

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BERBASIS *HYPERLINK* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN PINGGIRPAPAS II PADA MATA
PELAJARAN IPAS**
**Ari Firmansyah¹, Erika Putri Nuriyandini², Fairuz Mariana Fadhilah³, Windi Angriani Aprilia
Putri⁴**
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sumenep
gmail: windiaapc@gmail.com

<i>Abstrak</i> <i>Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk dihasilkan media pembelajaran berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain One-Group Pretest and Posttest, yang melibatkan populasi sebanyak 34 siswa di kelas IV SDN Pinggirpapas II. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, di mana diperoleh nilai sig. 2-tailed sebesar $0.00 < 0.02$, sehingga hipotesis ditolak dan disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis hyperlink Canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.</i> Kata Kunci : <i>Project Based Learning, Hasil Belajar, Struktur Bumi</i>	Article History Received: Desember 2024 Reviewed: Desember 2024 Published: Desember 2024 Plagiarism Checker No 234 Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/CAUSA.v1i2.365 Copyright: Author Publish by: SINDORO  This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
<i>Abstract</i> <i>This research was conducted with the aim of producing Canva-based learning media that is valid, practical, and effective for student learning outcomes in science subjects. This study is categorized as an experimental quantitative research with a One-Group Pretest and Posttest design, involving a population of 34 students in grade IV of SDN Pinggirpapas II. The data was analyzed using a normality test, where a sig value was obtained. 2-tailed by $0.00 < 0.02$, so the hypothesis was rejected and it was concluded that the application of Canva hyperlink-based learning media was quite effective in improving student learning outcomes.</i> Keywords: <i>Learning Media, IPAS</i>	

PENDAHULUAN

Pada zaman era modern saat ini, pendidikan dengan teknologi memiliki tujuan untuk bersatu menciptakan pembelajaran yang interaktif. Hal ini menandakan bahwa teknologi memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap perkembangan pendidikan (Angelina et al., 2023). Adanya materi, metode, dan media pembelajaran serta juga tepat dalam penerapannya sebagai penunjang keberhasilan pada pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan mulus (Irsyad, 2020). Salah satu hal yang dapat digunakan dan dimanfaatkan di era modern teknologi berbantuan digital adalah belajar. Kegiatan pembelajaran disekolah tentunya menyesuaikan terhadap perkembangan zaman saat ini. Guru tentunya harus mengikuti pembaharuan yang terjadi serta merancang kegiatan belajar mengajar dengan kreatif agar siswa dalam merancang jenuh dan bosan ketika jam pelajaran tengah berlangsung, maka

dibutuhkannya media pembelajaran yang interaktif sebagai penunjang keberhasilan belajar siswa (Ummah, 2019).

Pendidikan tidak akan lepas dengan pembelajaran sebagai inti dari suatu proses pendidikan, dimana guru dengan siswa berinteraksi untuk mencapai tujuan dalam pendidikan. Pembelajaran mencakup adanya pertukaran dan keterampilan serta pembentukan perspektif dengan melibatkan siswa. Dalam pembelajaran dengan persiapan bahan ajar sebagai metode penyampaian, strategi pembelajaran dalam lingkungan belajar (Windi Anisa et al., 2020). Pembelajaran tentunya melibatkan perluasan interaksi yang dinamis antara lingkungan belajar, materi pelajaran, serta karakteristik individu setiap siswa. Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang mampu menciptakan kegiatan belajar yang berkualitas dengan terlibatnya partisipasi serta penghayatan siswa secara intensif (Junaedi, 2019).

Setiap kegiatan belajar mengajar, tentunya memiliki mata pelajaran yang salah satunya bagian penting yang tidak dapat tertinggal dalam proses kegiatan belajar mengajar. Jika mengacu pada kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka, terdapat mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni gabungan antara dua mata pelajaran. Akan tetapi, materinya tetap berbeda dan terpecah masing-masing (Wardani et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di tingkat sekolah dasar mengenai fenomena alam dan sosial adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui mata pelajaran ini, siswa difasilitasi untuk beradaptasi dengan lebih mudah dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Selain itu, kemampuan siswa untuk berpikir kritis, peka terhadap lingkungan, serta pemecahan masalah dalam kesehariannya dapat dikembangkan melalui pembelajaran ilmu pengetahuan (Iskandar & Kusmayanti, 2018). Pemahaman materi pembelajaran pada siswa dibutuhkan media pembelajaran yang berguna terhadap sifat kontekstual pada dunia kerja dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Pinggirpapas II, ditemukan beberapa masalah utama, diantaranya terdapat guru yang menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran dan jarang memanfaatkan media pembelajaran, khususnya teknologi. Selain itu, ketersediaan LCD proyektor sebagai alat bantu juga terbatas, karena penggunaannya harus bergantian dengan kelas lain. Akibatnya, siswa kurang memahami materi pelajaran dan kurang tertarik dengan metode atau media yang digunakan. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kelas IV menjadi rendah. Dengan demikian, pendidik sangat dianjurkan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk menghindari kebosanan dan kejenuhan siswa selama kegiatan pembelajaran. Diantaranya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu *canva* berbasis *hyperlink*.

