

**PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD**

Muhammad Ihsan Misbah khudin<sup>1</sup>, Anggra Lita Sandra Dewi<sup>2</sup>, Lita Erdiana<sup>3</sup>

PGSD Universitas PGRI Delta<sup>123</sup>

<sup>1</sup>[ihsanmisbah2001@gmail.com](mailto:ihsanmisbah2001@gmail.com), <sup>2</sup>[akusandradewi1989@gmail.com](mailto:akusandradewi1989@gmail.com),

<sup>3</sup>[litaerldiana@gmail.com](mailto:litaerldiana@gmail.com)

Nomor HP : 085790825763

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the influence of the use of Canva digital media on the Indonesian learning outcomes of grade V students of SDIT EL-HAQ, especially in poster making materials. The background of this research is based on the low interest and learning outcomes of students due to learning methods that tend to be monotonous. The research uses a quantitative method with a quasi-experiment design in the form of a nonequivalent control group design, involving two classes, namely the experimental class (using canva) and the control class (without canva), each with a total of 20 students. Data collection techniques include expert validation, learning outcome tests (pretest and posttest), as well as validity, reliability, normality, homogeneity, and t-test tests. The results showed that Canva media obtained a validation score of 91% with the category of very feasible and the reliability of the instrument of  $\alpha = 0.839$ . The normality and homogeneity test confirms that the data is distributed normally and homogeneously. The results of the t-test showed a significant difference between the experimental and control classes, with the average score of the experimental class increasing from 57.61 (pretest) to 85.87 (posttest). It can be concluded that the use of canva has a positive and significant influence on improving student learning outcomes, as well as being able to increase their interest and creativity in learning Indonesian.*

**Keywords:** Canva, digital learning media, Indonesian, learning outcomes, elementary school

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital canva terhadap capaian belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDIT EL-HAQ, khususnya dalam bahan pembuatan poster. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa sebagai akibat dari pendekatan pembelajaran yang monoton. Studi ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan desain quasi-experiment. berupa desain kelompok kontrol yang tidak setara, yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (menggunakan canva) dan kelas kontrol (tanpa canva), masing-masing dengan total 20 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli, tes hasil belajar (pretest dan posttest), serta uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media canva memperoleh skor validasi sebesar 91% dengan kategori sangat layak dan keandalan instrumen  $\alpha = 0,839$ . Uji normalitas dan*

*homogenitas menegaskan bahwa data didistribusikan secara normal dan homogen. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, dengan skor rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 57,61 (pretest) menjadi 85,87 (posttest). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, serta mampu meningkatkan minat dan kreativitas mereka dalam belajar bahasa Indonesia.*

**Kata kunci:** *Canva, media pembelajaran digital, Bahasa Indonesia, hasil pembelajaran, sekolah dasar*

### **A. Pendahuluan**

Di zaman serba digital ini, pendidikan perlu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam semua mata pelajaran. Berkat kemajuan era digital, para pelajar kini bisa memperoleh informasi secara instan dan praktis, kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah bagian penting dari sistem pendidikan nasional kita. Dalam kurikulum merdeka, Bahasa Indonesia berperan sebagai penghubung antar berbagai disiplin ilmu, sehingga menjadikannya prioritas utama dibanding mata pelajaran lain. Rachmawati (2020) menegaskan bahwa pemanfaatan media digital dan teknologi informasi mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah ada beberapa kendala yang sering muncul, terutama dalam hal meningkatkan ketertarikan serta pengertian siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Salah satu persoalan yang sering ditemui adalah kurangnya keikutsertaan aktif siswa dalam proses pembelajaran, terutama saat alat bantu yang dipakai terasa kurang seru atau menjemukan. Ini berpengaruh pada perolehan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, baik dalam memahami bacaan maupun dalam keterampilan menulis karangan. Untuk memecahkan masalah ini, diperlukan adanya pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif serta menggembirakan. Salah satu media yang makin populer adalah canva. Balai Bahasa NTB (2022) “Canva merupakan media kreatif yang user-

friendly untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan visual siswa.”suatu platform desain grafis digital yang memudahkan guru serta siswa dalam menyampaikan materi secara lebih visual dan atraktif. Artikel ini akan membahas pengaruh penggunaan media *Canva* dalam menaikkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 5 SD.

