

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SD INPRES PARE'-PARE' KEC.
BAJENG KAB. GOWA**

Zahratul Awaliya¹⁾, Sirajuddin²⁾, Andi Alim Syahri³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

Zahratulawaliya07@gmail.com sirajuddin@unismuh.ac.id andialims@unismuh.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan berhitung siswa di kelas II B SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa, dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi berbasis canva. Siswa memiliki kemampuan berhitung yang buruk, terutama dalam materi penjumlahan, yang disebabkan oleh kekurangan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Sebanyak 22 siswa di kelas II B menjadi subjek penelitian. Data diperoleh untuk *pretest*, yang diperlakukan dengan video pembelajaran berbasis canva untuk *posttest*, yang menunjukkan nilai rata-rata *pretest* 57,77 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 70,13. Uji-t menghasilkan nilai *thitung* 7,72 > *ttabel* 2,08, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva sangat memengaruhi kemampuan berhitung siswa. Dengan demikian, penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam matematika, terutama dalam materi penjumlahan, dan disarankan untuk digunakan secara luas dalam kurikulum sekolah dasar.
Kata kunci: media pembelajaran, canva, keterampilan berhitung

Abstract

The purpose of this study was to determine how the numeracy skills of students in class II B SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa, are influenced by the use of canva-based applications. Students have poor numeracy skills, especially in addition material, which is caused by the lack of interesting learning media. This study uses a quantitative approach and uses a One Group Pretest-Posttest experimental design. A total of 22 students in class II B became the subjects of the study. Data were obtained for the pretest, which was treated with canva-based learning videos for the posttest, which showed an average pretest score of 57.77 and an average posttest score of 70.13. The t-test produced a tcount value of 7.72 > ttable 2.08, indicating that the use of canva-based learning media greatly affects students' numeracy skills. Thus, the use of this media is effective in improving students' abilities in mathematics, especially in addition material, and is recommended for widespread use in the elementary school curriculum.

Keywords: learning media, canva, numeracy skills

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah salah satu cara penting untuk membangun kemampuan

berpikir kritis dan logis. Sejak usia dini, matematika membentuk pola pikir logis dan sistematis yang sangat penting untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan

sehari-hari Sirajuddin, dkk (2023:35). Namun, karena matematika sangat abstrak, banyak siswa menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, Kurniati (2015).

Kemampuan berhitung, terutama dalam hal operasi penjumlahan, adalah komponen penting dari matematika dasar. Karena operasi dasar ini menentukan pemahaman konsep matematika lanjutan, penguasaan mereka sangat penting, Vioeza (2021:688). Namun, metode pengajaran yang tidak menarik dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang relevan adalah dua faktor yang sering menyebabkan siswa gagal berhitung, Ekayani (2017).

Salah satu cara yang mungkin untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran digital. Canva, sebuah platform desain grafis online, memiliki banyak fitur interaktif, termasuk animasi, video dan elemen visual lainnya, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, Tenri Ampa (2020:320). Canva tidak hanya dapat membantu guru membuat media ajar yang lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi dan keinginan siswa untuk belajar, Wardhsnie (Alfian 2022).

SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa, menunjukkan hasil observasi bahwa banyak siswa kelas II gagal memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam materi penjumlahan. Dengan demikian, peneliti memulai penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa”**.

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. *One Group Pretest-Posttest Design* digunakan. Peneliti dapat mengukur perubahan yang terjadi pada subjek penelitian sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran. Penelitian

dilakukan di SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas II B, terdiri dari 10 laki-laki dan 12 perempuan.

Variabel Penelitian

- Variabel bebas (X): media pembelajaran berbasis aplikasi canva
- Variabel terikat (Y): kemampuan berhitung siswa (materi penjumlahan)

Instrumen Pengumpulan Data

- **Pretest-posttest:** untuk mengukur kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah perlakuan
- **Observasi:** untuk melihat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
- **Dokumentasi:** untuk mendukung bukti-bukti visual dalam proses penelitian

Prosedur Penelitian

1. Persiapan: penyusunan instrumen, desain media pembelajaran dengan canva, serta pemberian izin ke sekolah
2. Pelaksanaan:
 - Hari ke 1 diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa
 - Hari 2-4 diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan video berbasis canva
 - Hari ke 5 diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar
3. Evaluasi dan analisis data

