

Meningkatkan kemampuan berpikir kritis kelas V sekolah dasar: Studi pengembangan video interaktif canva berbasis *problem based learning* materi sistem pencernaan manusia

Rika Rosmiati¹, Anik Yuliani², Citra Megiana Pertiwi³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ rikaross19@gmail.com, ² anik_yuliani0407088601@ikipsiliwangi.ac.id, ³ citramegianapertiwi@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

The primary reason for conducting this research was the fact that elementary students still show low critical rhinking skills (CTS). The research aims to explain the development process of interactive Canva video media based on problem-based learning (PBL), to test the feasiblility and effectiveness of the media in improving CTS. The development followed the Research and Development (R&D) method with five ADDIE stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. To examine effectiveness, a-quasi-experimental design was applied with pretest and posttest for both groups. The sample included 40 elementary students, split equally into 20 for the experimental class (EC) and 20 for the control class (CC). The validation results showed scores of 85.30% from media experts and 85.07% from material experts, both categorized as Highly Valid. The practicality test indicated that the media was Highly Feasible, obtaining scores of 87.60% in the limited trial and 88.85% in the large-scale trial. The effectiveness of the media was demonstrated by the N-gain scores, with the control class achieving 0.52 and the experimental class reaching 0.70. Independent T-Test showed sig. 0,000 < 0,05, confirming a higher CTS gain in the EC. Therefore, the Canva-based PBL interactive video media was found to be Highly Valid, Highly Feasible, and effective in improving the critical thinking skills of elementary school students.

Keywords: Interactive Learning Video Canva, Problem-Based Learning, Critical Thinking Skills.

Abstrak

Alasan utama penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan berpikir kritis (KBK) siswa sekolah dasar. Penelitian bertujuan untuk memaparkan proses pengembangan media video interaktif Canva berbasis *problem based learning* (PBL), menguji kelayakan dan efektivitas media terhadap peningkatan KBK. Proses pengembangan menggunakan model Research and Development (R&D) dengan lima tahap: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Efektivitas diuji menggunakan desain kuasi eksperimen pretest posttest pada dua kelompok. Sampel berjumlah 40 siswa SD, dibagi menjadi 20 siswa kelas eksperimen (KE) dan 20 siswa kelas kontrol (KK). Hasil pengujian validasi media mendapatkan skor 85,29% dan 85,07% validasi ahli materi sehingga keduanya mendapatkan kategori Sangat Valid. Hasil kepraktisan media terbukti pada saat uji lapangan dengan kategori Sangat Layak dengan skor 87,60% uji terbatas dan 88,85% uji luas. Efektivitas penggunaan media terlihat dari perbandingan skor N-gain, KK memperoleh 0,52 sementara KE mencapai 0,70. Uji T independen menunjukkan sig. 0,000 < 0,05, sehingga peningkatan KBK KE lebih tinggi. Dengan demikian, media video interaktif Canva berbasis PBL dinyatakan sangat valid, sangat layak dan efektif dalam meningkatkan KBK siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Interaktif Canva, Model *Problem Based Learning*, Kemampuan Berpikir Kritis.

1. Pendahuluan

Berpikir kritis tergolong dalam keterampilan Abd-21 yang harus dikuasai siswa (Mahrunnisya, 2023). Menurut Ennis (2015) berpikir kritis adalah "*reasonable reflective thinking focused on deciding what to believe or do*" didefinisikan KBK merujuk pada cara seseorang menganalisis secara mendalam agar dapat memutuskan apa yang diyakini atau dikerjakan. Kurikulum merdeka menekankan siswa tidak hanya berfokus pada penguasaan materi melalui hafalan, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi

informasi, dan mengatasi segala permasalahan yang muncul dalam konteks pembelajaran maupun kehidupan nyata sehari-hari (Muzdalifah dkk., 2026). Selaras dengan hal tersebut menurut Johnson (2002) berpendapat kemampuan berpikir kritis adalah aspek krusial dengan KBK membantu siswa mengaitkan pelajaran dengan situasi nyata, sehingga mempermudah siswa menguasai konsep dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari.