*Canva* juga menjadi alat yang bermanfaat untuk menciptakan materi belajar yang menarik di sekolah dasar. Situs web *Canva* menyediakan berbagai alat yang mendukung ekspresi kreatif dalam penggunaan media. *Platform* desain ini sangat penting di kelas. *Canva* menolong meningkatkan potensi kreatif dan mempermudah pelajaran berbasis visual serta membuat komunikasi jadi lebih seru. Maka dari itu, bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *canva* bisa membuat murid lebih betah belajar, karena *canva* memberikan berbagai opsi yang bisa disesuaikan dengan minat murid, termasuk warna dan animasi yang menarik. Rusman (2014: 144) menjelaskan bahwa belajar itu adalah sebuah proses interaksi antara

pengajar dan pelajar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sementara itu, belajar mencakup berbagai tindakan yang dilakukan guru untuk mendukung siswa dalam proses belajar mereka. media belajar adalah alat yang berfungsi sebagai perantara informasi untuk mencapai target pendidikan. Menurut Fania Mulyawati, Reksha Adya Pribadi, dan Ujang Jamaludin (2023), belajar adalah aktivitas yang disengaja oleh individu yang menyebabkan perubahan dalam perilaku, pemikiran, atau pengalaman. Anak SD memiliki karakteristik belajar yang bersifat *kontekstual, integratif, dan hierarkis*. Pembelajaran yang efektif bersifat bermakna dan tematik. Belajar adalah serangkaian kegiatan yang mereka jalani untuk mencapai tujuan. Berdasarkan data yang ada, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa masih belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Dari 20 siswa di kelas V, nilai mereka rata-rata 68.

**Tabel 1 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran**

Interval Nilai			
Perlu Bimbingan (0-70)	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)



Dengan menggunakan media *canva* diharapkan siswa bisa mencapai nilai antara 71 hingga 100. Ini memberi peluang murid untuk mengevaluasi serta memperlihatkan efek *canva* pada daya cipta dan keberhasilan belajar setelah memakai *canva* di pelajaran Bahasa Indonesia. Seperti yang diungkapkan Anggralita (2017: 2), guru sangatlah penting dalam melibatkan murid dalam kegiatan belajar, sebab pertumbuhan dan kemajuan sangat tergantung pada kapasitas guru dalam memberi pengarahan ke murid. Keadaan belajar, terutama di pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD, memperlihatkan bahwa banyak murid yang kurang bersemangat mengikuti kegiatan belajar. Cara pengajaran yang sering dipakai adalah metode lama seperti ceramah dan buku teks, yang seringkali membuat murid jenuh dan kurang berperan aktif. Hal ini tampak dari minimnya keikutsertaan murid dalam diskusi atau saat menjawab pertanyaan guru, juga hasil belajar yang belum memuaskan. Guru juga kesulitan menyampaikan bahan ajar agar mudah dipahami dan menarik bagi murid. Karena itu, butuh cara yang lebih modern dan interaktif dalam kegiatan belajar. Salah satu

solusi yang dicoba adalah pemakaian media digital seperti *canva*, yang memungkinkan penyajian bahan ajar dalam bentuk visual yang menarik dan lebih mudah dicerna murid sekolah dasar.

Penelitian ini krusial sebab menyoroti pemanfaatan sarana digital, contohnya *canva*, yang menawarkan beragam manfaat dalam aktivitas belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Melalui *canva*, para pelajar dapat merasakan proses belajar yang lebih menggembirakan. Lebih dari itu, hal ini juga berpotensi untuk menguatkan dorongan belajar dan menginspirasi mereka untuk menuntaskan pekerjaan rumah dari pengajar. Dengan demikian, kita dapat mengukur capaian pembelajaran beserta daya cipta dari para murid. Supaya bisa membuat media pengajaran yang menarik, pengajar dapat menggali aneka aplikasi tanpa biaya yang hadir di *Google Play Store*, termasuk salah satunya adalah *canva*. *Canva* merupakan wadah desain daring yang menyajikan berbagai opsi desain, seperti presentasi, daftar riwayat hidup, poster, brosur, grafik, infografik, spanduk, dan pembatas buku, juga produk lainnya yang dapat diakses

melalui wadah ini. *Canva* menyediakan beragam tipe presentasi, termasuk yang bersifat inovatif, pendidikan, bisnis, iklan, dan teknologi, dan lainnya. Alhasil, aplikasi *canva* sangat bermanfaat sebagai perangkat dalam aktivitas pembelajaran. Rancangan presentasi inilah yang akan diimplementasikan dalam *riset* ini. Teknik penggunaannya sangat mudah, bahkan untuk pengguna yang baru pertama kali memakainya, dan bisa diakses secara daring. *Canva* tidak perlu dipasang pada komputer, sebab aplikasi ini berbasis web atau cloud serta tersedia juga sebagai aplikasi seluler untuk Android dan iPhone, sehingga memberi kemudahan bagi pengguna dalam mendesain.

