak sebagai ruang simulasi riil yang membekali peserta didik dalam mengantisipasi dinamika dan perubahan zaman yang tidak menentu. Keberhasilan sistem instruksional dinilai dari keseimbangan penyerapan aspek moral dan kapasitas intelektual siswa di ruang kelas.

Pada kedatangan era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, problematika dalam dunia pendidikan bergeser dari masalah pemerataan akses menuju mutu keselarasan materi serta teknik pengajaran di kelas. Sejalan dengan itu, Hargreaves dan Fullan (2020) menggarisbawahi bahwa disrupsi teknologi di tingkat global telah merombak total pola interaksi sosial, aktivitas profesional, hingga mekanisme belajar manusia. Karakteristik siswa *digital natives* yang mengandalkan stimulasi visual non-linier menuntut para pendidik untuk mampu mengemas materi ajar berbasis hiburan digital menjadi konten edukasi yang sarat mutu tanpa menghilangkan daya tariknya.

Konsep Kurikulum Merdeka menyajikan landasan edukasi yang lebih adaptif, mandiri, serta menitikberatkan pada kebutuhan peserta didik. Langkah transformatif ini diterapkan guna mengentaskan problematika krisis pembelajaran yang sempat dialami secara berkepanjangan. Salah satu implementasi nyata pada struktur kurikulum sekolah dasar tampak pada peleburan disiplin ilmu sosial dan sains yang melahirkan mata pelajaran baru yaitu Ilmu Pengetahuan Alam

dan Sosial (IPAS). Dokumen Kemendikbudristek (2021) menyatakan bahwa muatan IPAS ini diorientasikan untuk memupuk kecakapan literasi ilmiah maupun sosial anak semenjak bangku dasar agar mereka tanggap terhadap dinamika lingkungan secara komprehensif. Pembelajaran ini idealnya menjadi ruang bagi anak untuk mengasah penalaran inkuiri melalui observasi autentik di lapangan.

Meskipun cetak biru kurikulum sudah dirancang secara ideal, realitas instruksional di lapangan sering kali memperlihatkan jarak yang lebar dengan target pencapaian kurikuler. Masalah konkret ini ditemukan secara nyata pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Cibarehong. Berdasarkan hasil pengamatan awal, capaian kompetensi kognitif siswa pada bidang IPAS belum memenuhi parameter Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hambatan utama terletak pada kesulitan siswa saat memahami konsep keilmuan yang abstrak, salah satunya pada topik iklim dan perubahannya. Selain itu, dari dimensi afektif maupun psikomotorik, keterlibatan aktif dan gairah belajar

anak selama interaksi kelas masih tergolong minim, sehingga siswa cenderung menempatkan diri sebagai penerima informasi pasif.

Identifikasi masalah lebih dalam menunjukkan bahwa kendala tersebut dipicu oleh dominasi metode ceramah yang berjalan satu arah tanpa adanya sokongan media kontekstual untuk materi yang membutuhkan visualisasi dinamis. Ditinjau dari aspek psikologis, siswa kelas IV sekolah dasar sangat membutuhkan rangsangan visual interaktif yang kaya akan warna, ilustrasi, dan gerak. Kebutuhan gaya belajar siswa Generasi Alfa inilah yang menuntut adanya penyelesaian inovatif. Sebagai langkah taktis, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai platform edukasi digital menjadi pilihan yang mendesak. Canva diunggulkan karena kapasitasnya dalam menyatukan teks, audio, infografis bergerak, hingga video simulasi ke dalam satu media ajar estetik yang adaptif terhadap psikologi perkembangan anak.

Afifah dkk. (2023) memaparkan bahwa pemanfaatan instrumen visual berbasis digital memberikan dampak positif pada daya ingat anak, mengingat sistem saraf otak mampu

menerjemahkan paparan visual jauh lebih kilat ketimbang teks biasa. Sejalan dengan itu, kajian dari Hajar dkk. (2023) membuktikan bahwa stimulasi media Canva sangat ampuh dalam memicu gairah belajar siswa lewat pembentukan atmosfer *joyful learning*. Ketika ketertarikan belajar siswa telah terbentuk dari paparan visual yang menarik, maka beban kognitif anak akan berkurang dan bermuara pada optimalisasi hasil belajar. Penerapan teknologi pedagogis ini diharapkan mampu menjembatani pemahaman teoritis abstrak siswa di SDN Cibarehong menjadi lebih konkret.

B. Metode Penelitian

Skema penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif lewat rancangan *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan rancangan ini didasarkan pada keterbatasan subjek penelitian yang hanya tersedia satu kelas tunggal, sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk membentuk kelompok kontrol sebagai variabel pembanding. Sugiyono (2019) mengartikan skema *One-Group Pretest-Posttest* sebagai rumpun penelitian yang diawali

dengan penilaian basis performa objek (*pretest*), disusul dengan implementasi tindakan intervensi tertentu (*treatment*), dan ditutup dengan evaluasi capaian akhir (*posttest*). Lewat struktur ini, efektivitas dari perlakuan yang diuji dapat dipetakan secara akurat karena membandingkan performa siswa secara langsung sebelum dan sesudah tindakan dilakukan.