Media merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi kepada penerima. Media pembelajaran adalah sebutan media dalam dunia pendidikan yang mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran mampu membantu proses guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan mempermudah siswa dalam menerima informasi maupun materi yang akan disampaikan oleh guru (Subroto et al., 2024). Media pembelajaran merupakan komponen dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah, media pembelajaran digunakan guru dengan tujuan utama pada siswa dengan menarik minat bakat serta ketertarikan pada materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik memerlukan alat bantu dalam pembelajaran di dalam kelas

maupun diluar kelas salah satunya media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tentang daerah sekitarku (kerajaan di Sumenep).

Canva adalah salah satu aplikasi *online* atau biasa dikenal *platform digital* yang dirancang untuk membantu penggunaan dalam membuat desain grafis. Penggunaan canva dapat mendorong kreativitas dalam menghasilkan konten visual (Sholeh et al., 2020). Canva menyediakan berbagai jenis template seperti presentasi, resume, poster, dan lain sebagainya (Susanti & Mudinillah, 2021). Selain itu, canva sangat mudah diakses, dengan ribuan template yang sangat ramah dan dapat digunakan bagi pemula. Aplikasi canva tersedia secara gratis, namun juga memiliki template dan *tools* berbayar yang menawarkan fitur lebih lengkap (Faridah Hayati, 2020).

Manfaat utama canva berbasis *hyperlink* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Di SDN Pinggirpapass II pada materi tentang daerah sekitarku (IPAS) adalah melihat kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui media visual. Hal ini berbanding lurus terhadap temuan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad, dkk tentang pengembangan media *canva berbasis hyperlink* pada materi akhlak terpuji bagi diri sendiri, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran canva berbasis *hyperlink* memberikan solusi inovatif untuk menyajikan materi yang lebih menarik dan interaktif, sejalan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan saat ini (Ahmad et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan diatas, pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Terdapat rumusan masalah yaitu : 1) Apakah penerapan media pembelajaran interaktif *Canva berbasis hyperlink* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipas?, 2) Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif *canva berbasis hyperlink* pada penyampaian materi di mata pelajaran IPAS?. Berdasarkan adanya rumusan masalah yang telah dibuat, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai judul “Penerapan Media Pembelajaran Canva Berbasis *Hyperlink* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Pinggirpapass II Pada Mata Pelajaran IPAS”.

METODOLOGI

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian yang menggunakan kuantitatif adalah penelitian yang berdasarkan pada fakta atau kenyataan serta didalamnya menggunakan banyak angka (Ali et al., 2022). Tujuan utama dari penelitian kuantitatif adalah untuk membuat model matematika, teori, atau hipotesis tentang fenomena alam dan mengetahui bagaimana variabel dalam populasi tertentu berinteraksi satu sama lain, hal ini dicapai melalui desain penelitian eksperimental dan deskriptif (Rustamana et al., 2024). Pendekatan ini berfokus pada pengukuran objektif dan analisis numerik dengan tujuan untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasi atau diterapkan pada populasi yang lebih besar. Teknik pengumpulan data mencakup tes, dokumentasi.

Peneliti memilih SDN Pinggirpapa II yang berlokasi di Desa PinggirPapas, Kecamatan Kalianget, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur sebagai tempat dilaksanakannya penelitian. Dengan subjek penelitian siswa kelas 4 yang berjumlah 34 siswa. Berikut merupakan desain penelitian yang digunakan oleh peneliti.

Table 1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttest

Pre-test	Treatmeant	Post-test
----------	------------	-----------

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁: Nilai Awal (pretest)

O₂: Nilai Akhir (post-test)

X: Perlakuan dengan menggunakan media *Canva berbasis hyperlink*

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan tes (pre-test dan post-test) serta wawancara dengan wali kelas IV di SDN Pinggirpapass II. Metode yang digunakan adalah pilihan ganda, yang membandingkan hasil pre-test sebelum adanya perlakuan dengan hasil post-test setelah perlakuan diberikan menggunakan media yang diuji cobakan.