Studi ini mengacu pada sebuah artikel jurnal karya Tri Wulandari yang terbit tahun 2022, berjudul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD". Hasil riset tersebut menggaris bawahi bahwa guru memiliki peran penting sebagai fasilitator belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menyiapkan media yang relevan untuk mendukung kegiatan belajar siswa di kelas. Idealnya, media pembelajaran

dirancang sesuai materi, karakter siswa, dan tujuan yang ingin diraih. Perbedaan dari penelitian ini hanya pada penggunaan dalam pembelajaran yang lebih mensimulasi media secara langsung. *Canva* adalah salah satu dari sekian banyak aplikasi desain yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, terdapat dua poin penting yang menjadi fokus dalam studi ini. Pertama, bagaimana penilaian terhadap Media *Canva* dari sisi kemudahan dan efektivitasnya dalam merangsang kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDIT EL HAQ? Kedua, sejauh mana perubahan dalam hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan Media *Canva* untuk belajar Bahasa Indonesia di kelas yang sama?. Terkait dengan dua pertanyaan pokok tersebut, pada penelitian ini terdapat dua tujuan utama. Pertama, untuk menganalisis dan menjelaskan sejauh mana Media *Canva* dapat memberikan dampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa dalam pokok bahasan Bahasa Indonesia di kelas V SDIT EL HAQ. Kedua, untuk memahami pengaruh penggunaan Media *Canva* terhadap

hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDIT EL HAQ. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan, antara lain: Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini bisa menjadi pedoman dalam memilih langkah-langkah yang tepat dalam menggunakan Media *Canva* untuk memperbaiki kreativitas siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Penelitian ini diharapkan juga bisa memberikan gagasan baru untuk menemukan solusi dalam menghadapi tantangan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat Praktis: Bagi Guru : Dapat memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Dapat membantu guru dalam mengembangkan keahlian profesionalnya. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan. Bagi Siswa : Media *Canva* dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam belajar Bahasa Indonesia. Diharapkan penggunaan Media *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDIT EL-HAQ yang berlokasi di Kecamatan

Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo. Subjek penelitian adalah siswa kelas V semester kedua tahun ajaran 2024/2025. Para siswa dibagi menjadi dua grup yang akan dijadikan sampel. Satu kelas V menjadi kelompok eksperimen yang diajar dengan bantuan media *canva*, dengan total 20 siswa. Kelas V lainnya menjadi kelompok kontrol, yang tidak menggunakan media *canva* dalam pembelajarannya, juga terdiri dari 20 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah *non-probability* sampling, tepatnya teknik sampling jenuh. Materi yang diajarkan dalam *riset* ini adalah tentang poster, mencakup definisi poster, macam-macam poster, dan cara membuatnya. Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian berupa eksperimen semu (*quasi-experiment*). Tujuan dari metode ini adalah untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Desain penelitian yang dipakai adalah *nonequivalent control group design*, termasuk pemberian *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Studi ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok percobaan dan kelompok



pembandingan. Materi pokok yang menjadi fokus pembelajaran adalah Poster.

**Tabel 2. Jumlah Peserta Didik**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	Kelas V(Kelas Eksperimen)	20
2	Kelas VI (Kelas Kontrol)	20

Kelas percobaan dan kelas yang tidak diuji mendapatkan pengalaman belajar yang serupa dalam hal tujuan, konten, materi pembelajaran, dan lamanya sesi belajar. Satu-satunya perbedaan terletak pada penggunaan media *canva* di kelas percobaan, sementara kelas yang tidak diuji tidak menggunakan media tersebut.