Melihat pentingnya berpikir kritis menjadi kompetensi yang paling diperlukan para era digitalisasi serta perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran di sekolah (Lancrin-Vincent, 2023). Namun, kenyataannya kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara maksimal di kalangan siswa khususnya SD. Selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Hayati & Setiawan (2022) memaparkan data bahwa sebanyak 12 siswa dari 16 siswa kelas V SD memperoleh nilai persentase dari 50% yang mengkategorikan kemampuan siswa pada tingkat rendah. Selain itu, penelitian Ariyani & Prasetyo (2021) menemukan bahwa lemahnya KBK siswa yang memprihatinkan selama pembelajaran berlangsung. Menurut Rahmawati & Ragil (2022) menyatakan KBK siswa belum berkembang secara maksimal karena penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi yang diajarkan.

Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya untuk mengembangkan KBK dengan upaya menghadirkan inovasi pembelajaran interaktif dan variatif. Pembelajaran dapat diarahkan dengan menggunakan model PBL. Barrows (2000) PBL berpusat pada penyelesaian masalah dari situasi nyata kehidupan sehari-hari sebagai stimulus siswa sehingga dapat meningkatkan KBK serta kapasitas untuk menghasilkan solusi permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Aisyah dkk. (2021) Model PBL memfasilitasi peserta didik menggali informasi, menganalisis permasalahan, serta dan menemukan solusinya secara individu maupun kolaboratif. Selaras dengan pendapat menurut Richard (2006) menyatakan bahwa PBL mampu memfasilitasi siswa dalam mengoptimalkan KBK karena pembelajarannya berorientasi pada masalah.

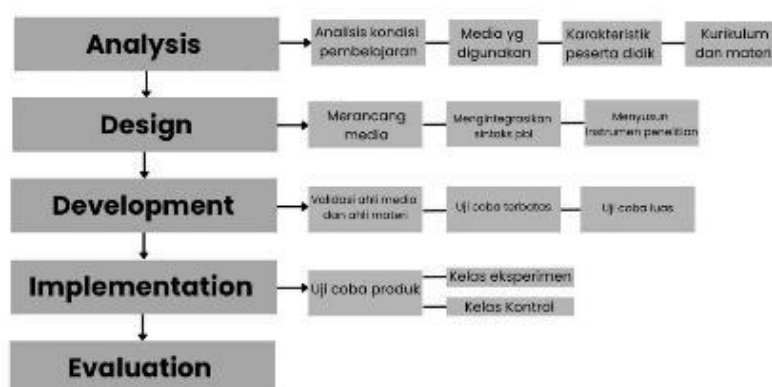
Keberhasilan penerapan model pembelajaran akan lebih optimal apabila didukung oleh inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendorong siswa terlibat aktif dan mengembangkan KBK siswa (Safarati & Zuhra, 2023). Menurut Hasan dkk. (2021) mengemukakan bahwa adalah beragam berbagai sarana berperan menjadi alat menyampaikan materi yang mampu menarik perhatian, menumbuhkan minat serta meningkatkan partisipasi siswa. Penggunaan media interaktif dinilai mampu mewujudkan pembelajaran yang inovatif, aktif, dan memberi pengalaman belajar yang berarti (Gulo dkk., 2024). Sejalan dengan itu, menurut penelitian Mubarroka dkk. (2025) membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memperkuat kemampuan berpikir kritis. Pendapat lain menurut Sagita dkk. (2021) mengindikasikan bahwa multimedia interaktif berbasis kontekstual dapat membantu siswa terlibat menganalisis dan menyelesaikan masalah selama pembelajaran. Penelitian lain oleh Halimah dkk. (2024) juga menyatakan bahwa media interaktif efektif digunakan dalam meningkatkan KBK peserta didik dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, inovasi media interaktif dibutuhkan guna mendukung pembelajaran yang dapat mengembangkan KBK siswa secara optimal.

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan Canva dapat meningkatkan KBK siswa (Irawan dkk., 2024). Disamping itu, Canva juga telah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti LKPD digital berbasis PBL yang terbukti mendukung pembelajaran (Hamidah dkk., 2025). Penelitian lain mengungkapkan media interaktif Canva dinyatakan efektif melatih KBK pada materi geometri di SD (Halimah dkk., 2024). Meskipun beberapa hasil studi menunjukkan Canva dan PBL mampu mendukung KBK, penelitian tersebut belum mengembangkan media video interaktif yang mengintegrasikan sintaks PBL secara utuh kedalam satu produk pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan pengembangan media video interaktif Canva berbasis PBL tidak sekedar menampilkan materi dalam bentuk visual dan menarik, tetapi juga memfasilitasi ruang siswa untuk mengidentifikasi masalah, berdiskusi, serta merumuskan alternatif solusi melalui aktivitas belajar yang terstruktur sesuai sintaks PBL.