Lokus penelitian ini mengambil tempat di lingkungan SD Negeri Cibarehong yang beralamat di wilayah Kecamatan Surade, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi sasaran dalam kajian ini mencakup seluruh siswa yang duduk di kelas IV SDN Cibarehong. Mengingat kuantitas populasi yang tidak terlampau besar, penjarangan subjek penelitian menerapkan pendekatan sensus atau istilah lainnya Sampling Jenuh (*Saturation Sampling*), di mana seluruh elemen populasi diangkat secara utuh menjadi sampel (Sugiyono, 2019). Melalui teknik *total sampling* tersebut, diperoleh subjek penelitian tetap sebanyak 26 siswa kelas IV.

Instrumen pengumpulan data untuk mengukur capaian kognitif

disusun secara mandiri oleh peneliti dengan menyelaraskan indikator capaian pada materi Iklim dan Perubahannya. Alat ukur ini dikemas dalam bentuk tes objektif pilihan ganda sebanyak 15 butir dan tes esai sebanyak 5 butir. Validasi instrumen menempuh dua tahapan, yakni validitas logis (*expert judgment*) bersama Dosen Pengampu PGSD STKIP Bina Mutiara Sukabumi, serta validitas empiris menggunakan rumus Product Moment Pearson berbantuan perangkat SPSS 26. Hasil uji empiris mengonfirmasi ke-20 butir soal berstatus valid karena perolehan nilai r_{hitung} secara konsisten melampaui ambang batas r_{tabel} 0,388. Pengujian reliabilitas menggunakan formula Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien senilai 0,922 yang menunjukkan derajat keterandalan instrumen pada kategori sangat tinggi (Arikunto, 2019). Selain itu, analisis daya pembeda dan tingkat kesukaran soal berada pada kualifikasi proporsional di rentang kategori sedang.

Prosedur pengumpulan data kuantitatif berjalan melalui tiga tahapan terstruktur. Langkah awal diisi dengan pengerjaan tes awal (*pretest*) guna memetakan batas

kemampuan kognitif dasar sebelum intervensi diterapkan. Tahap kedua berupa pemberian tindakan (*treatment*) sebanyak 2 kali pertemuan dengan mengimplementasikan modul ajar berbasis platform Canva secara multimodal. Tahap pemungkas dijalankan lewat pengerjaan tes akhir (*posttest*) menggunakan instrumen paralel yang setara untuk melacak tingkat pencapaian kompetensi akhir siswa. Teknik analisis data mengombinasikan statistik deskriptif kuantitatif dan pengujian hipotesis parametrik melalui uji beda *Paired Sample T-Test*, setelah asumsi sebaran data dipastikan normal berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data kemampuan awal kognitif siswa yang dihimpun melalui *pretest* menunjukkan penguasaan konsep yang belum optimal. Nilai rata-rata kelas pra-tindakan hanya mencapai 55,46 dengan rentang skor bergerak dari nilai terendah 40 hingga skor tertinggi 70. Berdasarkan analisis persentase interval kategori hasil belajar kognitif, mayoritas siswa terdistribusi pada kategori sangat rendah (46,1%) dan rendah (38,5%),

sedangkan siswa yang menempati kategori sedang hanya sebesar 15,4%. Rendahnya capaian awal ini mengonfirmasi adanya kecenderungan verbalisme akibat keterbatasan penggunaan media visual dalam pembelajaran konvensional (Sanjaya, 2016).

Setelah pengumpulan data *pretest* selesai, peneliti menerapkan *treatment* pembelajaran IPAS menggunakan platform Canva yang dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Selama pelaksanaan tindakan kelas, tingkat keterlaksanaan modul ajar dipantau secara langsung oleh guru kelas selaku *observer* menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas mengajar. Hasil rekapitulasi observasi menunjukkan perolehan total skor sebesar 43 dari skor maksimum ideal 48, yang berarti persentase keterlaksanaan mencapai 89,58% dengan kriteria Sangat Baik. Keberhasilan keterlaksanaan tindakan ini dipicu oleh kemudahan pengoperasian visualisasi interaktif Canva dalam menyajikan materi esensial secara dinamis.