**Tabel 3. Desain penelitian**

R1	P1	X	P2
R2	P3		P4

Keterangan :

R1 : Kelas eksperimen

R2 : Kelas Kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Canva

P1 : skor *pretest* pada kelas eksperimen

P2 : skor *posttest* pada kelas eksperimen

P3 : skor *pretest* pada kelas kontrol

P4 : skor *posttest* pada kelas kontrol

Teknik pengumpulan informasi yang diterapkan dalam studi ini adalah Teknik verifikasi oleh para ahli: Verifikasi yang melibatkan dua kelompok ahli, yang terdiri dari

seorang guru dan seorang dosen. Dosen sebagai validator media *Canva*, beserta penilaian dan saran dalam pengaruh media yang ditinjau dari segi fisik maupun fungsi dan penggunaan pada pembelajaran di dalam kelas. Pendidik sebagai validator yang menilai akan kelayakan dari materi yang akan yang diterapkan di dalam kelas. Teknik Tes Hasil Belajar. Uji coba ini akan dilaksanakan di awal proses belajar sebelum siswa menerima materi (*pretest*) dan di akhir proses belajar setelah siswa menyelesaikan materi (*posttest*).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi: Lembar Validasi : Lembar validasi yang diisi oleh seorang dosen berfungsi untuk menilai keandalan media *Canva* dalam proses pembelajaran. Lembar ini terdiri dari serangkaian pertanyaan dan dibagi menjadi lima tingkat skala penilaian, yang meliputi tidak sesuai dengan skor tidak sesuai (1), kurang sesuai (2), cukup sesuai (3), sesuai (4), dan sangat sesuai (5).

Lembar Observasi kemampuan hasil Belajar. : Lembar Validasi materi merupakan lembar yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kesesuaian materi Poster dengan

kompetensi dasar yang sesuai, sehingga didapatkan media pembelajaran *canva* terhadap kreativitas peserta didik dengan baik. Penilaian lembar validasi ini diberikan kepada seorang dosen. Terbagi menjadi lima tingkatan skala penilaian yaitu, tidak sesuai dengan skor tidak sesuai (1), kurang sesuai (2), cukup sesuai (3), sesuai (4), sangat sesuai (5).

Analisis tes hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

Uji validitas

Analisis validasi ahli media

Sebelum media diuji coba perlu adanya penilaian terlebih dahulu yang dilakukan oleh dosen untuk mengetahui kelayakan media yang digunakan, sebagai berikut:

menghitung skor validitas media menggunakan rumus

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010: 282)

keterangan:

P = Persentase validasi

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

**Tabel 3 Tingkatan pencapaian dan kelayakan media canva**

<u>Tingkat pencapaian</u>	<u>kualifikasi</u>	<u>keterangan</u>
81-100%	Sangat baik	Sangat layak/tidak perlu revisi
61-80%	Baik	Layak/tidak perlu revisi
41-60%	Cukup baik	Kurang layak/perlu direvisi
21-40%	Kurang baik	Tidak layak/perlu revisi
<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/perlu revisi

Analisis Tes Hasil Belajar Butir pertanyaan yang diterapkan dalam alat ukur hasil pembelajaran meliputi pretest dan posttest. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa banyak pengetahuan siswa tentang materi yang telah diajarkan, dan harus memenuhi kriteria keabsahan serta konsistensi.

Uji validitas dilakukan untuk menentukan apakah sebuah tes yang disampaikan dapat dinyatakan valid atau tidak. Untuk menguji validitas alat ukur, digunakan rumus korelasi product moment seperti berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien validitas tes

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

X = Hasil tes yang di cari validitasnya

Y = Skor total

Uji reabilitas

Uji reabilitas adalah Pengujian merupakan sebuah indikator yang menggambarkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipertanggung jawabkan atau dianggap dapat



dipercaya. Oleh karena itu, pengujian ini bisa digunakan untuk mengevaluasi ketekalan alat ukur, apakah perangkat itu tetap memberikan hasil yang konsisten saat pengukuran dilakukan berulang kali. Sebuah alat ukur dianggap dapat dipercaya jika menghasilkan hasil yang sama walaupun diukur berkali-kali. dengan rumus:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \Sigma pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas tes secara keseluruhan

$p$  = Proporsi subjek yang menjadi item dengan benar

$q$  = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1 - p$ )

$\Sigma pq$  = Jumlah hasil perkalian antar  $p$  dan  $q$

$n$  = Banyak item (soal)

$S$  = Standar deviasi dari tes

**Tabel 4 kriteria Reabilitas Suatu Tes**

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
0,00 s/d 0,20	Sangat Rendah
>0,20 s/d 0,40	Rendah
>0,40 s/d 0,60	Sedang
>0,60 s/d 0,80	Kuat
>0,80 s/d 1,00	Sangat Kuat

#### Uji Hipotesis

Rumus yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media

pembelajaran menggunakan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif adalah *independent sample t-test* dengan hipotesis sebagai berikut.

