

Efektivitas media pembelajaran ekopedia berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bayuning

Fadly Faturohman¹, Yani Fitriyani²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia

¹fadlyfaturohman11@gmail.com, ²yanifitriyani@gmail.com

Abstract

This study examines the effectiveness of Canva-based Ekopedia learning media in improving the learning outcomes of fifth grade students of SDN 2 Bayuning on food chain material in IPAS subjects. With quantitative methods and a one group pretest-posttest design on 28 students, data was obtained through a validated multiple choice test. The results showed an increase in the average score from 56.07 to 79.64, with an N-Gain score of 56.60 (medium category). The paired sample t-test statistical test gave a significance value of <0.05 , indicating a significant difference between the pretest and posttest. In conclusion, this media is effective in improving learning outcomes and feasible as an

Keywords: Learning Media, Ekopedia, Canva, Elementary School Students.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas media pembelajaran Ekopedia berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bayuning pada materi rantai makanan di mata pelajaran IPAS. Dengan metode kuantitatif dan desain one group pretest-posttest pada 28 siswa, data diperoleh melalui tes pilihan ganda yang sudah divalidasi. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 56,07 menjadi 79,64, dengan skor N-Gain 56,60 (kategori sedang). Uji statistik paired sample t-test memberikan nilai signifikansi $< 0,05$, menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Kesimpulannya, media ini efektif meningkatkan hasil belajar dan layak dijadikan alternatif pembelajaran digital di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ekopedia, Canva, Siswa SD.

1. Pendahuluan

Menurut (Amadi dkk., 2023), pendidikan sangat berperan penting dalam kemajuan bangsa disuatu negara dengan pendidikan memberi kesempatan baik untuk masyarakat. Hal ini bangsa yang ingin maju harus memperbaiki terlebih dahulu keadaan pendidikan masyarakat. Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan dan transformasi yang signifikan seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi informasi (Syafitri dkk., 2024).

Pembelajaran akan lebih efektif jika didukung sarana yang memadai, model pembelajaran yang menarik, dan partisipasi aktif siswa, sehingga mengurangi rasa jenuh di kelas (Maulid, 2021). Dalam pembelajaran IPAS, guru idealnya harus menggunakan media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mengamati dan memproses informasi sehingga mereka dapat menemukan konsep sendiri dari apa yang mereka lihat (Yunita dkk., 2025). Namun realitanya siswa menunjukkan tidak bersemangat untuk belajar. Hal ini terjadi karena kurangnya variasi dalam pembelajaran dan cenderung menggunakan bahan ajar konvensional seperti buku teks siswa dan papan tulis (Wahyudi, 2023).

Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi kelas V di SDN 2 Bayuning menunjukkan sebagian besar siswa kurang antusias ketika pelajaran akan dimulai, bahkan beberapa siswa keluar masuk kelas karena merasa bosan dengan metode ceramah yang guru hanya terfokus pada buku, siswa tidak terlibat dalam pembelajaran sehingga kondisi di dalam kelas menjadi tidak kondusif sehingga siswa kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa dengan kategori rendah.

Dalam kurikulum merdeka guru diberi kebebasan untuk berinovasi dan berkreasi dalam pembelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran untuk melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan di kelas (Husna dkk., 2025). Perkembangan zaman yang didorong oleh kemajuan teknologi dan informasi turut mendorong transformasi dalam dunia pendidikan (Ilham, 2022). Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan tampilan visual yang menarik dan pemahaman materi menjadi mudah dari guru ke siswa (Sekar, 2024). Media Canva memiliki fitur yang cukup lengkap untuk membantu guru membuat media pembelajaran (Sama' dkk., 2022).

Menurut (Muhtar dkk., 2024) Pada era Society 5.0, pemanfaatan teknologi memungkinkan guru menghasilkan media dengan menggunakan aplikasi Canva. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Ekasari dkk., 2025) Aplikasi canva mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa SMP (Prawangsa dkk., 2024). Penelitian sebelumnya (Hadana dkk., 2023) pemanfaatan media Canva menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan kognitif siswa kelas X SMA dengan tingkat signifikansi 5% berdasarkan hasil pretest dan posttest.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan terdapat gap penelitian yaitu pemanfaatan canva pada mata pelajaran IPAS masih terbatas dan belum ada penelitian mengenai hasil belajar secara mendalam. Oleh karena itu, *novelty* dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPAS.