Pasca-tindakan pembelajaran berbasis Canva selesai diberikan, siswa menempuh evaluasi akhir

melalui lembar *posttest*. Hasil olah data *posttest* menunjukkan lompatan nilai yang sangat signifikan. Skor rata-rata kemampuan akhir kognitif kelas IV meningkat tajam menjadi 84,08 dengan sebaran skor minimal sebesar 75 dan skor maksimal mencapai 95. Analisis distribusi kategori membuktikan adanya perbaikan

menyeluruh secara inklusif: sebanyak 65,4% siswa berhasil mencapai kategori tinggi, 19,2% siswa menempati kategori sangat tinggi, dan 15,4% siswa berada pada kategori sedang. Tidak ditemukan lagi siswa yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah (0,0%).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif IPAS

Interval Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0%	5	19,2%
80 – 89	Tinggi	0	0%	17	65,4%
65 – 79	Sedang	4	15,4%	4	15,4%
55 – 64	Rendah	10	38,5%	0	0%
0 – 54	Sangat Rendah	12	46,1%	0	0%
Jumlah / Rata-rata		26	55,46	26	84,08

Sebelum dilakukan uji t, data *pretest* dan *posttest* diuji normalitasnya terlebih dahulu menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Berdasarkan kalkulasi pengujian, diperoleh parameter signifikansi (Sig.) untuk fase *pretest* senilai 0,957 dan fase *posttest* senilai 0,264. Dikarenakan sebaran angka tersebut berada di atas ambang batas 0,05

(Sig. > 0,05), maka ditarik kesimpulan bahwa sebaran data komparasi ini berjalan secara normal dan memenuhi syarat statistik parametrik.

Pengujian hipotesis dilakukan melalui *Uji Paired Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS 26. Output analisis statistik menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 52,358. Jika dikomparasikan dengan nilai kritis t_{tabel} pada derajat kebebasan (df) = 25 dan

taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,060, terlihat jelas bahwa nilai t_{hitung} jauh lebih besar dari t_{tabel} ($52,358 > 2,060$). Selain itu, perolehan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) menunjukkan angka sebesar 0,000 yang secara statistik berada jauh di bawah ambang batas kesalahan yang ditentukan ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan kriteria keputusan statistik tersebut, hipotesis nol (H_0) ditolak secara mutlak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima secara valid. Dengan demikian, terbukti secara empiris bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Peningkatan kognitif yang signifikan ini didukung oleh keselarasan desain media Canva terhadap karakteristik perkembangan operasional konkret siswa sekolah dasar (Piaget dalam Desmita, 2022). Materi abstrak sains lingkungan seperti mekanisme Efek Rumah Kaca yang dianalogikan lewat visualisasi konkret "selimut bumi" di Canva berhasil mempermudah proses penyandian informasi (*encoding*) ke dalam memori jangka panjang siswa.

Temuan empiris ini diperkuat oleh Teori Akselerasi Pemrosesan Visual (Afifah dkk., 2023) yang menyatakan bahwa stimulasi grafis multimodal digital mampu meminimalkan beban kognitif berlebih (*cognitive overload*) pada ingatan jangka pendek anak usia 9-10 tahun. Integrasi Canva terbukti efektif menggeser atmosfer ruang kelas menjadi iklim *joyful engagement*, sehingga capaian belajar kognitif IPAS dapat terstimulus hingga tingkatan proses berpikir tinggi (C2 dan C3) secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ditarik kesimpulan objektif sebagai berikut: (1) Hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV SDN Cibarehong sebelum (pretest) menggunakan aplikasi Canva tergolong rendah dengan nilai rata-rata kelas 55,46. (2) Hasil belajar kognitif IPAS siswa setelah (posttest) menggunakan aplikasi Canva mengalami peningkatan pesat dengan nilai rata-rata mencapai 84,08. (3) Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS materi Iklim dan Perubahannya di tingkat sekolah

dasar. Hal ini dibuktikan oleh nilai t_{hitung} yang melampaui t_{tabel} ($52,358 > 2,060$) serta diperkuat nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak secara mutlak.

Sehubungan dengan simpulan tersebut, diajukan beberapa saran: (1) Guru sekolah dasar disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan *platform* Canva dalam menyusun modul ajar interaktif guna memvisualisasikan materi sains yang abstrak secara kontekstual. (2) Pihak sekolah diharapkan mendukung kompetensi digital pendidik melalui *workshop* pembuatan media multimedia interaktif serta memfasilitasi ketersediaan proyektor di ruang kelas. (3) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media Canva ini menggunakan metode eksperimen murni (*True Experimental Design*) dengan melibatkan kelompok kontrol pembandingan agar diperoleh generalisasi hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiat, A. N., Ismail, L., & Hakim, U. (2024). Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV. *Jurnal Pendidikan*, 184–193.
- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Desmita. (2022). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya.
- Hajar, O., Kasiyun, S., & Susanto, R. U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 06(01), 6404–6413.
- Hargreaves, A., & Fullan, M. (2020). Professional capital after the pandemic: revisiting and revising classic understandings of teachers' work. *Journal of Professional Capital and Community*, 5(3/4), 327–335.
- Kemendikbudristek. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4, 179–187.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar*

Proses Pendidikan. Prenadamedia Group.

Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Dasar*, 6(1), 1699–1703.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Syaifuddin, M. (2022). Transformasi Pembelajaran di Era Disrupsi: Tantangan dan Peluang bagi Pendidik. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh.*