

PENGARUH MEDIA VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS III SDN DR. SUTOMO I SURABAYA

Nur Azizah¹, Suprihatien², Jarmani³

^{1,2,3}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Email: nurazizahcaca08@gmail.com

Article History

Received: 08-07-2025

Revision: 18-07-2025

Accepted: 21-07-2025

Published: 23-07-2025

Abstract. This study aims to analyze whether canva-based visual media has an influence on student learning outcomes. The sample of this study consisted of two groups, namely the control class and the experimental class. The analysis method used in this study is the experimental method, quantitative analysis. By conducting expert validity tests, pretests and t-tests using SPSS23. The results of the study indicate that canva-based visual media has an influence on student learning outcomes at SDN Dr. Sutomo I Surabaya.

Keywords: Learning Outcomes, Experimental Methods, Visual Media

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah media visual berbasis canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen, analisis kuantitatif yaitu uji t-test. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual berbasis canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN Dr. Sutomo I Surabaya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Eksperimen, Media Visual

How to Cite: Azizah, N., Suprihatien., & Jarmani. (2025). Pengaruh Media Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6144-6150. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3738>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi yang sangat berperan dalam kehidupan individu. Ini bukan sekedar proses transfer ilmu pengetahuan, melainkan kunci perkembangan individu, masyarakat, bahkan seluruh dunia. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia, pendidikan yang berkualitas sangat krusial untuk kemajuan suatu negara (Yeni et al., 2022). Pendidikan ibarat sebuah eksperimen yang tidak ada habisnya selama manusia hidup di dunia, sebab pendidikan adalah elemen dari budaya dan peradaban manusia yang selalu mengalami kemajuan. Tujuan pendidikan untuk mengembangkan fisik, mental, emosional, sosial, moral, dan spiritual. Dalam usaha untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia dengan meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada setiap jenjang pendidikan, peranan pengajar sangatlah krusial (Sri, 2023). Dalam aktivitas pembelajaran, pengajar perlu mengetahui dan menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik aktif dan kreatif. Dalam sistem ini, peserta didik

diharapkan mampu melaksanakan aktivitas belajar secara optimal untuk meraih tujuan akademik yang telah ditentukan.

Media pembelajaran adalah metode atau perangkat yang dipakai dalam kegiatan pendidikan. Tujuannya guna menstimulasi cara belajar yang mendukung keberhasilan, sehingga aktivitas belajar menjadi efisien dalam mencapai sasaran yang diinginkan (Kaffah et al., 2023). Media pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pemikiran anak dalam mengerti isi materi yang disampaikan. Ini disebabkan oleh kemampuan media memungkinkan pikiran untuk mempresepsikan pesan secara langsung, sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan akurat. Canva adalah *platform* yang bisa dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran sekaligus beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Dian et al., 2022). Beberapa manfaat canva bagi dunia pendidikan meliputi mengamati kreativitas guru dan siswa selama proses pengajaran, menciptakan materi pembelajaran atau bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Melalui platform visual berbasis canva terhadap pelajaran IPAS di SD, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan pemahaman di era serba digital ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah media visual berbasis canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian eksperimen. Metode penelitian merupakan sebuah upaya untuk menyelidiki dan mendalami permasalahan tertentu dengan menggunakan pendekatan ilmiah yang teliti dan sistematis. Melalui proses ini, peneliti mengumpulkan, mengelola, dan menganalisis data secara objektif, sebelum akhirnya menyimpulkan. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan dan menjamin keandalan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian (Yaldi et al., 2022). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua sesi pertemuan. Peneliti memisahkan kegiatan belajar menjadi satu sesi di kelompok kontrol dan satu sesi di kelompok eksperimen. Struktur penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yakni melaksanakan tes awal (*pretest*), untuk menilai kemampuan dasar murid, lalu memberikan perlakuan dengan penggunaan metode eksperimen dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) yang bertujuan mengevaluasi pemahaman peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode mengumpulkan data yang digunakan adalah melalui tes. Tes yang diterapkan ialah tes pencapaian hasil belajar siswa, yang dilaksanakan dalam dua sesi terpisah selama dua hari berturut-turut. Terdapat dua jenis tes, yaitu tes awal dan tes akhir, di mana kedua tes ini berbentuk pilihan ganda dan terdiri atas 15 soal yang sama, namun dengan

urutan soal yang berbeda. Pelaksanaan tes diawali dengan memberikan lembar soal kepada siswa sebelum perlakuan dilakukan (*pretest*) dan kemudian dilanjutkan dengan tes setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Pretest dimaksudkan untuk menilai tingkat kemahiran awal murid di kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, sedangkan posttest berfungsi untuk mengumpulkan informasi mengenai kemampuan akhir atau capaian belajar peserta didik di kedua kelas setelah adanya perlakuan diterapkan. Kedua tes ini memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk menganalisis dampak yang terjadi pada pencapaian belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

HASIL DAN DISKUSI

Uji Validitas Ahli

Validitas Modul Ajar

Tabel 1. Lembar validasi modul ajar

Nama Validator	Butir Indikator												Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
TP	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4,53

Validasi modul ajar dilakukan oleh satu validator yang menilai 12 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

Validitas LKPD

Validasi LKPD dilakukan oleh satu validator yang menilai 21 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

Validitas Pre-Test

Tabel 2. Lembar validasi *pretest*

Nama Validator	Butir Indikator										Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
TP	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4,6

