EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Dina Amalia[1], Abdul Ghofur[2]
[1,2]Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Intitut Binamadani Indonesia
Kota Tangerang
[1]dinaamalia@stai-binamadani.ac.id, [2]abdulghofur@ibi.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to analyze the effectiveness of Canva-based digital learning in improving the critical thinking skills of fifth-grade students at MIS Al Irsyad Kota Tangerang. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest–Posttest Design. The population consisted of 66 fifth-grade students, while the sample comprised 34 students of class V-A selected through purposive sampling. Data were collected using a critical thinking skills test administered before and after the treatment. Data analysis was conducted using descriptive statistics, validity and reliability tests, the Shapiro–Wilk normality test, Paired Sample t-Test, and Normalized Gain (N-Gain) analysis with the assistance of IBM SPSS Statistics 26. The results showed that the mean score of students' critical thinking skills increased from 58.12 in the pretest to 81.15 in the posttest, representing an increase of 23.03 points. The Paired Sample t-Test showed an absolute t-value of 25.643, which was greater than the t-table value of 2.034, with a significance value of 0.000 < 0.05. Furthermore, the mean N-Gain score was 0.5618 or 56.18%, which was categorized as moderate. These findings indicate that Canva-based digital learning significantly improved students' critical thinking skills. Canva-based digital learning can therefore serve as an alternative interactive and student-centered learning medium to support the development of critical thinking skills in Madrasah Ibtidaiyah.

Keywords: Canva-based digital learning, critical thinking skills, Madrasah Ibtidaiyah, N-Gain

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran digital berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MIS Al Irsyad Kota Tangerang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design dan desain One Group Pretest–Posttest Design. Populasi penelitian berjumlah 66 siswa kelas V, sedangkan sampel penelitian terdiri atas 34 siswa kelas V-A yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan berpikir kritis yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas Shapiro–Wilk, Paired Sample t-Test, dan analisis Normalized Gain (N-Gain) dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis meningkat

dari 58,12 pada pretest menjadi 81,15 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 23,03 poin. Hasil Paired Sample t-Test menunjukkan nilai |t hitung| sebesar 25,643 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,034 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5618 atau 56,18% termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran digital berbasis Canva memberikan peningkatan yang positif dan signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, pembelajaran digital berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis di Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: Pembelajaran digital berbasis Canva, keterampilan berpikir kritis, Madrasah Ibtidaiyah, N-Gain

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya mendorong penggunaan teknologi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menuntut perubahan paradigma pembelajaran menuju proses yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran abad ke-21 menempatkan peserta didik tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai individu yang mampu mengolah informasi, memecahkan masalah, berkomunikasi, berkolaborasi, dan menghasilkan gagasan secara kreatif. Di antara berbagai kompetensi tersebut, keterampilan berpikir kritis memiliki peran penting karena memungkinkan peserta didik mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, memberikan alasan yang logis, mengevaluasi alternatif penyelesaian, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia (Mubarrok et al., 2025; Fauzi & Setiawati, 2025).

Urgensi pengembangan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik juga dapat dilihat dari hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022. Hasil tersebut menunjukkan bahwa capaian peserta didik Indonesia dalam literasi membaca, matematika, dan sains masih berada di bawah rata-rata negara anggota Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami informasi, bernalar, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks masih memerlukan penguatan (OECD, 2023). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi perlu dilakukan sejak jenjang pendidikan dasar melalui pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan informasi, mengajukan alasan, menganalisis permasalahan, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti.

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Kemampuan tersebut membantu peserta didik memahami informasi secara mendalam, memberikan alasan yang logis, mengevaluasi suatu permasalahan, serta menyimpulkan informasi berdasarkan fakta yang diperoleh (Ningsih & Shanie, 2023). Namun, kemampuan berpikir kritis peserta didik pada jenjang sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih berada pada kategori sedang hingga rendah yang antara lain berkaitan dengan pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, keterbatasan variasi media pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas analisis dan pemecahan masalah (Aziz et al., 2025; Widjanarko et al., 2026). Selain itu, kemampuan literasi dan numerasi juga memiliki keterkaitan dengan keterampilan berpikir kritis karena peserta didik membutuhkan kemampuan memahami, mengolah, menganalisis, dan menggunakan informasi dalam menyelesaikan permasalahan (Alfiyah, 2023; Listrianti et al., 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama melaksanakan pembelajaran di MIS Al Irsyad Kota Tangerang. Proses pembelajaran telah memanfaatkan perangkat teknologi sebagai media pendukung, tetapi penggunaannya masih terbatas pada penyajian materi melalui media presentasi sederhana. Pembelajaran

