

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF CANVA BERBANTUAN
EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI
SINONIM DAN ANTONIM SISWA KELAS V SD NEGERI 1 BEUREUNUEN**

Syilmi Wilzani¹, Mislinawati², Hasniyati³, Rizki Kurniawati⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

¹syilmiwilzani@gmail.com, ²mislina_tp@usk.ac.id,

³hasniyati@usk.ac.id, ⁴rizkikurniawati@usk.ac.id

ABSTRACT

Synonym and antonym material in Indonesian language learning still shows low student learning outcomes. This condition is influenced by the use of less varied learning media, causing students to be less active and not fully understand the concepts. This study aims to determine the effect of using interactive Canva media assisted by Educaplay on the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1 Beureunuen. The study employed a quantitative approach using a Quasi-Experimental Design with a Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 45 students, including 23 students from class VA as the experimental group and 21 students from class VB as the control group, selected through purposive sampling. Data were collected using a multiple-choice objective test consisting of 20 questions administered during the pre-test and post-test. Data analysis included the N-Gain test, normality test, homogeneity test, and independent sample t-test using SPSS. The results showed that the average score of the experimental class increased from 59.3 to 85.4 with an N-Gain value of 0.645 (moderate category), while the control class increased from 48 to 63.8 with an N-Gain value of 0.287 (low category). The independent sample t-test results showed a significance value (2-tailed) < 0.05, indicating that the use of interactive Canva media assisted by Educaplay has a significant effect on students' Indonesian language learning outcomes.

Keywords: Canva interactive media, educaplay, learning outcomes, synonyms and antonyms

ABSTRAK

Materi sinonim dan antonim pada pembelajaran bahasa Indonesia masih menunjukkan hasil belajar siswa yang rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga siswa cenderung kurang aktif dan belum memahami konsep secara mendalam. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Beureunuen. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis *Quasi*

Experimental Design melalui desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel berjumlah 45 siswa yang terdiri atas 23 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 21 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 soal pada *pre-test* dan *post-test*. Analisis data meliputi uji N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 59,3 menjadi 85,4 dengan nilai N-Gain sebesar 0,645 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 48 menjadi 63,8 dengan nilai N-Gain sebesar 0,287 (kategori rendah). Uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, sehingga penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

Kata Kunci: media interaktif Canva, *educaplay*, hasil belajar, sinonim dan antonim

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan membekali siswa dengan kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif. Melalui penguasaan bahasa yang baik, siswa diharapkan mampu memahami berbagai jenis teks, menyampaikan gagasan secara jelas, serta berinteraksi secara efektif dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan

tahap perkembangan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Sidabutar et al., 2025).

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah penguasaan kosakata. Dalam Kurikulum Merdeka, materi sinonim dan antonim menjadi salah satu materi penting yang diajarkan pada siswa kelas V sekolah dasar (Zulqarnain, 2021). Pemahaman terhadap sinonim dan antonim membantu siswa dalam membedakan, memilih, dan menggunakan kata secara tepat sesuai konteks sehingga mampu menyampaikan gagasan secara jelas, bervariasi, dan efektif. Penguasaan materi ini juga menjadi dasar bagi

pengembangan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks seperti memahami teks, menulis karangan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap makna kata (Zahra et al., 2025).

Namun, pada kenyataannya sebagian siswa masih menganggap pelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang mudah sehingga kurang memberikan perhatian serius dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung mengabaikan beberapa materi penting, termasuk materi sinonim dan antonim. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam membedakan maupun mengidentifikasi kata yang memiliki makna sama ataupun berlawanan. Sebagian siswa hanya mampu meniru contoh yang diberikan oleh guru, tetapi belum mampu menerapkannya dalam kegiatan membaca, menulis, maupun berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sinonim dan antonim masih bersifat hafalan dan belum berkembang secara konseptual maupun fungsional dalam keterampilan berbahasa (Zahra et al., 2025).

Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa cenderung kurang fokus, kurang antusias, serta pasif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga materi yang disampaikan guru tidak dapat dipahami secara (Sidabutar et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa serta kurang efektifnya proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat pelaksanaan program MBKM di SD Negeri 1 Beureunuen. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sinonim dan antonim. Salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal

sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, sebagian hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 75.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa Arifin (2020), Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva yang dipadukan dengan *Educaplay*. Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik, sedangkan *Educaplay* merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki kata yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Puling et al., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Pratiwi (2023) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa melalui tampilan visual yang menarik. Selain itu, Rahmawati dan Perdana (2024) juga menemukan bahwa *Educaplay* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui kuis interaktif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Devita (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva berbantuan *Educaplay* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi sinonim dan antonim, yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim siswa kelas V SD Negeri 1 Beureunuen.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* melalui desain *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2023). Desain ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan tertentu dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Beureunuen pada siswa kelas V Tahun Ajaran 2025/2026.

Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal siswa.