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Pengaruh media pembelajaran canva terhadap kemampuan berhitung siswa ditentukan dengan menganalisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji-t (uji beda rata-rata). H_0 diterima berdasarkan nilai $t_{hitung} = 7,72$ dan $t_{tabel} = 2,08$ dari hasil uji-t. Artinya, kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Pare'-Pare' sangat dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran berbasis aplikasi canva mempengaruhi kemampuan berhitung 22 siswa kelas II B di SD Inpres Pare'-Pare' pada materi penjumlahan. Tes *pretest* terdiri dari 5 soal esai dan tes *posttest* terdiri dari 5 soal esai. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* adalah 57,77 dan skor *posttest* adalah 70,13. Berikut ringkasan perubahan kategori hasil belajar:

Kategori	<i>Pretest</i> (%)	<i>Posttest</i> (%)
Sangat rendah	0	0
Rendah	36,36%	13,63%
Sedang	31,81%	18,18%
Tinggi	27,27%	54,54%
Sangat tinggi	4,54%	13,63%

Pergeseran yang signifikan ke kategori tinggi dan sangat tinggi menunjukkan bahwa menggunakan media canva meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 21, uji-t digunakan untuk mengevaluasi signifikansi pengaruh. Hasil perhitungan adalah sebagai berikut:

- $t_{hitung} = 7,72$
- $t_{tabel} = 2,08$

H_1 diterima dan H_0 ditolak karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Artinya, kemampuan berhitung siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva.

Pembahasan

Siswa menunjukkan kemampuan berhitung yang lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis canva, yang menunjukkan bahwa media ini membantu mereka memahami konsep penjumlahan, terutama karena kemampuan canva untuk menyajikan informasi secara visual yang menarik dan interaktif. Menurut Wardhsnie (2021) menyatakan bahwa

kemampuan visual canva dapat meningkatkan perhatian keterlibatan siswa dalam pelajaran.

Canva juga memungkinkan guru membuat video pembelajaran yang menggabungkan gambar, suara, teks dan animasi. Hal ini membantu siswa pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) memahami materi abstrak melalui media yang lebih konkret dan kontekstual, Rahmi (Suryana 2020).

Selain itu, temuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Dea dan Simbolon (2023) yang menunjukkan bahwa media canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. Secara teori, temuan ini mendukung pendekatan pembelajaran berbasis media visual karena dapat meningkatkan aktivitas mental dan partisipasi siswa, Elkayani (2017). Penemuan ini juga sejalan dengan kriteria pemilihan media oleh Arsyad (2015) yang menyatakan bahwa media yang tepat dapat menjelaskan pembelajaran dan meningkatkan retensi.

Dengan kata lain, telah terbukti bahwa media canva memiliki kemampuan untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional, meningkatkan minat mereka dalam pelajaran dan meningkatkan keterlibataaan mereka dalam pembelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan

PENUTUP

Simpulan dan Saran

Simpulan dari hasil penelitian terhadap siswa kelas II B SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva sebagai alat pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 57,77 pada *pretest* menjadi 70,13 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan t_{hitung} sebesar 7,72, yang lebih besar t_{tabel} sebesar 2,08 pada taraf signifikansi 0,05.

Hasilnya menunjukkan bahwa guru harus secara aktif menggunakan aplikasi canva untuk membuat metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, khususnya dalam pelajaran matematika yang memerlukan visualisasi. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu dalam menyajikan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Wardhsnie. (2021). *Pemanfaatan Canva dalam Peningkatan Kreativitas Pembelajaran*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(1), 95-102.

Yulianti. (2023). *Efektivitas Canva dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(4), 311-320.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Desi P., Bai Badariah, Sholeh H., Ratna S. (2022). *Pengertian Pendidikan*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Fitri, N. (2022). *Penerapan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Digital*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(3), 258-265.

Sirajuddin, Risaldi, A., Hendrika, D., Nur Fadillah, Nurwidiani. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Belajar Discovery Learning pada Siswa Kelas X SMAN 1 Pangkep*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika.

Tenri, A. (2020). *Efektivitas Media Canva dalam Pembelajaran*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(3), 320-327.

Vioreza, M. (2021). *Penjumlahan dalam Kehidupan Sehari-hari*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 688-694.