masih cenderung didominasi oleh penyampaian materi secara langsung sehingga kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan informasi dan terlibat dalam aktivitas berpikir tingkat tinggi belum optimal. Sejumlah siswa masih mengalami kesulitan ketika diminta mengidentifikasi permasalahan, memberikan alasan yang logis, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang diperoleh. Aktivitas diskusi dan pemecahan masalah juga belum berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih visual, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung kondisi tersebut adalah pembelajaran digital berbasis Canva. Canva merupakan platform digital yang menyediakan berbagai fitur untuk mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, infografis, video, lembar kerja, poster, dan berbagai bentuk media visual lainnya. Pemanfaatan Canva memungkinkan guru menyajikan informasi melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, video, dan elemen visual sehingga materi dapat disampaikan secara lebih variatif dan kontekstual. Penyajian informasi melalui berbagai bentuk representasi tersebut dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk mengamati, memahami, membandingkan, mendiskusikan, dan mengolah informasi selama proses pembelajaran (Halimah et al., 2024; Maharani & Musonif, 2026; Fauzi & Setiawati, 2025). Dengan demikian, Canva tidak hanya digunakan sebagai alat untuk memperindah penyajian materi, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media yang mendukung aktivitas belajar yang melibatkan proses berpikir siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan pembelajaran inovatif memiliki potensi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Mubarrok et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil meta-analisis

Iskandar dan Prastowo (2022) juga menunjukkan bahwa instructional games memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, penerapan Game Based Learning terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA (Laili et al., 2025). Penelitian Arifuddin dan Andini (2026) menunjukkan bahwa Problem Based Learning berbantuan media digital efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Sementara itu, pengembangan e-modul berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran Fikih juga menunjukkan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik (Apriadi et al., 2024). Berbagai temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media digital maupun pendekatan pembelajaran inovatif dapat memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk terlibat dalam proses memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan permasalahan.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini masih banyak berfokus pada penerapan model pembelajaran tertentu, instructional games, maupun media digital selain Canva. Kajian yang secara khusus menempatkan Canva sebagai media utama dalam pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Madrasah Ibtidaiyah masih belum banyak ditemukan. Selain itu, penelitian yang menguji peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah melalui pembelajaran digital berbasis Canva dengan desain One Group Pretest–Posttest Design juga masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian untuk menguji secara empiris efektivitas pembelajaran digital berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Canva secara sistematis sebagai media utama dalam pembelajaran digital yang diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Madrasah Ibtidaiyah. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang banyak menguji model pembelajaran atau

media digital tertentu, penelitian ini memfokuskan penggunaan Canva pada penyajian materi, aktivitas pembelajaran, diskusi, latihan, dan evaluasi selama proses pembelajaran. Pemanfaatan Canva tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, variatif, dan interaktif sehingga siswa memperoleh kesempatan lebih besar untuk mengolah informasi dan terlibat dalam aktivitas yang mendukung keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan permasalahan, hasil penelitian terdahulu, dan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran digital berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Canva dalam pembelajaran pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan berpusat pada peserta didik, khususnya dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design. Desain penelitian yang diterapkan adalah One Group Pretest–Posttest Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (pretest) sebelum memperoleh perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran digital berbasis Canva, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah perlakuan (Sugiyono, 2016; Creswell, 2018).

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut.

Tabel : 1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Pretest (tes keterampilan berpikir kritis sebelum perlakuan)

X = Perlakuan berupa pembelajaran digital berbasis Canva

O_2 = Posttest (tes keterampilan berpikir kritis setelah perlakuan).

Penelitian dilaksanakan di MIS Al Irsyad Kota Tangerang pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V MIS Al Irsyad Kota Tangerang yang berjumlah 66 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diperoleh sampel yang mampu memberikan informasi sesuai dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2016; Fraenkel et al., 2019).

Teknik Pengambilan Sampel

Sampel penelitian adalah siswa kelas V-A yang berjumlah 34 siswa, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Kelas tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan karakteristik siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian dan memperoleh perlakuan berupa pembelajaran digital berbasis Canva selama proses pembelajaran.