Penelitian ini menghadirkan unsur kebaruan melalui pengembangan media Video interaktif Canva dengan memadukan unsur unsur gambar, animasi, audio, video, kuis interaktif yang mengintegrasikan sintaks model PBL secara utuh dalam satu alur media atau produk pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan Canva sebagai media presentasi atau LKPD digital atau media presentasi. Produk ini juga menyajikan materi sistem pencernaan manusia yang dirancang studi kasus untuk melatih indikator KBK siswa kelas V SD. Mengacu pada pemaparan sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan (1) Mendekripsikan proses pengembangan media video interaktif Canva berbasis problem based learning; (2). Mengetahui kelayakan media berdasarkan hasil validasi; serta (3). Mengetahui efektivitas penerapan media video interaktif Canva dalam meningkatkan KBK siswa saat pembelajaran berlangsung.

2. Metode

Rancangan penelitian pengembangan produk media video interaktif Canva mengacu pada metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009), terdiri atas lima langkah *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Uji efektivitas produk menggunakan desain quasi experimental berupa *pretest-posttest control group design* dengan melibatkan kelas eksperimen (KE) dan kelas kontrol (KK) (Hastjarjo, 2019) untuk mengkaji pengaruh pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan KBK. Pemilihan desain Quasi experimental pretest-posttest control group design didasari dimana kondisi penelitian tidak memungkinkan dilakukan pengacakan peserta ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol (Creswell & Creswell, 2018). Penggunaan ADDIE menyediakan prosedur terstruktur dalam mengembangkan suatu inovasi pembelajaran. Berikut penjabaran tahapan ADDIE dalam penelitian ini:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan mengacu Metode ADDIE

Tahapan pengembangan media video interaktif Canva berbasis PBL dalam penelitian yang dijabarkan:

1. Analyze stage

Tahap analisis dilaksanakan guna mengkaji kebutuhan belajar siswa dan berbagai permasalahan yang menghambat tercapainya kemampuan berpikir kritis. Tahap analisis dilakukan menggunakan teknik observasi pembelajaran dan wawancara kepada guru tentang kondisi pembelajaran, media yang digunakan dan mengkaji KBK, mengidentifikasi karakteristik siswa serta menelaah kurikulum dan pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan media.

2. Design (perancangan)

Tahap ini ditempuh melalui perancangan media video interaktif Canva yang diintegrasikan dengan sintaks PBL. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun materi, menyusun draft produk, dan desain media. Tahap *design* juga dilakukan untuk menyusun instrumen yang terdiri dari soal pretest dan posttest KBK, lembar validasi, dan angket respon siswa.

3. *Development (pengembangan)*

Devepoment atau proses mengembangkan produk sesuai rancangan yang telah dirancang. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media guna mengetahui kelayakan produk. Tahap pengembangan dilaksanakan dengan melakukan uji terbatas pada 10 siswa guna mengetahui tingkat kepraktissan media melalui angket uji keterbacaan.

4. *Implementation (penerapan)*

Tahap penerapan dilakukan dengan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif canva. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji produk untuk menguji efektivitasnya terhadap peningkatan KBK siswa. Pelaksanaan penelitian melalui soal pretest, pelaksanaan belajar mengajar menggunakan media dan posttest.

5. *Evaluation (evaluasi)*

Pada tahap evaluation dilaksanakan guna mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdsarkan aspek validitas melalui validasi ahli, kepraktisan dari angket respon siswa dan efektivitas berdasarkan hasil uji coba dan hasil pretets posttest KBK siswa.

Penelitian melibatkan siswa kelas V dari salah satu SD Negeri di Kabupaten Bandung Barat tahun 2025/2026 sebagai populasi penelitian. Sampel terdiri atas kelas V-A 20 siswa sebagai KE dan kelas V-B 20 siswa sebagai KK. Penentuan sampel dipilih secara puposive sampling berdasarkan kriteria yang ditentukan berdasarkan pertimbangan observasi awal dan rekomendasi guru kelas atas rendahnya KBK siswa. Penelitian dilaksanakan selama 6 jam pelajaran (JP) di KE lengkap dengan penerapan media interaktif Canva berbasis PBL sedangkan 6 JP KK menerapkan pembelajaran konvensional.

