

EFEKTIVITAS VIDEO PEMBELAJARAN BERBASISI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 5 PONTIANAK

Meilinda Gita Lestari¹, Sri Buwono², Venny Karolina³, Husni Syahrudin⁴, Haris Firmansyah⁵
^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia
Email: meilindagitalestari@gmail.com

Article History

Received: 11-05-2025

Revision: 13-06-2025

Accepted: 22-07-2025

Published: 04-08-2025

Abstract. The aim of this research is to determine the effect of using Canva-based videos on student learning outcomes in Class VII SMP Negeri 5 Pontianak, especially on Social Interaction material. This research uses a quantitative approach with an experimental design involving two groups: a control group (using print media) and an experimental group (using Canva-based video media). The results showed that the Wilcoxon test produced a significant value of 0.445 (greater than 0.05), which indicated there was no significant effect. However, this research also shows that there is a significant impact on learning using Canva-based videos, which can be seen from the paired sample t-test with an asymp sig (2-tailed) significance value of 0.001, which means less than 0.05. This research also shows the importance of using Canva media in learning, with an effect size of 0.518, which shows a moderate influence.

Keywords: Learning Videos, Canva, Learning Results

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video berbasis Canva terhadap hasil pembelajaran peserta didik di Kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak, khususnya pada materi Interaksi Sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok: kelompok kontrol (menggunakan media cetak) dan kelompok eksperimen (menggunakan media video berbasis Canva). Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji Wilcoxon menghasilkan nilai signifikan 0,445 (lebih besar dari 0,05), yang mengindikasikan tidak adanya pengaruh signifikan. Namun, penelitian ini juga menunjukkan adanya dampak signifikan pada pembelajaran menggunakan video berbasis Canva, yang terlihat dari uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi asymp sig (2-tailed) sebesar 0,001, yang berarti kurang dari 0,05. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya penggunaan media Canva dalam pembelajaran, dengan effect size sebesar 0,518, yang menunjukkan pengaruh sedang.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar

How to Cite: Lestari, M. G., Buwono, S., Karolina, V., Syahrudin, H., & Firmansyah, H. (2025). Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7084-7089. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.2744>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan media digital interaktif seperti video pembelajaran yang dirancang menggunakan platform desain visual, seperti *Canva*. Media ini memungkinkan

pendidik menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sering kali memuat konsep-konsep abstrak dan bersifat teoritis.

Pembelajaran IPS di SMP menggabungkan bidang ilmu seperti sosiologi, geografi, sejarah, dan ekonomi (Rafidah et al., 2022). Diharapkan pembelajaran IPS ini membantu peserta didik menjadi lebih peka terhadap masyarakat dan berpartisipasi dalam aktivitas sosial. Agar hasil belajar maksimal, guru harus menggunakan strategi dan sumber daya yang tepat untuk menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

Hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru. Menurut Arsyad (2020), penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks ini, Canva hadir sebagai alat bantu yang memungkinkan guru menyusun video pembelajaran yang kaya akan elemen grafis, ilustrasi, animasi, dan suara secara mudah dan efisien. Penggunaan video berbasis Canva dianggap mampu mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya di jenjang SMP.

Platform Canva merupakan salah satu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan karena desain visualnya yang menarik dapat menarik perhatian peserta didik. Muhammad et al., (2022) menemukan bahwa media audiovisual yang digunakan dengan aplikasi Canva membuat pembelajaran lebih mudah diatur. Hasil penelitian Hapsari dan Zulherman (2021) mendukung gagasan ini. Mereka menemukan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan semangat dan prestasi peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Rachmadyanti & Rifa'i, 2021; Handayani, 2020). Dalam studi oleh Permatasari dan Rahman (2022), disebutkan bahwa integrasi Canva dalam penyusunan materi ajar berbasis video mampu memperjelas informasi, merangsang minat belajar, dan meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan dari Latipah et al. (2021) yang menyatakan bahwa pendekatan visual-kinestetik yang diakomodasi dalam media digital seperti Canva dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang bermakna. Efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dalam konteks pembelajaran IPS masih belum banyak dikaji secara mendalam, khususnya di lingkungan SMP Negeri 5 Pontianak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis sejauh mana penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VII, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif dengan kebutuhan era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen, karena metode eksperimen adalah pendekatan yang tepat untuk mengukur efektivitas hasil belajar dengan model pembelajaran eksperimen, peneliti memilih pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini. Menurut Khaeriyah dkk. (2018), metode eksperimen digunakan untuk menilai perbedaan hasil antara dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Peneliti akan melakukan penelitian dengan desain quasi eksperimen, yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan sampel yang tidak dipilih secara acak. Kelas eksperimen akan menerima perlakuan pembelajaran melalui media video berbasis Canva. Sebaliknya, kelas kontrol akan menggunakan media cetak.