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pembelajaran digital berbasis Canva, yaitu proses pembelajaran yang memanfaatkan Canva sebagai media digital untuk mendukung penyajian materi, aktivitas belajar, diskusi, latihan, dan evaluasi pembelajaran. Canva digunakan untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif melalui teks, gambar, ilustrasi, video, presentasi, serta aktivitas pembelajaran digital yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Variabel terikat (Y) adalah keterampilan berpikir kritis siswa, yang meliputi kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, memberikan alasan yang logis, mengevaluasi alternatif penyelesaian, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini berupa tes keterampilan berpikir kritis siswa yang disusun dalam bentuk soal uraian sebanyak 20 item. Instrumen disusun berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis, meliputi kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, memberikan alasan yang logis,

mengevaluasi alternatif penyelesaian, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Instrumen yang sama digunakan pada tahap pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran digital berbasis Canva.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan dan konsistensinya dalam mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Selain instrumen tes, penelitian menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk memastikan bahwa penerapan pembelajaran digital berbasis Canva dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang. Lembar observasi digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui keterlaksanaan perlakuan dan tidak menjadi instrumen utama dalam pengujian hipotesis penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan simpangan baku hasil pretest dan posttest. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden sehingga uji tersebut lebih sesuai digunakan dibandingkan uji normalitas lainnya (Shapiro & Wilk, 1965; Field, 2018). Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest. Sebaliknya, apabila data tidak berdistribusi normal, pengujian dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test (Field, 2018). Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya peningkatan keterampilan berpikir kritis dasar siswa setelah perlakuan dihitung nilai Normalized Gain (N-Gain) yang dikategorikan ke dalam tingkat tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Hake (1999). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan efektivitas pembelajaran digital berbasis Canva terhadap pengembangan keterampilan berpikir

kritis dasar siswa Madrasah Ibtidaiyah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran digital berbasis Canva. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 34 siswa kelas V-A MIS Al Irsyad Kota Tangerang. Analisis deskriptif meliputi jumlah data (N), nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, varians, nilai minimum, nilai maksimum, dan jumlah skor. Hasil analisis statistik deskriptif keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	34	34
	Missing	0	0
Mean		58.12	81.15
Median		58.50	80.50
Mode		45[a]	70[a]
Std. Deviation		8.434	7.270
Variance		71.137	52.857
Minimum		42	70
Maximum		72	100
Sum		1976	2759

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber: Data primer diolah menggunakan IBM SPSS Statistics 26, 2026.

Berdasarkan Tabel 2, terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah diterapkan pembelajaran digital berbasis Canva. Nilai rata-rata (mean) pada pretest sebesar 58,12, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 81,15. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 23,03 poin. Nilai minimum juga mengalami peningkatan dari 42 pada pretest menjadi 70 pada posttest, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 72 menjadi 100.

Nilai median mengalami peningkatan dari 58,50 menjadi 80,50, sementara modus meningkat dari 45 menjadi 70. Standar deviasi juga mengalami penurunan dari 8,434 pada pretest menjadi 7,270 pada posttest. Secara deskriptif, hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah memperoleh pembelajaran digital berbasis Canva. Meskipun demikian, hasil deskriptif

tersebut belum dapat digunakan untuk menentukan efektivitas perlakuan secara statistik. Oleh karena itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap kualitas instrumen penelitian melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan layak dan konsisten dalam mengukur variabel penelitian. Setelah instrumen dinyatakan memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, analisis dilanjutkan dengan uji normalitas sebagai prasyarat pengujian hipotesis.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian (N = 34)

Variabel	Jumlah Item	Rentang r hitung	r tabel	Keterangan
Keterampilan Berpikir Kritis	20	-0,300 – 0,820	0,339	19 item valid, 1 item tidak valid

Sumber: Data primer diolah, 2026

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan setiap butir soal dalam mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Berdasarkan jumlah responden sebanyak 34 siswa dan taraf signifikansi 5% (two-tailed), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,339. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel dan memiliki arah korelasi positif.