Data penelitian diperoleh melalui tes KBK sebagai alat ukur sebelum dan setelah penerapan media video interaktif Canva. Soal tes KBK berbentuk sepuluh soal uraian disusun sesuai indikator KBK yang dikemukakan oleh Ennis (2015) yaitu: (1) memberikan penjelasan sederhana; (2) membangun keterampilan dasar; (3) menarik kesimpulan; (4) memberikan penjelasan lanjutan; (5) menyusun strategi dan taktik. Dalam satu indikator memuat dua soal dengan penskoran menggunakan rubrik analitik skor 0-4 pada setiap soal sehingga skor maksimal 40. Pedoman wawancara dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal, penggunaan media dan kendala yang dihadapi guru dan siswa. Instrumen berupa lembar observasi diterapkan guna mengamati pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Kepraktisan media dievaluasi melalui angket respon siswa.

Sebelum diimplementasikan, produk divalidasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, ditindaklanjuti melalui saran dan masukan dari validator. Kepraktisan media dievaluasi melalui angket yang diberikan kepada pengguna yaitu siswa. Selanjutnya efektivitas produk diuji melalui pemberian tes KBK sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.

Analisi validasi dan angket dilakukan menggunakan rumus persentase. Data hasil pretest, posttest dan N-Gain dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 25. Analisis statistik meliputi uji normalitas Shapiro-wilk, Uji homogenitas Levene's Test, dan Uji Independent sample T-Test dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan peningkatan KBK KE dan KK.

Untuk menganalisis tingkat validitas dan kepraktisan, serta hasil tes KBK, digunakan rumus persentase skor rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor Masimum

Klasifikasi tingkat validitas dan kelayakan media mengacu pada kriteria yang diadaptasi dari Riduwan (2015),

Tabel 1. Interpretasi Validasi dan Kelayakan

Kriteria	Skor %
Tidak Valid/Layak	< 21%
Kurang Valid/Layak	21% – 40%
Cukup Valid/Layak	41% – 60%
Valid/Layak	61% – 80%
Sangat Valid/Layak	81% – 100%

Kefektifan produk diukur melalui hasil tes KBK sebelum dan sesudah pembelajaran dengan produk media hasil pengembangan. Untuk melihat besarnya peningkatan KBK, digunakan Uji N-Gain berdasarkan rumusan Hake (1999) dengan rumus:

$$g = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{aks} - Sp_{pre}}$$

Kriteria interpretasi meliputi Dengan kriteria N-Gain: $g \geq 0,70$ = Tinggi; $0,30 \leq g < 0,70$ = Sedang; $g < 0,30$ = Rendah.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Proses pengembangan media video interaktif Canva dirancang mengacu pada langkah-langkah pelaksanaan model PBL dengan memuat materi sistem pencernaan manusia yang terdiri dari tiga sub materi yaitu Organ pencernaan manusia; nutrisi (gizi); dan penyakit sistem pencernaan. Disajikan melalui kombinasi gambar, animasi, audio, video kuis interaktif. Tampilan media dikembangkan semenarik mungkin dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 2. Tampilan Awal/Cover Awal

Tampilan awal media video interaktif Canva dirancang menarik menggunakan kombinasi gambar, warna, animasi, dan audio guna menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa di awal kegiatan belajar.



Gambar 3. Orientasi Masalah

Media menyajikan permasalahan kontekstual sebagai tahap orientasi masalah dalam PBL sebagai upaya mengasah KBK siswa.



Gambar 4. Tampilan Diskusi dan Pemecahan Masalah

Aktivitas diskusi dan pemecahan masalah disusun sesuai sintaks model PBL untuk mengoptimalkan keterlibatan dan KBK siswa.



Gambar 5. Tampilan Kuis Interaktif

Kuis interaktif digunakan untuk mengevaluasi pemahaman serta mengasah KBK siswa setelah pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara pada tahap *analyze* mengindikasikan kegiatan pembelajaran berpusat pada pembelajaran secara konvensional yang bertumpu buku ajar sebagai sumber belajar, menyebabkan siswa cenderung rendah dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa mendapatkan kendala atau hambatan dalam memahami materi yang bersifat tidak konkret seperti sistem pencernaan manusia dan KBK siswa termasuk dalam kategori rendah. Sehingga perlu pengembangan media video interaktif Canva berbasis PBL.