Berdasarkan teknik tersebut diperoleh kelas VA sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif Canva berbantuan

Educaplay dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 44 siswa yang terdiri atas 23 siswa pada kelas eksperimen dan 21 siswa pada kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 soal yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi sinonim dan antonim dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V. Penyusunan soal dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian indikator pembelajaran sehingga instrumen yang digunakan dapat mengukur hasil belajar siswa secara tepat dan relevan dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar

siswa setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Analisis data meliputi analisis deskriptif untuk melihat gambaran umum hasil belajar siswa, uji N-gain score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, serta uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test dengan taraf signifikansi $>0,05$. Selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi $<0,05$ untuk mengetahui secara signifikan pengaruh penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Beureunuen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Beureunuen, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB), baik dari segi proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan

awal peserta didik pada kedua kelas masih tergolong rendah dan sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, pemahaman peserta didik terhadap konsep sinonim dan antonim masih terbatas, khususnya dalam membedakan makna kata serta penggunaannya dalam kalimat.

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan observasi kelas untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta media yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti kemudian menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi materi, media pembelajaran menggunakan Canva, permainan interaktif melalui *Educaplay*, serta instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test*. Peneliti juga melakukan koordinasi dengan guru kelas terkait jadwal serta teknis pelaksanaan pembelajaran agar proses penelitian dapat berjalan dengan baik.

Penelitian dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu satu

pertemuan pada kelas kontrol yang menggunakan media kartu kata sinonim dan antonim serta satu pertemuan pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay*. Dalam penelitian eksperimen, pengaruh suatu perlakuan dapat dianalisis melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* sehingga kondisi awal peserta didik sebelum perlakuan dapat dibandingkan dengan kondisi setelah perlakuan diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2023) yang menyatakan bahwa efektivitas suatu perlakuan dapat diketahui melalui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test
Eksperimen	23	59,3	85,4
Kontrol	21	48	63,8

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media interaktif Canva yang dipadukan dengan permainan edukatif melalui *Educaplay*. Materi disajikan melalui tampilan visual yang menarik dan disertai latihan soal berbentuk permainan interaktif. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Richard E. Mayer 2020) juga menegaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan interaksi mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Peningkatan hasil belajar pada kedua kelas juga dianalisis

menggunakan uji N-Gain sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelas	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,645	Sedang
Kontrol	0,287	Rendah

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sinonim dan antonim secara lebih optimal.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan media kartu kata sinonim dan antonim juga terjadi peningkatan hasil belajar, namun peningkatan tersebut tidak sebesar kelas eksperimen. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran, media kartu kata memang dapat membantu peserta didik mengenal kosakata, tetapi sifatnya masih statis dan kurang memberikan variasi stimulus visual maupun aktivitas interaktif. Akibatnya,

kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi hubungan makna antar kata menjadi lebih terbatas sehingga pemahaman yang terbentuk masih bersifat dasar.

Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Data	Sig.(2-tailed)	Keterangan
Hasil Belajar	0,001	Signifikan

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beureunuen.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat membantu

peserta didik memahami materi secara lebih jelas dan menarik. Perpaduan antara tampilan visual dan aktivitas interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, media interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Putri dan Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Hidayat (2024) menyatakan bahwa media Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian visual yang menarik. Pendapat ini juga diperkuat oleh Hamalik (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan, terutama terkait ketersediaan perangkat serta jaringan internet yang memadai dalam penggunaan media digital. Selain itu, guru juga perlu memiliki kesiapan dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Namun dengan perencanaan yang baik serta dukungan dari pihak sekolah, penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* tetap dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Beureunuen, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 59,3 pada *pre-test* menjadi 85,4 pada *post-test* dengan nilai N-Gain sebesar 0,645 yang berada pada kategori sedang. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan media kartu kata

mengalami peningkatan dari 48 menjadi 63,8 dengan nilai N-Gain sebesar 0,287 yang berada pada kategori rendah. Hasil uji *independent sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($<0,05$) yang menandakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, penggunaan media interaktif Canva berbantuan *Educaplay* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi sinonim dan antonim di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., Rahayu, E., & Saehu, A. (2020). *Modul Kurikulum dan Pembelajaran*.
- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran (Edisi revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Devita, S., Putri, J., Ayu, D., Putri, A., & Rini, N. O. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. 1–13.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Pratiwi, W. P., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada siswa kelas VI SDN 2 Glinggangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Puling, S. L. C., Koroh, T. R., & Sampe, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Berbantuan *Educaplay* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di SD Gmit Oepura. *Naver.Com*, 10, 200–210.
<https://m.entertain.naver.com/home/article/108/0003338187>
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game*

*Educaplay untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa SD
Negeri Polagan 1. 8, 21907–
21914.*

Negeri Simpangan 05. 1(3).

Sidabutar, G. S., Andari, N. W. P.,
Pegiyanti, N. L., Agustini, N. K.
A., Putrayasa, I. B., & Sudiana,
I. N. (2025). Meningkatkan
Minat Belajar Bahasa
Indonesia Siswa Sd Melalui
Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Teknologi. *Ilmiah
Pendidikan Dasar*, 10, 1–23.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian
Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*

Verawaty, E., & Zulqarnain (2021).
Buku Siswa Pelajaran Bahasa
Indonesia : SD/MI Kelas V.
Kemdikbudristek.

Verawaty, E., & Zulqarnain (2021).
Buku Panduan Guru Pelajaran
Bahasa Indonesia : SD/MI
Kelas V. Kemdikbudristek

Zahra, A., Zhafira, A., Fazriah, I. L., &
Nazah, S. (2025).
*Meningkatkan Pemahaman
Sinonim Dan Antonim Melalui
Media Lembar Kerja Berbasis
B.S.B (Belajar Sambil
Bernyanyi) Pada Siswa SD*