Berdasarkan Tabel 3, instrumen keterampilan berpikir kritis terdiri atas 20 item soal. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai r hitung berada pada rentang -0,300 sampai 0,820. Sebanyak 19 item memiliki nilai r hitung lebih besar dari 0,339 sehingga dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Sementara itu, satu item, yaitu item BK11, memperoleh nilai r hitung sebesar -0,300, yang lebih kecil daripada r tabel sebesar 0,339 dan memiliki arah korelasi negatif. Dengan demikian, item BK11 dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam analisis data selanjutnya. Berdasarkan hasil tersebut, instrumen keterampilan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian terdiri atas 19 item yang dinyatakan valid.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas (N = 34)

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai	Keterangan

		Kritis	
Keterampilan Berpikir Kritis	0,884	0,70	Reliabel

Sumber: Data primer diolah, 2026

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal instrumen keterampilan berpikir kritis dalam mengukur kemampuan siswa. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar daripada nilai kritis sebesar 0,70.

Berdasarkan Tabel 4, instrumen keterampilan berpikir kritis memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,884. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai kritis 0,70 (0,884 > 0,70). Dengan demikian, instrumen keterampilan berpikir kritis dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi internal yang baik, sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah responden penelitian sebanyak 34 siswa (N < 50). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas digunakan sebagai dasar untuk menentukan penggunaan uji statistik parametrik, yaitu Paired Sample t-Test, dalam menguji perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran digital berbasis Canva.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PreTest	.087	34	.200*	.969	34	.435
	Post Test	.076	34	.200*	.945	34	.090

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data primer diolah, 2026

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data keterampilan berpikir kritis siswa pada tahap pretest dan posttest berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian sebanyak 34

siswa. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 5, nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk data pretest sebesar 0,435, sedangkan data posttest sebesar 0,090. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (0,435 > 0,05 dan 0,090 > 0,05). Dengan demikian, data pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis siswa dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik. Karena penelitian menggunakan desain One Group Pretest–Posttest dengan pengukuran terhadap kelompok siswa yang sama sebelum dan sesudah perlakuan, pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest setelah penerapan pembelajaran digital berbasis Canva.

Uji Paired Sample t-Test

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran digital berbasis Canva. Pengujian dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test karena penelitian menggunakan desain one group pretest-posttest, yaitu pengukuran dilakukan terhadap kelompok siswa yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua pengukuran yang berpasangan (Sugiyono, 2019). Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil pengujian Paired Sample t-Test keterampilan berpikir kritis siswa disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test			
Paired Differences	t	df	

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-23.029	5.237	.898	-24.857	-21.202	-25.643	33	.000

Sumber: Data primer diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai t hitung sebesar -25,643 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 33. Dalam pengujian hipotesis, nilai t hitung dibandingkan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% (two-tailed), yaitu sebesar 2,034. Dengan menggunakan nilai absolut, diperoleh t hitung = 25,643, sehingga nilai tersebut lebih besar daripada t tabel (25,643 > 2,034). Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran digital berbasis Canva. Hasil tersebut memperkuat temuan deskriptif bahwa rata-rata skor keterampilan berpikir kritis meningkat dari 58,12 pada pretest menjadi 81,15 pada posttest.

Uji Analisis N-Gain

Setelah diperoleh hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, analisis selanjutnya dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan nilai Normalized Gain (N-Gain) untuk memberikan gambaran mengenai besarnya perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh pembelajaran digital berbasis Canva. Hasil analisis peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	34	.25	1.00	.5618	.13925
NGain_Persen	34	25.00	100.00	56.1767	13.92518
Valid N (listwise)	34				

Sumber: Data primer diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 7, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5618 atau 56,18%, sehingga peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa berada pada kategori sedang. Nilai N-Gain minimum sebesar 0,25 dan maksimum sebesar 1,00 menunjukkan adanya variasi tingkat peningkatan kemampuan antar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran digital berbasis Canva memberikan peningkatan positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil Paired Sample t-Test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, penerapan pembelajaran digital berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pembahasan

1. Pembelajaran Digital Berbasis Canva

Pembelajaran digital berbasis Canva dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru menyajikan materi secara lebih visual, variatif, dan interaktif. Canva memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, video, serta berbagai elemen visual lainnya sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi secara konvensional. Penggunaan media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam bagi siswa dan membuka kesempatan bagi siswa untuk mengamati, memahami, mendiskusikan, serta menyampaikan hasil pemikirannya melalui aktivitas pembelajaran.