$H_a$  = Terdapat pengaruh penggunaan media *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SDIT EL HAQ

$H_0$  = Terdapat pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SDIT EL HAQ.

Langkah-langkah untuk menghitung uji-t adalah sebagai berikut:

Pertama, identifikasi hasil tes dari siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, termasuk nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ), varian ( $S^2$ ), deviasi standar ( $S$ ), dan uji normalitas data ( $X$ ).

Setelah itu, dilakukan perhitungan nilai deviasi gabungan kedua sampel dengan menggunakan rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)}$$

Sumber: (Triyono, 2017: 191)

Selanjutnya dilakukan perhitungan nilai uji-t, uji-t dapat dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Sumber: (Triyono, 2017: 191)

Keterangan :

$t$  = Variabel yang diuji (Koefisien Regresi)

$\bar{X}_1$  = Nilai rata-rata hasil tes siswa kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = Nilai rata-rata hasil tes siswa kelas control

$S$  = Standar deviasi gabungan

$n_1$  = Jumlah siswa eksperimen

$n_2$  = Jumlah siswa control

Uji dilaksanakan pada tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = ( $n_1 + n_2 - 2$ ), di mana syarat untuk menolak  $H_a$  adalah jika hasil perhitungan menunjukkan hal tersebut.

### C. C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan, didapatkan hasil data sebagai berikut ini:

Hasil Penelitian

**Tabel 5. Nilai Pretest – Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen**

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pret est	Postes	Pret est	Post es
1	40	80.0	30	65.0
2	30	75.0	30	75.0
3	55	85.0	50	75.0
4	65	95.0	55	80.0
5	70	100.0	60	70.0
6	55	85.0	55	60.0
7	65	80.0	40	75.0

8	60	80.0	60	70.0
9	45	90.0	50	70.0
10	50	60.0	40	85.0
11	45	60.0	35	80.0
12	45	85.0	30	60.0
13	75	95.0	60	70.0
14	75	90.0	45	70.0
15	50	80.0	50	65.0
16	55	85.0	65	70.0
17	70	100.0	45	80.0
18	70	90.0	50	70.0
19	65	95.0	65	75.0
20	40	80.0	50	70.0

Analisi Data

Analisi lembar validasi

Analisis Ahli Media

Validasi media dilaksanakan oleh Ery Rahmawati, M. Pd, seorang dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Proses validasi ini terjadi pada 30 Januari 2025. Hasil dari penilaian bisa dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6. lembar validasi**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Desain Media						
A. Desain Teks Dan Gambar						
1	Ukuran gambar dan teks pada media <u>canva</u>					√
2	Ukuran huruf dan font yang digunakan pada media <u>canva</u>					√
3	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf					√
4	Warna huruf kontras dengan latar belakang					√
5	Kombinasi warna menarik					√
B. Tata Letak						
6	Ketepatan penempatan gambar dan teks pada media <u>canva</u>					√
7	Keseimbangan teks dan gambar pada media <u>canva</u>					√
8	Keterangan yang diberikan sesuai dengan gambar					√
9	Desain komponen-komponen media <u>canva</u>					√
C. Kualitas Memotivasi						
10	Penggunaan media pembelajaran <u>canva</u>					√
11	Penggunaan media pembelajaran <u>canva</u>					√
12	Gambar-gambar yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar					√

Berdasarkan tabel di atas jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item yaitu 55 dan jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item yaitu 60. Data tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{55}{60} \times 100\%$$

91,6666 dibulatkan menjadi 91

**Tabel 7. Pencapaian dan Kualitas Kelayakan**

Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

Media Canva

Tingkat pencapaian	kualifikasi	keterangan
81-100%	Sangat baik	Sangat layak/tidak perlu revisi
61-80%	Baik	Layak/tidak perlu revisi
41-60%	Cukup baik	Kurang layak/perlu direvisi
21-40%	Kurang baik	Tidak layak/perlu revisi
<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/perlu revisi

(Sumber: Arikunto, 2008: 35)

