

**PENGARUH MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Bagus Adi Wibowo¹, Anggit Grahito Wicaksono², Sarafuddin³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi

¹bagusadiw66@gmail.com, ²garahito@gmail.com,

³sarafuddinsarafuddin7756@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Canva-based interactive video media on critical thinking skills in the science and social studies subject for fourth-grade students at SD Negeri Mojosongo 5 Surakarta in the 2025/2026 academic year. A quantitative approach with a Pre-Experimental Design was employed, using a One Group Pretest–Posttest Design. The population comprised 112 fourth-grade students, with a sample of 27 selected through Cluster Random Sampling. Data were collected through tests, observation, interviews, and documentation. The research instrument was validated and tested for reliability before use. Data analysis included a normality test as a prerequisite, followed by hypothesis testing using a Paired Sample t-Test with SPSS version 26. The results revealed that the average pretest score was 44.96, while the average posttest score was 60.56. The Paired Sample t-Test showed a t-count of 4.491 > t-table of 2.056, with a significance value of 0.000 < 0.05, leading to the rejection of H₀ and acceptance of H_a. These findings indicate that the use of Canva-based interactive video media in learning facilitates students' active engagement in understanding the material and developing critical thinking skills. Thus, the use of Canva-based interactive video media has a significant effect on the critical thinking skills of fourth-grade students in the science and social studies subject.

Keywords: Canva-Based Interactive Video, Critical Thinking Skills, Science and Social Studies Learning, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif berbasis Canva terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Mojosongo 5 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design rancangan One Group Pretest–Posttest Design. Populasi berjumlah 112 peserta didik, dengan sampel 27 peserta didik yang ditentukan menggunakan teknik Cluster Random Sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan

reliabilitasnya. Analisis data melalui uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test berbantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest 44,96 dan posttest 60,56. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai thitung sebesar $4,491 > t_{tabel} 2,056$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan penggunaan media video interaktif berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Media Video Interaktif Berbasis Canva, Keterampilan Berpikir Kritis, Pembelajaran IPAS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental yang harus dimiliki setiap individu untuk mengembangkan potensi diri, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pemerintah bertanggung jawab menjamin setiap warga negara memperoleh hak atas pendidikan yang layak dan terstruktur. Untuk mewujudkannya, diperlukan kebijakan yang tepat, termasuk penerapan kurikulum yang relevan dan pendidik yang kompeten. Saat ini, Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai kurikulum yang berpusat pada siswa (student center), menuntut peran aktif peserta didik dalam pembelajaran. Keberadaan pendidik yang kompeten menjadi faktor krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam

mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri Mojosongo 5 Surakarta, ditemukan bahwa dari 35 soal Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) Gasal mata pelajaran IPAS, terdapat 9 soal yang teridentifikasi mengukur keterampilan berpikir kritis. Hanya 35% siswa yang mampu mengerjakan soal tersebut dengan tepat, sementara 65% lainnya mengalami kesulitan dalam memahami soal berpikir kritis. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menganalisis permasalahan secara mendalam, menarik kesimpulan secara logis, dan memberikan jawaban rasional berdasarkan informasi yang tersedia. Rendahnya

keterampilan ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti miskonsepsi dalam pembelajaran, metode ceramah yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi digital (Shidiqqa et al., 2025).

Di era pembelajaran abad 21, media pembelajaran konvensional sangat tertinggal. Dibutuhkan inovasi media yang mampu menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan menarik untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa. Penggunaan media video interaktif menjadi solusi yang tepat karena melibatkan siswa secara aktif melalui sajian audio-visual yang dinamis. Hal ini sejalan dengan temuan Shidiqqa et al. (2025) yang menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa meningkat hingga 85% saat video interaktif digunakan. Selain itu, siswa mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri setelah penerapan video interaktif. Penggunaan media ini juga didukung oleh alat desain grafis seperti Canva yang dinilai sangat praktis, terutama pada materi sains. Penelitian Atasya

dkk. (2024) menunjukkan bahwa 96% responden menyatakan media video pembelajaran interaktif berbasis Canva tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi research gap terkait efektivitas media video interaktif berbasis Canva dalam konteks mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan media video interaktif yang dikembangkan dengan Canva dan diterapkan melalui model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada materi lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif berbasis Canva terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Mojosongo 5 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen tipe *Pre-Experimental*

