

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP MINAT  
BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN 04 BENGKAYANG**

Fransiskus Egi<sup>1</sup>, Victoria Felisitas Melati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD Institut Shanti Bhuana, Bengkulu

<sup>1</sup>[fransiskus2127@shantibhuana.ac.id](mailto:fransiskus2127@shantibhuana.ac.id), <sup>2</sup>[felisitas@shantibhuana.ac.id](mailto:felisitas@shantibhuana.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the influence of Canva-based learning media on the learning interest in Social and Natural Sciences (IPAS) among fifth-grade students at SDN 04 Bengkulu. The research employed a quantitative method with a one-group pretest-posttest experimental design. Data were collected using questionnaires and documentation. The results indicate that the use of Canva media significantly improved students' interest in learning IPAS. Visual and interactive features provided by Canva made the learning process more engaging and effective. Statistical tests showed a notable difference between students' interest before and after the intervention. This study highlights the importance of integrating digital media in classroom settings to enhance students' motivation and engagement in the learning process.*

*Keywords: Canva, Learning Media, Learning Interest, IPAS, Elementary School*

**ABSTRAK**

Canva terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V di SDN 04 Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Fitur visual dan interaktif dalam Canva membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Studi ini menekankan pentingnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Minat Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

**A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama

dalam hal metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di berbagai jenjang pendidikan. Pendidikan tidak lagi

hanya terpaku pada metode konvensional, tetapi dituntut untuk berinovasi agar mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks ini, media pembelajaran memegang peranan penting dalam menjembatani proses penyampaian materi dari guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif menjadi suatu keharusan guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga menumbuhkan minat belajar.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini sering kali dianggap membosankan karena penyampaian materinya yang bersifat teoritis dan kurang visual. Hal ini diperparah dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam IPAS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama praktik pengalaman lapangan (PPL) yang dilakukan peneliti di SDN 04 Bengkayang, ditemukan bahwa siswa kelas V menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS. Siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan lebih tertarik bermain saat pembelajaran berlangsung. Guru pun masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang kurang mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu

solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menarik. Dengan penggunaan Canva, materi IPAS dapat disajikan dalam bentuk infografis, presentasi visual, dan animasi yang dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah pendekatan inovatif yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang potensial adalah Canva, sebuah platform desain grafis daring yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi ajar yang menarik secara visual. Canva menyediakan berbagai fitur seperti infografis, animasi, video, dan template interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media berbasis Canva dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi yang menarik. sebelumnya

telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa serta efektivitas penyampaian materi oleh guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V di SDN 04 Bengkayang. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih relevan dengan era digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media digital yang mendukung proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment) yang menerapkan desain One Group Pretest-Posttest. Dalam desain ini, hanya terdapat satu

kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Subjek penelitian diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, dan kemudian dilakukan pengukuran sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) untuk mengetahui adanya perubahan pada variabel terikat, yaitu minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Pemilihan desain ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Canva dalam meningkatkan minat belajar dengan membandingkan skor rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media tersebut.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VB SDN 04 Bengkayang yang berjumlah 35 orang, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator-indikator minat belajar siswa seperti perhatian, antusiasme, rasa suka, partisipasi, dan keaktifan. Selain itu, teknik dokumentasi juga digunakan untuk melengkapi data melalui foto kegiatan pembelajaran, RPP, dan hasil belajar siswa. Instrumen angket divalidasi

menggunakan uji validitas konstruk dengan teknik korelasi Pearson Product Moment. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan teknik uji-t (paired sample t-test) untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara pretest dan posttest, dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas data. Jika data berdistribusi normal ( $p > 0,05$ ), maka uji-t dilakukan; sebaliknya, jika data tidak normal, maka digunakan uji non-parametrik Wilcoxon. Seluruh proses analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis apakah penggunaan media pembelajaran Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V di SDN 04 Bengkayang. Setelah dilakukan perlakuan dengan menerapkan media Canva dalam proses pembelajaran, dilakukan pengukuran minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan instrumen angket skala Likert. Berdasarkan hasil perolehan data, terjadi peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata minat belajar siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat minat belajar

yang tergolong sedang hingga rendah, sementara pada posttest, skor minat belajar menunjukkan peningkatan ke kategori tinggi. Berikut disajikan tabel perbandingan hasil pretest dan posttest minat belajar siswa:

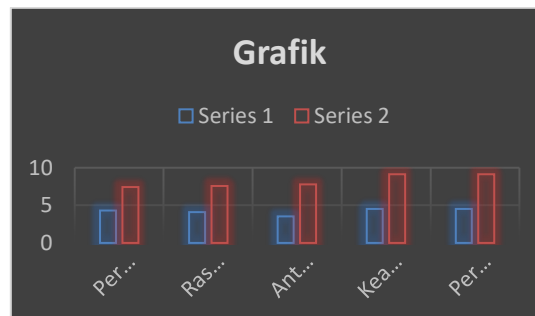
**Tabel 1 Rata-rata skor Pretest dan Posttest Minat Belajar**

| No | Aspek Minat Belajar             | Skor Pretest (rata-rata) | Skor Posttest (rata-rata) |
|----|---------------------------------|--------------------------|---------------------------|
| 1  | Perhatian                       | 2,9                      | 4,1                       |
| 2  | Rasa suka dan ketertarikan      | 2,8                      | 4,3                       |
| 3  | Antusiasme dan motivasi         | 2,6                      | 4,2                       |
| 4  | Keaktifan dan partisipasi       | 3,0                      | 4,4                       |
| 5  | Perasaan senang terhadap materi | 2,7                      | 4,5                       |
|    | Total Rata-rata                 | 2,8                      | 4,3                       |

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa semua aspek minat belajar mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media Canva. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek “perasaan senang terhadap materi”, yang mengindikasikan bahwa tampilan visual dan interaktif dari Canva berkontribusi besar terhadap kenyamanan dan kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk memperjelas hasil tersebut, berikut disajikan grafik peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa:

**Grafik 1. Peningkatan Rata-rata Skor Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan**



Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test dengan hasil sebagai berikut: nilai t-hitung = 8,721 dengan signifikansi ( $p$ ) = 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 04 Bengkayang.

## E. Kesimpulan

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviona Hajar dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara signifikan. Fitur visual seperti ilustrasi, animasi, dan infografis dalam Canva terbukti

mampu membantu siswa memahami konsep abstrak dalam IPAS dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, keaktifan siswa dalam membuat dan mempresentasikan hasil belajar melalui Canva juga menunjukkan bahwa pendekatan ini mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif dalam kelas.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat pentingnya integrasi media digital berbasis desain grafis dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan emosional siswa, serta mendorong kreativitas dan rasa percaya diri mereka dalam proses belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Depdiknas. (2006). Permendiknas Nomor 22 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 1–43.
- Ingit Dyaning Wijayanti, A. E. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD. 08(September), 2100–2112. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology- Based Learning Media. 18(1), 811–819.
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Prayuga, Y., & Abadi, A. P. (2019). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Prosiding Sesiomadika*, 1052–1054. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu*

- Keislaman, 9(1), 49–60.  
[https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama\\_islam/index](https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index)
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. Publikasi Pembelajaran, 1(1), 1–12.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). Media Pembelajaran. 1–77.  
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 4(2), 208–213.  
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>
- Saza, M. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva for.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 6(1), 35–43.  
<https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Supardi, K. (2017). Media Visual dan Pembelajaran IPA dalam Men. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 1(2), 201–204.  
<http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266/189>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 102–118.  
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- UUD No 20 Tahun 2003. (2003). Zitteliana, 19(8), 159–170.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. Journal of Telenursing (JOTING), 3(2), 538–545.  
<https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>
- Yusup, A, H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(5), 1–13.  
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, 11 Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.