HASIL

Pelaksanaan Pembelajaran Media Cetak Di Kelas Kontrol Terhadap Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, kami melakukan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan media cetak. Para peneliti akan melakukan kegiatan awal, inti dan akhir sesuai dengan modul pendidikan. Tes Shapiro-Wilk-Normality: Hasil Kelas Kontrol Pretest menunjukkan nilai signifikan $0,127 > 0,05$. Ini menunjukkan bahwa data didistribusikan secara normal. Hasil kelas kontrol setelah pengujian menunjukkan nilai signifikan $0,025 > 0,05$. Ini berarti $0,445$ lebih besar dari $0,05$. Nilai kelas kontrol pretest dan posttest sebagian besar tidak berubah. Ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media cetak tidak terpengaruh secara signifikan selama pembelajaran.

Pelaksanaan Pembelajaran Media Canva Di Kelas Eksperimen Terhadap Hasil Belajar

Di kelas eksperimen penelitian ini, media video berbasis video berbasis Canva dikelola untuk belajar. Untuk setiap modul, para peneliti akan melakukan kegiatan awal, inti dan akhir. Nilai signifikan dari pretest eksperiment $0,135 > 0,05$ dan posttest eksperimen $0,245 > 0,05$ sesuai dengan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk. Singkatnya, kedua data didistribusikan secara normal. Untuk melakukan uji statistik, para peneliti menggunakan uji paired sample t-test dengan nilai asymp sig (2-tailde) adalah $0,001$.

Perbedaan Hasil Belajar IPS Dengan Media Cetak Dan Media Canva

Peneliti juga menggunakan uji U Mann-Whitney. Tabel U Mann-Whitney memperlihatkan nilai asymp sig (2-tailde) sebesar $0,016 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak; Hal ini menyatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara posttest di kelas

ekperimen dan kontrol. Hasilnya, temuan menyatakan bahwa pembelajar menggunakan media video yang didasarkan pada Canva memiliki dampak yang lebih besar terhadap kemampuan belajar peserta didik. Peneliti menghitung effect size Cohen untuk menentukan seberapa signifikan perbedaannya. Hasil uji effect size sedang 0,518. Oleh karena itu, pada pembelajaran IPS dengan materi interaksi sosial di kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak, penggunaan media video berbasis Canva memiliki efek yang lebih besar daripada penggunaan media cetak di kelas kontrol

DISKUSI

Pelaksanaan Pembelajaran Media Cetak Di Kelas Kontrol Terhadap Hasil Belajar

Proses pembelajaran menggunakan media cetak sangat umum digunakan oleh guru IPS dikelas VII SMP Negeri 5 Pontianak, karena mudahnya persiapan pembelajaran menggunakan media cetak. Menggunakan media cetak untuk pembelajaran dapat memudahkan guru untuk mempersiapkan, tetapi juga dapat membuat peserta didik bosan. Ini dapat menyebabkan hasil belajar yang buruk dan pembelajaran yang tidak efektif (Handayani, 2023). Perilaku peserta didik yang tidak aktif dan tidak bersemangat selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media cetak di kelas kontrol kurang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPS. Akibatnya, hasil belajar peserta didik di kelas kontrol tidak terlalu berbeda dari rata-rata.

Selain itu, ini dikuatkan oleh temuan uji Wilcoxon yang menunjukkan bahwa penggunaan media cetak dalam kelas kontrol tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik. Maka dari itu, hasil belajar peserta didik di kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak tidak terpengaruh secara signifikan oleh penggunaan media cetak dalam pelajaran IPS materi Interaksi Sosial. Peneliti menemukan bahwa media cetak dalam pembelajaran tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penemuan ini sejalan dengan penelitian Aisyah (2018), yang menemukan bahwa media cetak dalam pembelajaran tidak menawarkan arahan tentang proses pencarian, pemahaman, penemuan, dan penerapan. Hasilnya menunjukkan bahwa media cetak menyebabkan pembelajaran menjadi tidak motivasi dan mungkin menghasilkan hasil belajar yang buruk.