Penggunaan pembelajaran digital berbasis Canva juga menjadi salah satu upaya untuk mengatasi kondisi pembelajaran yang sebelumnya cenderung didominasi oleh penyampaian materi secara konvensional. Berdasarkan observasi awal, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan karena siswa belum memperoleh banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan materi secara visual maupun melalui aktivitas pembelajaran yang beragam. Oleh karena itu, penggunaan Canva memberikan alternatif penyajian

pembelajaran yang lebih menarik dan dapat mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Karakteristik Canva yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur visual dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik. Materi yang disajikan melalui gambar, ilustrasi, teks, dan video dapat membantu siswa memperoleh informasi melalui bentuk penyajian yang lebih konkret dan mudah diamati. Kondisi tersebut relevan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Halimah et al., 2024; Maharani & Musonif, 2026; Fauzi & Setiawati, 2025).

Dengan demikian, pembelajaran digital berbasis Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif. Penggunaan media yang variatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan berinteraksi dengan informasi yang disampaikan oleh guru.

2. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MIS Al Irsyad Kota Tangerang mengalami peningkatan setelah memperoleh pembelajaran digital berbasis Canva. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis yang meningkat dari 58,12 pada pretest menjadi 81,15 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 23,03 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran, siswa memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami informasi, menganalisis permasalahan, memberikan alasan, dan menarik kesimpulan.

Pada kondisi awal, siswa masih mengalami kesulitan ketika diminta mengidentifikasi permasalahan, memberikan alasan yang logis, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah dan mengevaluasi

informasi. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena siswa tidak hanya dituntut untuk menerima informasi, tetapi juga mampu memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh (Mubarrok et al., 2025; Fauzi & Setiawati, 2025).

Setelah pembelajaran digital berbasis Canva diterapkan, terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan aktivitas yang berkaitan dengan berpikir kritis. Penyajian materi yang lebih visual dan variatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati informasi, memahami permasalahan, mendiskusikan materi, memberikan alasan, serta menyampaikan hasil pemikirannya. Proses tersebut dapat membantu siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan dalam mengolah informasi dan mengambil keputusan berdasarkan pemahamannya.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa dapat mengalami hambatan ketika pembelajaran kurang variatif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas (Aziz et al., 2025; Widjanarko et al., 2026). Sebaliknya, penggunaan media maupun pendekatan pembelajaran inovatif dapat memberikan ruang yang lebih besar bagi siswa untuk terlibat dalam proses berpikir. Penerapan Game Based Learning terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan Problem Based Learning berbantuan media digital juga menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, peningkatan rata-rata skor dari 58,12 menjadi 81,15 menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa mengalami perkembangan setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan tersebut sekaligus memperlihatkan bahwa proses pembelajaran yang memberikan pengalaman visual, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis.

3. Efektivitas Pembelajaran Digital Berbasis Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis.

Hasil pengujian secara inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MIS Al Irsyad Kota Tangerang sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran digital berbasis Canva. Hasil Paired Sample t-Test memperoleh nilai t hitung sebesar -25,643. Dengan menggunakan nilai absolut, diperoleh |t hitung| sebesar 25,643, sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan df = 33 sebesar 2,034. Dengan demikian, nilai |t hitung| lebih besar daripada t tabel (25,643 > 2,034).

Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran digital berbasis Canva. Dengan demikian, peningkatan skor keterampilan berpikir kritis yang terlihat dari hasil pretest dan posttest tidak hanya menunjukkan perubahan secara deskriptif, tetapi juga terbukti signifikan secara statistik.

Secara empiris, peningkatan tersebut terlihat dari perubahan rata-rata skor keterampilan berpikir kritis dari 58,12 pada pretest menjadi 81,15 pada posttest. Selisih sebesar 23,03 poin menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan berpikir kritis setelah siswa memperoleh pembelajaran digital berbasis Canva. Hasil tersebut sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik (Mubarrok et al., 2025).

Peningkatan keterampilan berpikir kritis tersebut dapat dipahami dari karakteristik pembelajaran digital berbasis Canva yang memungkinkan materi disajikan melalui berbagai unsur visual dan aktivitas pembelajaran yang lebih variatif. Siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati informasi, memahami materi, mengidentifikasi permasalahan, memberikan alasan, mendiskusikan informasi, dan menarik

kesimpulan. Aktivitas tersebut berkaitan dengan proses berpikir kritis sehingga pemanfaatan media digital yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran digital berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Penggunaan Canva tidak hanya memberikan variasi dalam penyajian materi, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, variatif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai pentingnya penggunaan media dan pendekatan pembelajaran inovatif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran digital berbasis Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MIS Al Irsyad Kota Tangerang, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran digital berbasis Canva memberikan peningkatan positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis dari 58,12 pada pretest menjadi 81,15 pada posttest, dengan peningkatan rata-rata sebesar 23,03 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang lebih variatif dan interaktif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami informasi, menganalisis permasalahan, memberikan alasan yang logis, serta menarik kesimpulan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan pemanfaatan media digital dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Mubarrok et al., 2025; Halimah et al., 2024; Fauzi & Setiawati, 2025).