Berdasarkan kriteria kualitas kelayakan media secara keseluruhan dengan skor 91% mendapatkan predikat sangat baik dengan keterangan sangat layak/tidak perlu revisi. Analisis Tes Hasil Belajar

Uji Validitas Tes

**Tabel 8. Uji Validitas Tes**

No	Bobot Soal	Skor Yang Diperoleh										Total Skor
		8	15	8	10	8	10	10	15	8		
	<u>Nama Siswa</u>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Assegaf	8	8	8	8	4	8	10	4	8	8	74
2	Alexa	8	10	8	8	8	4	10	10	8	4	78
3	Alif	6	8	6	6	8	8	8	15	6	6	75
4	Amira	6	15	6	10	6	6	10	4	6	6	75
5	Athaliya	6	10	6	6	4	6	8	6	6	4	60
6	Fany	6	10	6	6	6	6	10	4	15	6	75
7	Parisiya	8	8	8	10	8	4	8	8	8	8	78
8	Harina	6	8	6	6	6	6	6	5	10	6	65
9	Irsyad	5	6	5	5	6	5	8	5	5	4	54
10	Zaka	6	6	6	6	8	6	6	10	15	6	75
11	Fahry	5	15	5	5	5	4	5	10	15	4	73
12	Parel	8	15	8	10	8	8	5	4	8	4	78
13	Fatir	8	15	8	8	4	4	8	10	8	8	81
14	Farhan	6	8	6	6	6	4	5	4	6	4	55
15	Ulil	5	10	6	10	4	6	6	10	6	6	69
16	Nabila	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
17	Rahma	4	15	8	10	8	8	4	8	15	6	86
18	Putri	6	15	6	6	6	6	4	6	4	6	65
19	Poundra	6	5	4	4	6	3	4	6	6	4	48
20	Affif	6	15	8	8	8	8	8	8	4	8	81



Correlations											
	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	TOTAL
SOAL 1											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
SOAL 2											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
SOAL 3											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
SOAL 4											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
SOAL 5											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
SOAL 6											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
SOAL 7											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
SOAL 8											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
SOAL 9											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
SOAL 10											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											
TOTAL											
Pearson Correlation											
Sig. (2-tailed)											
N											

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).  
 \*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

No Soal	Total Correlation	r Tabel	Keputusan
1	.488*	0,413	Valid
2	.692**	0,413	Valid
3	.590**	0,413	Valid
4	.745**	0,413	Valid
5	.564**	0,413	Valid
6	.565**	0,413	Valid
7	.546**	0,413	Valid
8	.460*	0,413	Valid
9	.546**	0,413	Valid
10	.492*	0,413	Valid

### 1. Uji Reabilitas

**Tabel 9. Reliability Statistics**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.727	.839	11

hasil keluaran dengan menggunakan SPSS 18, didapatkan

informasi bahwa untuk uji reliabilitas terdapat 10 butir soal dengan nilai *cronbach's alpha* mencapai 0,595. Mengingat nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,839 lebih besar dari 0,6, maka sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan dalam *uji reliabilitas* tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh item soal dalam tes ini adalah dapat diandalkan.

Uji normalitas adalah metode untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Sebuah data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, sementara jika nilai signifikansinya Pada penelitian ini uji normalitas dianalisis menggunakan SPSS 18.0.

**Tabel 10. Hasil Uji Group Statistics**

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest kelas Eksperimen	.151	23	.191	.940	23	.183
Posttest kelas Eksperimen	.165	23	.103	.899	23	.024
Pretest kelas Kontrol	.153	23	.176	.951	23	.301
Posttest kelas Kontrol	.175	23	.066	.940	23	.180

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel yang ada, hasil analisis uji *kormogorof-smirnov* menunjukkan bahwa rata-rata data yang diperoleh terdistribusi normal. Hal ini terlihat dari nilai *asympt. sign* pada *pretest* eksperimen yang mencapai 0,191, yang lebih tinggi dari 0,05, sehingga data dianggap normal. Demikian pula, hasil posttest dari

eksperimen yang menunjukkan nilai 0,103, juga di atas 0,05, menunjukkan adanya distribusi normal. Pada *pretest kontrol*, nilai yang didapat adalah 0,176, lagi-lagi melebihi 0,05, yang menunjukkan distribusi normal. Terakhir, *posttest kontrol* menunjukkan nilai 0,066, yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga data ini juga terdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk menilai apakah data dalam uji t bersifat *homogen*. Jika homogenitas terpenuhi, peneliti dapat melanjutkan ke tahap analisis Selanjutnya. Untuk membantu analisis data, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS. Interpretasi dari pengujian homogenitas dapat diperoleh dari nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansi melebihi 0,05, maka data tersebut dapat dianggap homogen. Di bawah ini adalah tampilan hasil pengujian keseragaman yang dapat Anda lihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 11. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.352	1	44	.074