Pelaksanaan Pembelajaran Media Canva Di Kelas Eksperimen Terhadap Hasil Belajar

Peneliti menemukan bahwa peserta didik Kelas VII tidak pernah menggunakan media video Canva untuk mengajar topik Interaksi Sosial. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik sangat terlibat dalam pembelajaran. Akibatnya, peserta didik dapat menikmati tujuan

pembelajaran yang didukung oleh media video berbasis Canva. Hasil posttest peserta didik menunjukkan bahwa ada tingkat keberhasilan yang cukup tinggi. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Fatimah, Iskandar, Abustang, dan Rosarti (2022) menemukan bahwa ketika guru dan peserta didik menggunakan video sebagai alat pembelajaran, skor mereka meningkat setiap pertemuan.

Berdasarkan pembahasan tersebut, juga dapat dilihat bahwa belajar menggunakan media Canva dalam bentuk video di kelas eksperimen mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran dengan materi interaksi sosial. Hal ini dapat terlihat dari proses penerapan media Canva yang sangat berbeda, memberikan desain visual yang menarik serta dibuktikan dengan hasil pretest dan posttest peserta didik di kelas eksperimen yang memperlihatkan perbedaan rata-rata yang cukup berbeda jauh pada hasil belajarnya. Selanjutnya dikuatkan oleh hasil dari uji paired sample t-test yang menunjukkan bahwa penggunaan media cetak di kelas control dengan hasil pembelajaran peserta didik tidak efektif.

Perbedaan Hasil Belajar IPS Dengan Media Cetak dan Media Canva

Peneliti melakukan uji U Mann-Whitney, yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas kontrol dan peserta didik di kelas eksperimen sangat berbeda. Ini terlihat dari hasil uji effect size, yang memperlihatkan bahwa penggunaan media Canva berdampak lebih besar pada hasil belajar peserta didik. Hasil uji ini berada dalam kategori sedang, menunjukkan perbedaan yang signifikan. Pembelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial di kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak diajarkan lebih baik dengan video berbasis Canva daripada media cetak di kelas kontrol.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kenaikan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS. Di kelas eksperimen yang menggunakan media video berbasis Canva, hasil uji Parthen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan H_a diterima dan H_0 ditolak. Perbandingan skor awal dan pascates semakin menegaskan perbedaan signifikan ini. Sebaliknya pada kelas kontrol yang menggunakan media cetak, hasil tes Wilcoxon menunjukkan tidak ada perubahan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, karena H_a ditolak dan H_0 diterima. Secara keseluruhan temuan menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak yang menggunakan media video berbasis Canva memperoleh hasil yang lebih baik pada materi interaksi sosial, didukung dengan uji Mann-Whitney U yang menunjukkan pembelajaran yang lebih efektif pada kelas eksperimen dibandingkan dengan

kelas control. Namun ada beberapa informasi yang kontradiktif dalam konteks yang Anda berikan, karena salah satu sumber menunjukkan bahwa uji Wilcoxon tidak memperlihatkan pengaruh yang signifikan, sedangkan pada uji paired sample t-test memperlihatkan dampak yang signifikan saat menggunakan video berbasis Canva.

REFERENSI

- Aisyah. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Dan Media Cetak Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Negeri 1 Kota Makassar. *Repository UIN Alaudin, I*. Repositori.Uin-Alauddin.Ac.Id
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fatimah, W., Malik Iskandar, A., Abustang, P. B., Rosarti, M. S., Iskandar, M., & Abustang, B. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9325–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Handayani, R. (2020). Pengaruh Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2), 112–119.
- Handayani, E. A. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Ix Mts Negeri 8 Jakarta Melalui Metode Mind Mapping*. 2(1), 56–63.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Kemendikbud. (2018). *Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3155>
- Latipah, E., Salamah, U., & Mustaji, M. (2021). Efektivitas Media Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 44–53.
- Merdiana, M., & Yamlean, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS SMP Nurul Hidayah Babelan Bekasi. *Panca Sakti Bekasi: Jurnal Pendidikan Dan Bisnis*, 3(2), 357–366.
- Muhammad, A. H., Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1758>
- Permatasari, D., & Rahman, M. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Video Pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 33–41.
- Rachmadyanti, P., & Rifa'i, A. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 58–65.
- Rafidah, D. D., Fadhilah, O. D., & Rustini, T. (2022). Strategi Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Kelas Rendah dalam Meningkatkan Kepekaan Sosial. *Jurnal Pendidikan ...*, 6, 10704–10707. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4125%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4125/3459>