# IMPLEMENTASI MEDIA SLIDEWARE INTERAKTIF BERBASIS SOFTWARE CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM SISWA KELAS V MI MA'ARIF MOJOSARI

Syaharani Kusumaning Ati[1], Ahmad Khoiri[2], Vava Imam Agus Faisal[3]
[1,2,3] Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo
[1]syaharanining@gmail.com, [2]akhoiri@unsiq.ac.id, [3]vavaimam@unsiq.ac.id

## *ABSTRACT*

*This study aimed to determine the effect of implementing Canva-based interactive slideware media on improving Science learning outcomes of fifth-grade students at MI Ma'arif Mojosari. The research was motivated by the low learning outcomes and limited use of interactive digital learning media in Science instruction. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The population consisted of 54 fifth-grade students, divided into an experimental class and a control class, each comprising 27 students. Data were collected through observation, tests (pretest and posttest), and documentation, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and N-Gain tests. The results indicated that the average score of the experimental class increased from 60.7 on the pretest to 83.7 on the posttest, while the control class increased from 58.7 to 71.0. The independent sample t-test showed a significance value of < 0.001, indicating a significant effect of Canva-based interactive slideware media on students' Science learning outcomes. Furthermore, the N-Gain score of the experimental class was 0.5996 (moderate category), higher than the control class score of 0.2902 (low category). Therefore, Canva-based interactive slideware media was proven effective in improving Science learning outcomes and can be used as an innovative learning medium in elementary education.*

***Keywords:*** *Canva, Interactive Slideware, Learning Outcomes, Science Learning, Elementary School*

## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *slideware* interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Ma'arif Mojosari. Motivasi penelitian ini disebabkan oleh rendahnya hasil belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran IPA masih terbatas. Desain penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian berjumlah 54 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan jumlah masing-masing kelas 27 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t-test*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 60,7 pada *pretest* menjadi 83,7 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai dari 58,7 menjadi 71,0. Uji t sampel independent menghasilkan nilai signifikansi < 0,001, yang berarti media *slideware* interaktif

berbasis Canva berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran IPA. Selanjutnya hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5996 (kategori sedang) untuk kelas eksperimen, yang melampaui kelas kontrol sebesar 0,2902 (kategori rendah). Dapat disimpulkan, penerapan media *slideware* interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPA siswa dan dapat berfungsi sebagai alternatif media inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Canva, *Slideware* Interaktif, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam, Sekolah Dasar

## A. Pendahuluan

Proses pembelajaran menimbulkan transformasi dalam berbagai dimensi pengetahuan, sikap, dan kompetensi, sehingga memerlukan lingkungan yang secara efektif memfasilitasi partisipasi aktif siswa dalam pengalaman pendidikan. Perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 mendorong integrasi teknologi digital sebagai kebutuhan penting dalam pendidikan. Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Perubahan dari pembelajaran *teacher-centered* menuju *student-centered* menuntut penggunaan media yang inovatif agar kualitas pembelajaran semakin efektif.

Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret memerlukan visualisasi yang jelas untuk memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Namun, hasil observasi di MI Ma'arif Mojosari menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional berupa gambar buku maupun *slide* PowerPoint statis. Kondisi tersebut menyebabkan banyak siswa harus mengikuti remedial pada ulangan harian IPA yang menunjukkan hasil belajar belum optimal. Rendahnya pemahaman konsep dan minimnya keterlibatan siswa menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi penting karena dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Kebutuhan terhadap media yang mudah diakses dan mudah digunakan guru semakin meningkat seiring perkembangan

teknologi pendidikan. Canva sebagai platform desain grafis berbasis web menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan integrasi teks, gambar, video, animasi, dan elemen interaktif dalam satu media pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan *slideware* interaktif berbasis Canva berpotensi mendukung pembelajaran IPA yang lebih konkret, menarik, dan efektif.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 70 menjadi 80 serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Amarista, 2023). Penelitian lain juga menemukan peningkatan ketuntasan belajar dari 38% menjadi 86% dan kenaikan nilai rata-rata dari 66,9 menjadi 80,23 setelah penggunaan media PowerPoint interaktif (Nafiah, 2022). Selain itu, peningkatan nilai rata-rata dari 62,43 menjadi 76,07 membuktikan bahwa media interaktif berbasis teknologi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Antonio, 2021).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas media PowerPoint interaktif, kajian mengenai *slideware* interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPA di madrasah ibtidaiyah masih relatif terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan *slideware* interaktif berbasis *software* Canva yang diterapkan pada siswa kelas V MI Ma'arif Mojosari dengan fokus pada peningkatan hasil belajar IPA. Penelitian ini juga diarahkan untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan media tersebut. Dengan demikian, penelitian bertujuan mengetahui implementasi media, mengukur peningkatan hasil belajar siswa, serta memperkaya kajian teknologi pembelajaran berbasis Canva dalam pendidikan dasar (Putri, 2021).