Kelayakan media video interaktif ditentukan sesuai hasil validasi. Validasi dilaksanakan guna mengidentifikasi kesesuaian media sebelum diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No.	Validator	Score	Persentase	Kategori
1	V1	55	80,88%	Valid
2	V2	61	89,71%	Sangat Valid
Total		116	85,29%	Sangat Valid

Penilaian validasi ahli media menunjukkan bahwa media video interaktif Canva memperoleh rata-rata 85,29% dengan kategori Sangat Valid. Selain validasi ahli media, validasi juga dilaksanakan oleh ahli materi

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No.	Validator	Score	Persentase	Kriteria
1	V1	77	80,21%	Valid
2	V2	86	89,58%	Sangat Valid
3	V3	82	85,42%	Sangat Valid
Total		245	85,07%	Sangat Valid

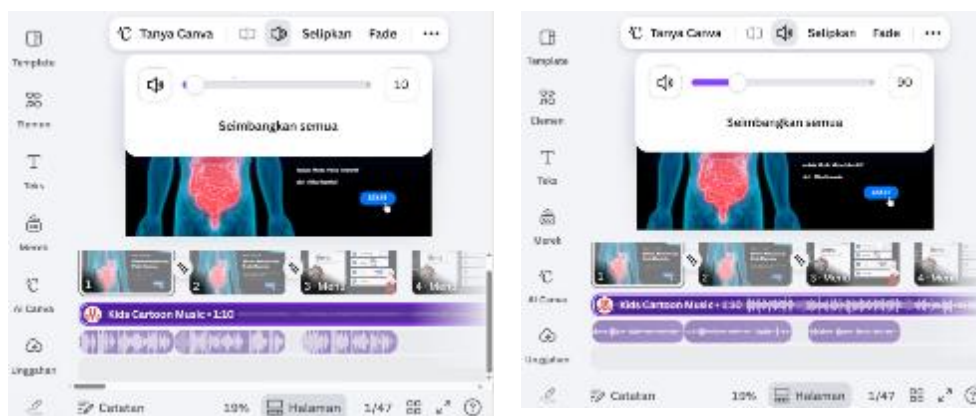
Berdasarkan validasi ahli materi menunjukkan rata rata 85,07% dengan kriteria Sangat Valid. Berarti media layak dipakai dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai arahan validator.

Setelah dilakukan validasi dan revisi sesuai arahan, dilakukan tahap development (pengembangan), melalui uji terbatas dan uji luas, dilaksanakan guna mengetahui tanggapan peserta didik mengenai media video interaktif Canva serta kepraktisannya dalam kegiatan pembelajaran.

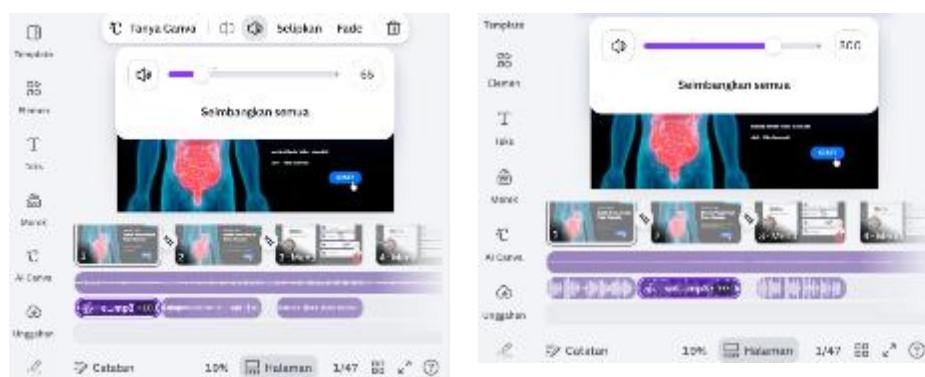
Tabel 4. Rekapitulasi Respon Siswa Uji Terbatas

No.	Indikator	Capaian (%)	Tindak Lanjut
1	Bahasa	90,00%	Sangat Layak
2	Kemudahan	89,38%	Sangat Layak
3	Materi	90,00%	Sangat Layak
4	Fungsi	89,38%	Sangat Layak
5	Tampilan	88,13%	Sangat Layak
6	Audio	78,75%	Layak
Total		87,60%	Sangat Layak

Hasil uji terbatas yang dilakukan pada 10 peserta didik memberikan tanggapan Sangat Layak terhadap media video interaktif yang dikembangkan. Akan tetapi berdasarkan Tabel indikator Audio memperoleh capaian terendah yaitu 78,75% dengan kategori Layak. Hal ini menjadi dasar revisi produk. Setelah dilakukan perbaikan pada kualitas suara dan kejelasan narasi dan penyesuaian *backsound*.