2. Metode

Menurut (Afif dkk., 2023), Penelitian kuantitatif adalah studi sistematis yang mengumpulkan data terukur menggunakan teknik statistik atau komputasi untuk menganalisis fenomena. Metode ini dapat bersifat eksperimental atau non-eksperimental dan telah melalui berbagai pengujian. Penelitian ini menggunakan desain Pre-Experimental. Populasi adalah seluruh kelompok subjek yang diteliti sesuai karakteristik dan batasan waktu serta wilayah tertentu (Susanto dkk., 2024). Populasi tersebut dijadikan sumber data dalam penelitian, sehingga peneliti menentukan sasaran berdasarkan tujuan penelitian. Pada studi ini, populasi meliputi seluruh siswa kelas V di SDN 2 Bayuning sebanyak 28 siswa.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

3.1.1 Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Soal Pretest

No. Soal	Pretest			
	r _{hitung}	r _{tabel}	Sig. (2-tailed)	Kategori
1	0,566	0,361	0,001	Valid
2	0,243	0,361	0,195	Tidak Valid
3	0,566	0,361	0,001	Valid
4	0,419	0,361	0,021	Valid
5	0,489	0,361	0,006	Valid
6	0,202	0,361	0,285	Tidak Valid
7	0,372	0,361	0,043	Valid
8	0,493	0,361	0,006	Valid
9	0,255	0,361	0,174	Tidak Valid
10	0,629	0,361	0,000	Valid
11	0,450	0,361	0,013	Valid
12	0,347	0,361	0,060	Tidak Valid
13	0,428	0,361	0,018	Valid
14	0,395	0,361	0,031	Valid
15	0,224	0,361	0,233	Tidak Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal Posttest

No. Soal	Posttest			
	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig. (2-tailed)	Kategori
1	0,629	0,361	0,000	Valid
2	0,219	0,361	0,245	Tidak Valid
3	0,125	0,361	0,511	Tidak Valid
4	0,426	0,361	0,019	Valid
5	0,450	0,361	0,013	Valid
6	0,427	0,361	0,019	Valid
7	0,388	0,361	0,034	Valid
8	0,419	0,361	0,021	Valid
9	0,142	0,361	0,454	Tidak Valid
10	0,438	0,361	0,016	Valid
11	0,470	0,361	0,009	Valid
12	0,439	0,361	0,015	Valid
13	0,277	0,361	0,139	Tidak Valid
14	0,255	0,361	0,174	Tidak Valid
15	0,457	0,361	0,011	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen soal pretest dan posttest menunjukkan bahwa terdapat 10 Butir soal dikategorikan valid karena nilai rhitung > rtabel dan nilai sig. (2-tailed) < 0,05 dan 5 butir soal dikategorikan tidak valid karena rhitung < rtabel dan nilai sig. (2-tailed) > 0,05.

3.1.1 Pelaksanaan Media Pembelajaran

Penelitian ini dimulai dengan melakukan *pretest* untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum diberikan perlakuan, selanjutnya melakukan pembelajaran dengan menerapkam media pembelajaran Ekopedia berbasis Canva pada materi Rantai Makanan. Penerapan media pembelajaran Ekopedia berbasis Canva dilakukan selama 3 hari. Adapun langkah-langkah pelaksanaan penerapan media pembelajaran Ekopedia berbasis Canva yang dilakukan pada saat penelitian sebagai berikut:

- a. Pada hari pertama siswa membaca dan memahami materi pada *slide* materi rantai makanan di media pembelajaran ekopedia berbasis canva.



Gambar 1. Materi Rantai Makanan

- b. Pada hari kedua siswa membaca dan memahami materi pada *slide* materi jaring-jaring makanan di media pembelajaran ekopedia berbasis canva.



Gambar 2. Slide Materi Jaring-jaring Makanan

- c. Pada hari ketiga siswa berkelompok.
- d. Setiap kelompok diberi LKPD yang memuat soal pemecahan masalah berkaitan peran ekosistem pada jaring-jaring makanan.
- e. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja.
- f. Terakhir siswa melakukan evaluasi dengan mengerjakan soal pada media pembelajaran ekopedia berbasis canva.