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen melalui desain *nonequivalent control group design* untuk mengkaji pengaruh penerapan media slideware interaktif berbasis canva terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Ma'arif

Mojosari. Populasi penelitian berjumlah 54 siswa yang seluruhnya dijadikan sampel, terdiri atas kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa serta 27 siswa pada kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, tes (*pretes, posttest*), dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji *t-test*, serta uji *N-Gain* untuk menilai efektivitas penerapan media slideware interaktif berbasis canva. Penggunaan metode ini diharapkan dapat memberikan hasil yang objektif dalam mengukur perubahan dan peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. (Sugiyono, 2022).

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Data Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media slideware interaktif berbasis canva. Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen yang terdiri dari 27 siswa menunjukkan peningkatan rata-rata dari 60,7 pada pretest menjadi 83,7 pada saat posttest, selain itu total nilai siswa juga mengalami kenaikan dari total 1.639 menjadi 2.260. Kenaikan hasil belajar juga terlihat pada kelas kontrol yang terdiri dari 27 siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 58,7 sebelum pembelajaran menjadi 71,0 setelah pembelajaran, sedangkan total nilai kelas bertambah dari 1.584 menjadi 1.954. Perbandingan hasil kedua kelas menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Oleh karena itu, media slideware interaktif berbasis canva tebukti mampu memberikan kontribusi yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa..

### Uji Pendahuluan

Berdasarkan hasil analisis instrumen yang terdiri atas 25 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian pada materi rantai makanan, diperoleh hasil bahwa sebagian besar butir soal memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam penelitian. Uji validitas menunjukkan terdapat 21 soal pilihan ganda dan seluruh 5 soal uraian yang dinyatakan valid, sedangkan 4 soal pilihan ganda dinyatakan tidak valid sehingga tidak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas

menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,923 untuk soal pilihan ganda dan 0,882 untuk soal uraian yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik sehingga layak digunakan sebagai alat ukur dalam pelaksanaan pretest dan posttest pada kelas penelitian.

**Uji Prasyarat Analisis**

Pengujian Normalitas dari hasil belajar peserta didik dilakukan menggunakan *SPSS.* Metode yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov karena jumlah sampel penelitian lebih dari 50, yaitu sebanyak 54 peserta didik dengan taraf signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Hasil analisis perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah:

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa**

| | | Kolmogorov-Sminorv[a] | | |
|---|---|---|---|---|
| | Kelas | Statistic | df | Sig. |
| Hasil | Pretest A (Kontrol) | .113 | 27 | .200* |
| | Postest A (Kontrol) | .152 | 27 | .109 |
| | Pretest B (Eksperimen) | .127 | 27 | .200* |
| | Postest B (Eksperimen) | .100 | 27 | .200* |

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada pretest kelas kontrol sebesar 0,200, postest kelas kontrol sebesar 0,109, pretest kelas eksperimen sebesar 0,200, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,200. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa**

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig.[a] |
|---|---|---|---|---|---|
| Nilai | Based on Mean | 3.205 | 1 | 52 | 0.079 |
| | Based on Median | 3.219 | 1 | 52 | 0.709 |
| | Based on median and with adjusted df | 3.219 | 1 | 43.445 | 0.080 |
| | Based on trimmed mean | 3.245 | 1 | 52 | 0.077 |

Berdasarkan hasil perhitungan analisis homogenitas menggunakan uji levene pada baris *Based on Mean* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,079. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil

belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

**Uji Hipotesis**

Uji Hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji *Independent Sampel t-test* (uji-t), uji-t ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media slideware interaktif berbasis software canva terhadap hasil belajar siswa . Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi < 0,05 maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima, sedangkan apabila nilai signifikansi > 0,05 maka $H_0$ diterima dan $H_a$ ditolak. Hasil perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel di bawah:

**Tabel 3. Hasil Uji-T Hasil Belajar Siswa**

| | | t | df | Significance One-Sided p | Significance Two-Sided p |
|---|---|---|---|---|---|
| Nilai | Equal variances assumed | -4.660 | 52 | <0,001 | <0,001 |
| | Equal variances not assumed | -4.660 | 45.114 | <0,001 | <0,001 |

Berdasarkan hasil uji-t pada baris *Equal variances assumed* diperoleh nilai signifikansi (*Two-Sided p*) sebesar < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan media *slideware* interaktif berbasis *software* canva pada hasil belajar IPA siswa kelas V di Mi Ma'arif Mojosari.