Gambar 6. Sebelum dan Sesudah Revisi Penyesuaian *Backsound*



Gambar 7. Sebelum dan Sesudah Revisi Kejelasan Narasi

Setelah uji terbatas dan revisi produk, dilakukan uji coba luas guna menguji kepraktisan media dalam proses pembelajaran setelah produk direvisi.

Tabel 5. Rekapitulasi Respon Siswa Pada Uji Luas

No.	Indikator	Capaian (%)	Kategori
1	Bahasa	89,83%	Sangat Layak
2	Kemudahan	88,44%	Sangat Layak
3	Materi	87,81%	Sangat Layak
4	Fungsi	89,38%	Sangat Layak
5	Tampilan	89,06%	Sangat Layak
6	Audio	89,06%	Sangat Layak
Total		88,85%	Sangat Layak

Hasil uji luas yang dilaksanakan pada 20 siswa menunjukkan bahwa media video interaktif Canva memperoleh capaian kategori Sangat Layak, mengindikasikan media memiliki tingkat kepraktisan tinggi.

Tingkat efektivitas media video interaktif diketahui melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada KE dan KK. Pembelajaran di KE menggunakan media video interaktif Canva, sementara KK menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 6. Perbandingan Hasil Uji N-Gain KE dan KK

Statistik	KE				KK			
	N	Pre	Post	N-Gain	N	Pre	Post	N-Gain
Berpikir kritis	20	30,2	78,5	0,70	20	31,05	67,4	0,52
Interpretasi Statistik				Tinggi	Sedang			

Hasil analisis N-Gain, mengindikasikan KE memiliki skor sebesar 0,70 menunjukkan kategori Tinggi, sementara itu, KK memperoleh skor sebesar 0,52 menunjukkan kategori Sedang. Hal ini mengindikasikan peningkatan KBK siswa KE lebih tinggi dibandingkan KK setelah penggunaan media video interaktif Canva berbasis PBL. Guna mengetahui kebermaknaan secara statistik, dilakukan uji Independent Sample T-Test.

Uji normalitas dilaksanakan guna menguji data N-gain dari KE dan KK berdistribusi normal. Normalitas data diuji menggunakan Shapiro Wilk dengan pertimbangan jumlah sampel setiap kelas sebanyak 20 peserta didik.

Tabel 7. Hasil Analisis Normalitas N-Gain

Kelas	Shapiro-wilk Sig.	Keterangan
KE	.207	Normal
KK	.813	Normal

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, mendapatkan signifikasnsi N-Gain KE 0,207 dan KK 0,813. Nilai signifikansi kedua kelas > 0,05 sehingga data N-gain dinyatakan berdistribusi Normal. Maka, syarat penggunaan statistik parametrik berupa independent Sampel T-Test telah terpenuhi.

Uji homogenitas dilaksanakan guna menguji data N-Gain pada KE dan KK memiliki variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilihat dari hasil Levene's Test pada output Independent T-Test.

Tabel 8. Hasil Analisis Homogenitas N-Gain

Data	Sig.	Keterangan
KE dan KK	0,270	Homogen

Hasil uji homogenitas menggunakan Levene's test mengindikasikan nilai sig. 0.270 > 0.05 maka data N-Gain dinyatakan bersifat Homogen. Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas mengindikasikan data telah memenuhi syarat uji statistik parametrik yaitu Independent sample t-test.

Uji Hipotesis dilaksanakan dengan menguji Independet Sampel T-Test. Uji ini membandingkan skor N-Gain KE dan KK. Taraf signifikansi yang dipakai adalah 0.05.

Tabel 9. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Kelas	N	Mean	t	df	Mean difference	SD	Sig. 2 tailed
KE	20	70.15	4.591	3.845	17.650	12.967	0.000
KK	20	52.50				11.293	

Hipotesis yang diajukan:

$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$ Tidak terdapat peningkatan KBK siswa yang menggunakan media video interaktif Canva berbasis PBL dan siswa yang belajar secara konvensional.

$H_1 = \mu_1 > \mu_2$ Terdapat peningkatan KBK siswa yang menggunakan media video interaktif Canva berbasis PBL dan siswa yang belajar secara konvensional.

Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan *Independent Sample T-test* dari data N-Gain KE dan KK. Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai signifikansi (Sig. 1 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, Menunjukkan terdapat peningkatan KBK siswa yang menggunakan media video interaktif Canva berbasis PBL dan siswa yang belajar secara konvensional. Skor rata-rata N-gain KE sebesar 70,15 lebih tinggi dibandingkan KK sebesar 52,50. Dengan demikian pembelajaran dengan media video interaktif Canva berbasis model PBL pada KE lebih efektif dalam meningkatkan KBK dibanding pembelajaran pada kelas kontrol.

Setelah penggunaan media video interaktif Canva di KE, peserta didik diberikan angket respon mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Siswa Uji Produk

No.	Indikator	Skor (%)	Klasifikasi
1	Tampilan media	81,25%	Sangat Layak
2	Penyajian materi	83,75%	Sangat Layak
3	Kemudahan penggunaan	75,42%	Layak
4	Keaktifan dan motivasi belajar	80,25%	Layak
5	PBL dan berpikir kritis	86,88%	Sangat Layak
Total		81,51%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket respon memperoleh rata rata 81,51% dan kategori Sangat Layak. Temuan tersebut membuktikan media video interaktif Canva berbasis PBL mampu membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan motivasi belajar serta melatih kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran.

3.2. Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, kemudian dibahas untuk menginterpretasikan data penelitian sesuai tahapan pengembangan ADDIE. Temuan penelitian mengindikasikan pengembangan media video interaktif Canva berbasis model PBL mampu meningkatkan KBK peserta didik SD. Proses pengembangan media dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang melalui 5 tahapan yaitu tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

Tahap *analysis* ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran berpusat pada guru dengan metode ceramah dan pemanfaatan buku paket akibatnya siswa kurang terlibat selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa mengalami kendala pada materi sistem pencernaan manusia karena sifatnya yang abstrak serta kemampuan berpikir kritis masih rendah. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya media yang dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Putri dkk., 2019). Pemanfaatan media pembelajaran mampu memudahkan guru menjelaskan materi dan membantu siswa menangkap isi pelajaran dengan cepat (Sri dkk., 2023).

Tahap *design* media video interaktif dirancang menggunakan kombinasi gambar, animasi, audio, video dan kuis interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD yang lebih mudah menyerap materi apabila disajikan dalam bentuk visual, audio dan kegiatan interaktif (Mayer, 2014). Tahap perancangan media menggunakan aplikasi Canva, dipilih karena menyediakan berbagai fitur multimedia dan navigasi interaktif yang memungkinkan menyajikan materi menjadi lebih menarik dan interaktif (Toma, 2023). Selain itu, media disusun berdasarkan sintaks model PBL yang menekankan penyajian masalah kontekstual pada proses pembelajaran. Penyajian masalah kontekstual mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui kegiatan menganalisis permasalahan, berdiskusi, serta menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan (Badriyah dkk., 2025; Darwati, 2021). Didukung oleh pendapat yang menyatakan model PBL membantu siswa untuk secara aktif merumuskan solusi dan menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran (Widyastuti dkk., 2021).