Proses analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, mengadakan tes pada siswa kelas IV SDN Pinggirpapas II untuk memastikan kesesuaian permasalahan pembelajaran. Tes ini terdiri dari pre-test yang menggunakan soal berdasarkan kisi-kisi, serta post-test untuk memperoleh skor setelah perlakuan diberikan. Kedua, menghitung rata-rata (mean) skor dari pre-test dan post-test. Ketiga, menganalisis selisih antara skor pre-test dan post-test guna menilai dampak penggunaan media pembelajaran. Keempat, mengevaluasi signifikansi media pembelajaran terhadap hasil belajar menggunakan kategori berbasis skala Likert. Penilaian interval skor hasil belajar dilakukan dengan rentang skala Likert 1 hingga 5, di mana skor 1 berarti "Tidak Baik", skor 2 "Kurang Baik", skor 3 "Cukup Baik", skor 4 "Baik", dan skor 5 "Sangat Baik". Berdasarkan skala ini, data kuantitatif kemudian dikonversi sesuai tabel yang telah ditentukan.

Table 2 Penskoran

Skor	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Setelah melakukan tes terhadap siswa, uji normalitas dilakukan sebagai langkah awal untuk memenuhi prasyarat analisis statistik atau uji asumsi dasar. Sebelum melanjutkan ke pengujian statistik yang lebih kompleks, perlu dilakukan uji asumsi dasar. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini lebih dari 30 ($N > 30$), uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, sesuai dengan rekomendasi Lilliefors (1967).

Dalam uji normalitas memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi (Sig.) atau probabilitas kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak memiliki distribusi normal.
2. Nilai signifikansi (Sig.) atau probabilitas lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal.

Uji Wilcoxon dilakukan apabila uji normalitas telah selesai dilakukan. Tujuan dari uji Wilcoxon ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan dalam penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Kemudian dilakukan analisis dengan menghitung selisih skor antara pre-test dan post-test untuk mengetahui sejauh mana media Hyperlink berbasis Canva efektif digunakan di SDN Pinggirpapas II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian awal dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara wawancara mengenai materi dan kebutuhan siswa atau media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Wawancara dilakukan kepada wali kelas IV di SDN Pinggirpapass II. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait proses pembelajaran IPAS dan penggunaan media pembelajaran IPAS. Hasil wawancara dengan wali kelas kelas 4, guru mengalami kesulitan dalam mencari alat peraga atau media pembelajaran. Pembelajaran dikelas cenderung monoton dan siswa kurang terlibat didalamnya, hal ini disebabkan karena pendidik masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku teks sebagai sumber belajar.

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	6 ^a	10.25	61.50
	Positive Ranks	21 ^b	15.07	316.50
	Ties	7 ^c		
	Total	34		
a. Posttest < Pretest				
b. Posttest > Pretest				
c. Posttest = Pretest				

Berdasarkan hasil dari uji yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan untuk negative ranks terdapat 34 responden tidak mengalami penurunan, baik dari mean rank maupun sum of ranks. Kemudian pada positive ranks dapat dilihat kenaikan means ranknya sebesar 15 .07 dan sum of ranks 316.50. Jadi, pre-test ke posttest mengalami kenaikan hanya 21 responden.

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-3.108 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari hasil data di atas, nilai signifikan < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini, menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *canva berbasis hyperlink* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Pinggirpapass II.

KESIMPULAN

Dari data hasil penelitian dan uji coba media pembelajaran *canva berbasis hyperlink* yang telah dilaksanakan di SDN Pinggirpapass II, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi dari penggunaan media pembelajaran *canva berbasis hyperlink*. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan akumulatif rata-rata skor antara pre-test dan posttest yang diperoleh setelah

diterapkannya media pembelajaran canva berbasis *hyperlink* pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Daerah Sekitarku” mengalami peningkatan

Daftar Referensi

- Ahmad, Pauzi, A., & Fitriani, A. N. Z. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA HYPERLINK PADA MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS IX DI MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 174–178.
- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*.2022, 2(2), 1–6.
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Irsyad, M. (2020). Media Interaktif Adobe Flash CS6 dengan Model Dart dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19. *Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), 103–130. <https://doi.org/10.54150/thawalib.v1i2.14>
- Iskandar, R., & Kusmayanti, I. (2018). Pendekatan Science Technology Society. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 200–215.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(6), 1–10.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Subroto, D. E., Nabilah, H., Wahyuni, I. E., & Mulyati, M. (2024). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Game Edukasi Berbasis Teknologi Pada Siswa SMP IT Bina Bangsa *Increasing Student Enthusiasm For Learning Through The Use Of Technology-Based Educational Games For IT Bina Bangsa Middle School Students*. 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58169/jpmsaintek.v3i1.363>
- Susanti, M., & Mudinillah, A. (2021). Pemanfaatan Canva Pada Siswa Kelas Iii Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Rohani Mi/Sd 03 Paninjauan. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(3), 87–103.
- Ummah, M. S. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF RENDERFOREST PADA TEKS NEGOSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK MUSDA PERBAUNGAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TE

RPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

- Wardani, M. N., Basori, M., & Zaman, W. I. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Materi Perubahan Bentuk Energi pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendidikan Berkarakter*, 7(2), 1–8. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>
- Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.