Dalam analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa nilai signifikansinya tercatat 0,074. Karena nilai signifikansi dari uji homogenitas adalah 0,074 yang lebih besar dari 0,05, maka data tersebut dapat dianggap *homogen*.

### Uji Hipotesis

Setelah melakukan pemeriksaan prasyarat melalui uji normalitas dan homogenitas, tahap uji hipotesis bisa dilaksanakan. Dalam penelitian ini, hipotesis akan diuji dengan menerapkan analisis statistik berupa independent sample t-test. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau harus ditolak. Selain itu, peneliti juga akan memanfaatkan Paired Sample T-Test dengan dukungan SPSS 18. 0 yang akan dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 12. Hasil Uji Paired Samples T-Test**

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	Pretest_Eksperimen - Posttest_Eksperimen	-28.261	9.841	2.052	-32.516	-24.005	13.773	.000
Pair 2	Pretest_Kontrol - Posttest_Kontrol	-22.391	13.044	2.720	-28.032	-16.750	-8.232	.000

Berdasarkan tabel diatas, uji *paired sample T-test* dilakukan untuk melihat ada tidaknya pengaruh pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta

didik dari kelas eksperimen. Hasil perhitungan uji hipotesis berdasarkan output pair 1 diperoleh nilai sig.(2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan *pretest* dengan media *canva* dan setelah dilakukan *posttest* dengan menggunakan *canva* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi poster. lebih jelas rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan media *canva* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 13. Hasil Hasil Uji Group Statistics**

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 <i>Pretest_Eksperimen</i>	57.61	23	12.957	2.702
<i>Posttest_Eksperimen</i>	85.87	23	10.939	2.281
Pair 2 <i>Pretest_Kontrol</i>	48.70	23	11.795	2.460
<i>Posttest_Kontrol</i>	71.09	23	6.735	1.404

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata nilai *pretest* kelas *eksperimen* sebesar 57,61 setelah diberikan media *canva* mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar *posttest* sebesar 85,87.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang Kesimpulannya, penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDIT EL-HAQ 2 menunjukkan bahwa pemanfaatan media *canva* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia berbasis pembuatan poster. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor *postes* pada kelas eksperimen yang mencapai rata-rata 85,87, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Validasi media memperoleh skor 91% dengan kategori sangat baik, *uji reliabilitas* menunjukkan hasil yang dapat diandalkan ( $\alpha = 0,839$ ), serta uji normalitas dan homogenitas memastikan data layak untuk dianalisis. Dengan demikian, penggunaan *canva* efektif dalam meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Balai Bahasa NTB. (2022). *Canva sebagai media kreatif dalam pembelajaran berbasis proyek. Artikel Balai Bahasa Provinsi NTB, Kemendikbudristek.*
- Dewi Sandra Anggralita, "Peningkatan Hasil Belajar Menulis Karangan Sederhana Melalui Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas li Sekolah Dasar." *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)* 1.1 (2020): 40-52.
- Hanafiah, P.A. (2023). *Pengembangan Media Spinning Wheel Berbasis Unity Pada Pembelajaran IPAS. Joyful Learning Journal.s*
- Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean*



- Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, M. K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *JIME (Jurnal Ilmiah Mandala Education)*, 8(1).
- Mulyawati, F., Pribadi, R. A., & Jamaludin, U. (2023). *Karakteristik belajar dan pembelajaran anak usia sekolah dasar (SD). Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4744–4753.
- Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPS kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior jurnal*, 13(1), 88-93.
- Rachmawati, I. (2020). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 123–134.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar Diana. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media.
- Shafa, S. (2014). Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Dinamika Ilmu*, 14(1), 81-96.
- Sholichah, L., Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2022). Pengaruh Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(1).
- Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental.
- Tia, T.N., Puang, D.M., & Bunga, M.H. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*.
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.15>