**Uji Lanjut**

Uji lanjut dilakukan menggunakan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. N-Gain dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest siswa. Hasil perhitungan uju N-Gain pada kedua kelas dapat dilihat pada tebel berikut:

**Tabel 4. Hasil N-Gain Kelas Eksperimen**

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|
| NGain_Score | 27 | .35 | .87 | .5996 | .13601 |
| NGain_Persen | 27 | 34.62 | 86.96 | 59.9608 | 13.60096 |
| Valid N (listwise) | 27 | | | | |

**Tabel 5. Hasil N-Gain Kelas Kontrol**

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|
| NGain_Score | 27 | -.18 | .79 | .2902 | .20124 |
| NGain_Persen | 27 | -17.65 | 79.31 | 29.0221 | 20.12396 |
| Valid N (listwise) | 27 | | | | |

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain pada kelas eksperimen, diperoleh rata-rata skor sebesar 0.5996 atau setara dengan 59,96%. Nilai terendah yang diperoleh adalah 0,35, sedangkan nilai tertinggi mencapai 0,87. Mengacu pada kriteria interpretasi N-Gain, hasil tersebut berada pada kategori sedang. Adapun pada kelas kontrol, rata-rata nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,2902 atau 29,02%. Nilai terendah tercatat sebesar 0,18 dan nilai tertinggi sebesar 0,79. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran slideware interaktif berada pada kategori sedang dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

**Interpretasi Data**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *slideware* interaktif berbasis Canva berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Ma'arif Mojosari. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, sehingga dapat dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,079, yang menandakan bahwa varians pada kedua kelompok memiliki sifat yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, analisis statistik parametrik dapat dilakukan secara valid untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa media *slideware* interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji *N-Gain* yang menunjukkan rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 0,5996 dengan kategori sedang. Sementara itu, kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,2902 yang termasuk kategori rendah. Perbedaan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan media berbasis Canva dalam pembelajaran

memberikan hasil yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya peningkatan hasil belajar pada kelas ekksperimen sejalan dengan konsep yang dijelaskan dalam teori *Zone of Proximal Development* dan *scaffolding* yang dikemukakan Vygotsky. Media *slideware* interaktif berbasis Canva berfungsi sebagai bantuan belajar yang membimbing siswa memahami konsep IPA secara bertahap. Penyajian materi yang sistematis, visual yang jelas, serta elemen interaktif membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir melebihi kemampuan awalnya. Selain itu, teori pembelajaran multimedia Mayer menjelaskan bahwa integrasi teks, gambar, animasi, dan warna dapat mengoptimalkan pemrosesan informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Efektivitas media Canva juga didukung oleh karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Melalui animasi, ilustrasi, dan infografis, konsep IPA yang abstrak seperti rantai makanan dapat divisualisasikan secara lebih nyata sehingga mudah dipahami siswa. Pemilihan warna yang menarik dapat membantu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, keberadaan fitur interaktif, seperti kuis dan tombol navigasi, dapat mendorong siswa untuk lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini selaras dengan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yangg dilakukan oleh Valent menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif mampuu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa secara signifikan (Valent, 2023). Temuan serupa juga dilaporkan oleh Syafira yang

menemukan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 70,85 menjadi 84,21 setelah penggunaan media interaktif (Syafira, 2023). Penelitian Abdullah menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media PowerPoint interaktif (Abdullah, 2022), sedangkan penelitian Arsono membuktikan peningkatan ketuntasan belajar dari 70% menjadi 95% pada materi rantai makanan (Arsono, 2023). Dengan demikian, media *slideware* interaktif berbasis Canva terbukti efektif secara statistik maupun pedagogis dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovativ untuk diterapkan di sekolah dasar.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *slideware* interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA di kelas V MI Ma;arif Mojosari telah berjalan dengan baik dan mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi siswa. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05. sehingga media Canva terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 59,96% (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 29,02% (kategori rendah). Oleh sebab itu, pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis canva secara kreatif perlu dilakukan oleh guru agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, sekolah juga perlu mendukung penyediaan sarana serta pelatihan teknologi pembelajaran, siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media digital secara bijak, dan kajian lebih lanjut dapat dilakukan pada materi, tingkat pendidikan, atau media pembelajaran yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M., & Syahputra, M. R. (2025). *Pengaruh media interaktif PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Perumnas 1*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11*(3).

Arsono, M. E., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. (2025). *Penerapan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada konsep rantai makanan*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia, 15*(2).

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Nafiati, D. A. (2021). *Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik*. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 21*(2), 151–172.

Putri, H. P., & Nurafni. (2021). *Pengaruh media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(6), 3538–3549.

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Syafira, M. Y., Fajriyah, K., Mushafanah, Q., & Karsono. (2023). *Penerapan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Supriyadi 02*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5*(2).

Valent, D. M., Pangestika, R. R., & Supriyono. (2022). *Peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media PowerPoint interaktif*. *Journal on Teacher Education, 4*(2).