Gambar 3. Slide Soal Evaluasi

3.1.2 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.172	28	.034	.928	28	.055
posttest	.190	28	.011	.929	28	.058

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4. Uji Normalitas

Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pretest 0,055 dan posttest 0,058. Karena keduanya > 0,05, data dinyatakan berdistribusi normal.

3.1.3 Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	pretest - posttest	23.571	9.114	1.722	20.037	27.106	13.685	27	.000

Gambar 5. Uji Hipotesis

Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

3.1.4 Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	28	.29	1.00	.5660	.18288
Valid N (listwise)	28				

Gambar 6. Uji N-Gain

Gambar menunjukkan kategori sedang dan cukup efektif. Ini membuktikan bahwa media Ekopedia berbasis Canva efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Bayuning.

3.2. Diskusi

Keberhasilan media pembelajaran Ekopedia berbasis Canva disebabkan oleh sifatnya yang interaktif dan visual, memungkinkan penyajian materi secara menarik dan mudah dipahami, terutama untuk konsep abstrak seperti rantai makanan. Penggunaan elemen visual dan fitur interaktif membantu siswa menyerap informasi dengan lebih efektif sekaligus mempertahankan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses belajar. Media ini juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, seperti saat mengerjakan kuis interaktif secara bergantian, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan daya ingat materi. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan alternatif inovasi pembelajaran di sekolah dasar karena tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran menarik, kontekstual, dan berbasis teknologi.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan media Ekopedia berbasis Canva efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bayuning pada materi IPAS rantai makanan, dibuktikan dengan peningkatan skor posttest dan perbedaan signifikan secara statistik. Media ini memudahkan pemahaman konsep abstrak secara visual dan interaktif serta meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga cocok untuk mendukung Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

5. Referensi

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma , Pendekatan , Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APenelitian>
- Amadi, A. S. M., Hasan, S., Rifanto, N. A., Wildan, M., Afifah, N. Q., & Nisak, N. M. (2023). Upaya Pemerintah dalam Menjamin Hak Pendidikan untuk Seluruh Masyarakat di Indonesia: Sebuah Fakta yang Signifikan. *Educatio*, 18(1), 161–171. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.14798>
- Aulia Nur Hakim, L. Y., & Pendidikan. (2024). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Hana Silma Hadana, Asep Purwo Yudi Utomo, Nurus Sa'adah, & Titis Ardyasti. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(1), 126–142. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>
- Husna, I. F., Magfiroh, N. H., Maulani, I. A., & Aminul, M. R. (2025). *Pembelajaran Kreatif dalam Kurikulum Merdeka : Meningkatkan Pengembangan Siswa*. 4(3), 510–521.
- M.Arridho, Sari, N., Ilham, R. W., & Amini, W. (2022). Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan. *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development*, 2(5), 468–475. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
- Maulid, R. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan Kelas XI SMK Negeri 1 Trowulan. *Jptm*, 11(01), 27–37.
- Muhtar, C., Noviani, D., & Saprida, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru MI Al Islah Palembang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 2023–2030. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/23404>
- Nur Ekasari, S., Wahid Rhomdani, R., & Agustina, Lady. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Audiovisual Melalui Aplikasi Canva Pada Materi Bangun Ruang Pada Jenjang SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5(2), 270–278. <https://doi.org/10.29303/griya.v5i2.581>
- Nur Hidayah Syafitri Muhammad Yusuf Nurhafidz Muhammad Habib Rahman, L. (2024). Transformation of Education: A Comprehensive Analysis from the 1.0 era to the 5.0 era. *Jurnal Pendidikan Holistik*, 2(1), 37–44. <https://doi.org/10.58222/jptunasbangsa.v2i1.968>
- Prawangsa, K. I. P., Sripatmi, Novitasari, D., & Turmuzi, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(2), 712–720. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i2.8216>
- Sama', S., Bahri, S., & Misbahudholam AR., M. (2022). Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–81. <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang864>
- Sekar, A. (2024). *Persepsi Guru Dan Siswa Tentang Penggunaan Media*. 4(6), 982–992.
- Wahyudi, M. R. (2023). *Analisis kebutuhan media pembelajaran matematika kelas VII di MTs . Negeri 3 Malang*. 1(6), 423–428.
- Yunita, P., Amriyah, C., & Saregar, A. (2025). *Pengembangan Komik IPAS pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Melatih Nature of Science (NOS) Siswa Usia 10-11 Tahun*. 5(2), 320–334.