Hasil pengujian menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar -25,643 atau |t hitung| = 25,643, sedangkan t tabel sebesar 2,034. Dengan demikian, nilai

|t hitung| lebih besar daripada t tabel (25,643 > 2,034), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran digital berbasis Canva. Hasil tersebut memperkuat penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif maupun pendekatan pembelajaran inovatif dapat memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik (Mubarrok et al., 2025; Laili et al., 2025; Arifuddin & Andini, 2026).

Besarnya peningkatan keterampilan berpikir kritis berdasarkan analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5618 atau 56,18%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran digital berbasis Canva memberikan peningkatan yang positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital, instructional games, Game Based Learning, Problem Based Learning berbantuan media digital, serta e-modul berbasis Problem Based Learning dapat mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Iskandar & Prastowo, 2022; Apriadi et al., 2024; Laili et al., 2025; Arifuddin & Andini, 2026).

Dengan demikian, pembelajaran digital berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih visual, variatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Pemanfaatan media digital tersebut relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan keterampilan berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik (Mubarrok et al., 2025; Fauzi & Setiawati, 2025). Hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis bagi guru Madrasah Ibtidaiyah dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiyah, H. Y. (2023). Hubungan literasi numerasi dengan kemampuan berpikir kritis siswa madrasah ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur. Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa, 1(6), 319–328.

Apriadi, R., Agustini, K., & Parwati, N. N. (2024). E-Modul Fikih berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 4(4), 589–596.

Arifuddin, A., Andini, W., & Nurkhasanah. (2026). Pengaruh model pembelajaran problem based learning dengan bantuan media Educaplay terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa Madrasah Ibtidaiyah. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 9(1), 17–26.

Aziz, M., Siregar, T., & Marpaung, F. H. (2025). Strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 9(3), 1141–1154.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. SAGE Publications.

Fauzi, W. N. A., & Setiawati, Y. (2025). Penerapan teknologi digital dalam strategi pembelajaran aktif di pendidikan dasar: Tinjauan sistematis terhadap dampak dan efektivitas. Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 5(1), 13–20.

Field, A. (2018). Discovering statistics using IBM SPSS Statistics. SAGE Publications.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). How to design and evaluate research in education. McGraw-Hill Education.

Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. Indiana University.

Halimah, E. N., et al. (2024). Efektivitas media interaktif berbasis Canva untuk melatih berpikir kritis siswa sekolah dasar pada materi geometri. Proceedings Series of Educational Studies, 6, 103–109.

Iskandar, R., & Prastowo, A. (2022). Meta analisis efektivitas penggunaan model instructional games untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Metodik Didaktik, 18(1), 30–38.

Laili, H. N., Ni'mah, M., & Amalia, N. F. (2025). Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. Didaktika Dwija Indria, 13(3), 397–404.

Listrianti, F., Paputungan, M., & Qowiyah, R. A. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa Madrasah Ibtidaiyah Azzainiyah II. Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika, 1(5), 188–197.

Maharani, A. P., & Musonif, I. (2026). Model pembelajaran berbasis media interaktif untuk meningkatkan keterampilan kritis siswa di sekolah. An-Nahdlah:

Jurnal Pendidikan Islam, 5(3), 1065–1073.

Mubarrok, A., Waluyo, S. B., Dewi, N. R., Zaenuri, Walid, Agoestanto, A., & Sugiman. (2025). Peran media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 8, 51–63.

Ningsih, S., & Shanie, A. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 8(2), 52–61.

OECD. (2023). PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education. OECD Publishing.

Pratiwi, W. (2018). Optimalisasi pendekatan saintifik dengan pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di madrasah ibtidaiyah. INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 23(2), 174–191.

Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). Biometrika, 52(3–4), 591–611.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Widjanarko, K. I., et al. (2026). Peran literasi digital dalam penguatan kemampuan berpikir kritis siswa Madrasah Ibtidaiyah MI Miftahul Ulum III Pereng Kabupaten Gresik. Journal of Education and Research, 1(2), 306–314.