Validasi pretest dilakukan oleh satu validator yang menilai 10 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

Validitas Post-Test

Tabel 3. Lembar validasi *posttest*

Nama Validator	Butir Indikator										Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
TP	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4,6

Validasi *posttest* dilakukan oleh satu validator yang menilai 10 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

Validitas Ahli Media

Tabel 6. Lembar validasi ahli media

Nama Validator	Butir Indikator										Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
FY	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4,8

Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang validator yang menilai 10 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretest Kontrol	.131	25	.200 [*]	.966	25	.545
	Posttest Kontrol	.124	25	.200 [*]	.960	25	.423
	Pretest Eksperimen	.160	25	.098	.952	25	.272
	Posttest Eksperimen	.158	25	.109	.925	25	.067

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil tes normalitas

Uji normalitas dapat dikatakan normal apabila nilai signifikansi yang didapat diatas 0.05 ($p > 0.05$). Ini dimaksudkan bahwa data yang diuji tidak menunjukkan perubahan yang berarti dibandingkan dengan distribusi normal. Dalam hal ini, jika nilai signifikan dari uji normalitas lebih tinggi dari 0.05, maka data tersebut dianggap berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pretest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.140	1	48	.710
	Based on Median	.090	1	48	.765
	Based on Median and with adjusted df	.090	1	44.265	.765
	Based on trimmed mean	.143	1	48	.707

Gambar 2. Hasil *Pretest* Homogenitas

Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.397	1	48	.071
	Based on Median	2.844	1	48	.098
	Based on Median and with adjusted df	2.844	1	47.628	.098
	Based on trimmed mean	3.239	1	48	.078

Gambar 3. Hasil *Posttest* Homogenitas

Uji homogenitas dikatakan homogen jika nilai signifikansi yang didapat sama dengan atau bahkan lebih tinggi dari 0.05 ($p > 0.05$). Ini menandakan bahwa variansi di kelompok data yang dianalisis adalah serupa atau tidak berbeda secara signifikan.

Uji T

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PretestKontrol - PosttestKontrol	-19.680	10.750	2.150	-24.117	-15.243	-9.154	24	.000
Pair 2	PretestEksperimen - PosttestEksperimen	-9.600	7.348	1.470	-12.633	-6.567	-6.532	24	.000

Gambar 4. Hasil Uji T

Uji T dinyatakan berpengaruh apabila nilai signifikansi dari hasil uji T lebih kecil atau sama dengan tingkatan signifikansi yang telah ditentukan (umumnya 0.05). Dengan arti lain jika nilai ($p > 0.05$) oleh karena itu, adanya perbedaan yang jelas di antara dua kelompok yang telah diuji, sehingga hipotesis nol (yang menyebutkan tidak adanya perbedaan) dapat ditolak. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media visual yang berbasis canva memberikan dampak yang positif dan baik dan berarti terhadap pencapaian belajar murid kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya. Ini menunjukkan bahwa baiknya kualitas media pembelajaran yang diberikan kepada siswa akan sejalan dengan peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Tipe penelitian ini ialah penelitian eksperimen, penggunaannya berupa teknik pengumpulan data melalui tes. Rata-rata nilai pencapaian belajar siswa sangat memuaskan karena sudah melampaui batas rata-rata yang telah ditentukan setelah diberikannya perlakuan, seperti memberikan media pembelajaran visual berbasis canva yang telah disiapkan. Kesimpulan dari penelitian ini mengungkapkan penggunaan media visual yang berbasis canva memberikan dampak positif dari capaian belajar murid kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya. Dengan dibuktikannya analisis data, dari beberapa pengujian yang telah dilakukan. Meliputi uji validitas dari wali kelas dan ahli media, uji prasyarat, serta uji T. Membuktikan bahwa media yang peneliti gunakan ada atau memiliki pengaruh terhadap hasil belajar para siswa

REFERENSI

- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, Arita Marini. 2022. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2): 367.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Moh Sahlan. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1): 146–54. doi:10.32665/jurmia.v2i1.270.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2): 1–17.
- Handayani Parinduri, Sri. 2023. "Manfaat Canva Untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur Dan Instrumentasi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (INTERN)* 2(2): 51–61. doi:10.58466/intern.v2i2.1171.

- Harjanti, Fransisca Dwi, Roely Ardiansyah, Jarmani Jarmani, and Virginia Leonar Indrayana. 2023. "Pengembangan Media Gamelan Digital Untuk Pembentuk Karakter 5T Pada Siswa." *Journal of Education Research* 4(4): 1999–2010. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/645>.
- Kaffah, Laila Silmi, Deni Setiawan, and Waluyo Edi. 2023. "Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd." *Jurnal Ilmiah Wahana Pend* 9(16): 482–92. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>.
- Nurrita. 2021. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ* 5(1): 75–84.
- Yaldi, Effiyaldi, Johni Paul Karolus Pasaribu, Eddy Suratno, Melani Kadar, Gunardi Gunardi, Ronald Naibaho, Selfi Kumara Hati, and Vira Aryati Aryati. 2022. "Penerapan Uji Multikolinieritas Dalam Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia." *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Kewirausahaan (JUMANAGE)* 1(2): 94–102. doi:10.33998/jumanage.2022.1.2.89.
- Yeni, Dewi Fitri, Septia Lasia Putri, and Merika Setiawati. 2022. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas." *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10(2): 133–40. doi:10.24127/pro.v10i2.6591