Design melalui rancangan *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk mengukur perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis Canva (Sugiyono, 2020). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Mojosongo 5 Surakarta pada bulan Oktober 2025 sampai Maret 2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 112 orang. Sampel penelitian terdiri atas 27 peserta didik yang ditentukan menggunakan teknik Cluster Random Sampling.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest* dan *posttest*), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal essay yang disusun berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis menurut Ennis (2011), yang meliputi: (a) memberikan penjelasan sederhana, (b) membangun keterampilan dasar, (c) menyimpulkan, (d) memberikan penjelasan lebih lanjut, dan (e) mengatur strategi dan taktik. Instrumen diuji validitasnya melalui

validitas ahli (*expert judgment*) dan validitas instrumen menggunakan rumus Korelasi Product Moment, serta diuji reliabilitasnya menggunakan rumus Alpha Cronbach. Hasil uji coba (*try out*) pada 28 peserta didik menunjukkan dari 10 soal essay, terdapat 7 soal yang valid dan reliabel dengan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,695 (kategori tinggi). Teknik analisis data meliputi uji normalitas sebagai uji prasyarat menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* berbantuan SPSS versi 26.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai pretest (sebelum perlakuan) adalah 44,96 dengan standar deviasi 10,960, sedangkan rata-rata nilai posttest (setelah perlakuan) adalah 60,56 dengan standar deviasi 13,771. Distribusi frekuensi nilai pretest menunjukkan sebagian besar siswa (9 dari 27 siswa) berada pada interval 43-51, sementara pada posttest, nilai siswa menyebar lebih merata, dengan

puncak frekuensi pada interval 48-56 (7 siswa) dan 66-74 (7 siswa)

Tabel 1 Distribusi Statistik Hasil Pretest dan Posttest

<i>Statistik</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah siswa (N)	27	27
Rata-rata (Mean)	44.96	60.56
Median	43	57
Modus	39	54
Standar Deviasi	10.960	13.771
Nilai Maksimum	71	89
Nilai Minimum	25	39

Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,084, keduanya $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test menghasilkan nilai t-hitung sebesar 4,491, sementara t-tabel pada derajat kebebasan (df) = 26 dan taraf signifikansi 5% adalah 2,056. Karena t-hitung (4,491) $>$ t-tabel (2,056) dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video interaktif berbasis Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video interaktif berbasis Canva melalui model Problem Based Learning (PBL) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Mojosongo 5 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari pretest (44,96) ke posttest (60,56) serta hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan thitung (4,491) $>$ ttabel (2,056) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Media ini efektif memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari identifikasi masalah, penyelidikan, diskusi, hingga refleksi, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S., Ramadani, S. D., & Haikal, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Refleksi Metakognitif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Action Research*, 3(2), 125–141. <https://doi.org/10.36312/jar.v3i2.1512>
- Atasya, S. M., Priyanto, W., & Sundari, R. S. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 53–68.
- Audila, R., & Yusuf, R. (2025). The Application Of Self-Reflection In The Problem- Based Learning Model To Develop Students' Critical Thinking Skills: A Systematic Literature Review. *Jurnal Nexus*, 5(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.58432/jnxbqq51>
- Azahrah, A. S., Khaeroni, & Rachmiati, W. (2025). Model Problem Based Learning Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 11, 1–15.
- Cristanty, R., & Sipahutar, H. (2025). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Literasi Sains Serta Kemampuan Kolaborasi Dan Berkomunikasi Siswa Pada Materi Virus Kelas X Sma Swasta Sultan Iskandar Muda Medan. *Jurnal Biologi*, 18(2), 127–136.
- Dwita, E. G., & Hidayati, Y. M. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Video Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5868–5876. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3145>
- Ennis, R. H. (2011). The Nature of Critical Thinking : An Outline of Critical Thinking Dispositions. *Journal of Critical Thinking*, 1–8.
- Fadillah, K. F., Diana, S. M., Astiti, N. Y., & Sowiyah. (2026). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) pada Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.
- Novit, T. A., Wicaksono, A. G., & Jumanto. (2025). Implementasi Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) di SD Negeri Gandekan Surakarta. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 76. <https://doi.org/10.61227>
- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=VRLUEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=definisi+media+pembelajaran&ots=gJyLGAoF0u&sig=7UnF72LvxyRTrqDNzejMyCY&redir_esc=y#v=onepage&q=definisi+media

- Pangestu, R. A., Dewi, R. P., & Fauzi, M. R. (2024). Penerapan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa. *Jurnal Education and Development*, 12(1), 495–502.
- Putri, A. B., Zulherman, & Agustin, F. (2025). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa SD. *Jurnal Tunas Bangsa*, 12(1), 63–75.
- Rahim, R. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 35 Tanete Kabupaten Wajo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–15.
- Shidiqqa, Q. Q. A., Hasanah, S. A., Daud, M. R. B., & Rustini, T. (2025). Efektivitas Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa SD Dalam Pembelajaran Di Sdn 090 Cibiru. *Jurnal Pendidikan*, 6(3), 129–138.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003). [https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003-](https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003)
- Widodo, M. B. P., Aula, A. F. Y., & Riswanti, M. L. (2023). *Society 5.0 Pembelajaran IPS*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=gOXPEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pembelajaran&ots=DoRjbg8dN-&sig=5ZOWwiHu-DVHmacnYaKdeTpUPx0&redir_esc=y#v=onepage&q=pembelajaran&f=false
- Yuniar, R., Nurhasanah, A., Hakim, Z. R., & Yandari, I. A. V. (2022). Peran Guru Dalam Pelaksanaan Model PBL (Problem Based Learning) Sebagai Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 07, 1134–1150. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6408>.