Tahap *development* menghasilkan produk media video interaktif Canva berbasis PBL yang dinyatakan Sangat Valid dengan skor ahli media 85,29% dan ahli materi 85,07%. Sementara itu uji kepraktisan pada uji terbatas dan uji luas mendapat kategori Sangat Layak dengan skor uji terbatas 87,60% dan uji luas 88,85%. Tingginya skor validitas dan kepraktisan disebabkan media telah memenuhi aspek kesesuaian tampilan dengan karakteristik SD; keterkaitan isi materi dengan kompetensi dasar (KD); dan keterlaksanaan fitur interaktif saat pembelajaran. Sementara tingginya skor kepraktisan mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik serta mampu memfasilitasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan temuan Kurnia dkk. (2025) mengungkapkan media Canva dan model PBL sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Tahap *implementasi* menunjukkan peningkatan KBK pada KE dan KK berdasarkan nilai rata-rata N-Gain. KE mencapai 0,70 kategori Tinggi, sementara KK mendapatkan 0,52 kategori Sedang. Uji hipotesis perbedaan N-Gain, dilakukan independent sample t-test, hasil uji menunjukkan $t = 4.591$, $df = 38$, dan $\text{Sig. (1-tailed)} = 0.000$. Nilai $\text{sig } 0.000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, Terdapat peningkatan KBK siswa yang menggunakan media video interaktif Canva berbasis PBL dan siswa yang belajar secara konvensional. Peningkatan N-Gain KE kategori Tinggi dan uji signifikansi terjadi karena sintaks PBL pada tahap penelitian masalah dapat melatih indikator KBK mengumpulkan informasi sejalan dengan penelitian Pertiwi & Rohendi (2022) yang membuktikan pendekatan *problem solving* efektif dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian permasalahan. Didukung oleh penelitian Yuniar & Pertiwi (2022) mengungkapkan bahwa PBL dapat mendorong peningkatan hasil belajar karena pembelajarannya berpusat pada peserta didik dan melatih pemecahan masalah secara aktif. Sementara fitur interaktif pada video interaktif Canva mendorong siswa aktif menganalisis jawaban dan mengevaluasi kebenaran jawaban. Selaras dengan penelitian Wahyuni dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media PBL berbantuan media audiovisual mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Tahap *evaluation*, penggunaan media video interaktif berbasis Canva dapat peningkatan KBK siswa yang dinilai layak diimplementasikan dalam pembelajaran sekolah dasar sebab dinilai mampu membantu siswa untuk aktif menganalisis masalah, memahami materi dan meningkatkan KBK. Selaras dengan penelitian Yuliani dkk. (2021) menunjukkan dengan pembelajaran aktif mampu meningkatkan KBK peserta didik dibanding pembelajaran konvensional. Media yang dikembangkan juga mudah diakses peserta didik karena dibuat menggunakan aplikasi Canva sehingga dapat digunakan melalui perangkat seperti laptop atau gawai. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada proses pembuatan media yang dibutuhkan penyimpanan cukup dan waktu yang cukup lama karena

memerlukan tahapan penyusunan materi, desain tampilan, pengeditan video, menyusun animasi, audio, kuis, dan tombol interaktif serta penyesuaian dengan sintaks model PBL sehingga membutuhkan keterlitan dan waktu yang cukup lebih banyak dalam proses pengembangannya

4. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media video interaktif Canva berbasis PBL, menunjukkan beberapa simbulan sebagai berikut:

- Media vidoe interaktif Canva berbasis PBL dikembangan menggunakan model ADDIE yang meiputi tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Selama proses pengembangan, media dirancang dengan mengintegrasikan sintaks PBL, gambar, video, syara serta fitur interaktif untuk menghasilkan pengalaman belajar menarik dan bermakna.
- Media video interaktif Canva berbasis PBL dikategorikan Sangat Valid dan Sangat Layak. Hasil validasi menunjukkan skor 85,29% ahli media dan 85,07% ahli materi dengan kategori Sangat Valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh skor 87,60% uji terbatas dan 88,85% uji luas yang termasuk kategori Sangat Layak.
- Efektivitas produk dalam meningaktkkan KBK peserta didik sekolah dasar. Dibuktikan melalui N-Gain KE 0,70 dengan kategori Tinggi dan KK 0,52 dengan kategori Sedang. Hasil Independent sampel T-test yang memperoleh $t = 4.591$, $df = 38$ dan Sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 . Dengan demikian, penggunaan media video interaktif Canva berbasis PBL lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

5. Referensi

- Aisyah, S., Sukmawati, R. A., & Amalia, R. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurmadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, 1(2), 21–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v1i2.795>
- Ariyani, Wahyu, O., & Prasetyo, T. (2021). EfektivitasModel Pembelajaran Problem Based Learningdan Problem Solvingterhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149–1160. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.892>
- Barrows, H. S. (2000). Problem-based learning applied to medical education. In *Internetarchivebooks; inlibrary; printdisabled*. Springfield, Ill. : Southern Illinois University, School of Medicine.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Creswell, J. W., & J Creswell, . David. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)* (5 ed.). SAGE Publishing. <https://doi.org/9781506386706>
- Darwati, I. M., & Purana, M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *WIDYA ACCARYA : Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Ennis, R. H. (2015). The Nature of Critical Thinking: Outlines of General Critical Thinking Dispositions and Abilities. *University of Illinois*, 2013.
- Gulo, D., Laoli, B., Laoli, E., & Lase, A. (2024). Pengembangan Media pembelajaran Video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *JIPTI Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2375>
- Hake, R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Hamidah, F. H., Pangestu, D., & Habibi, R. K. (2025). Penerapan LKPD Canva Berbasis Model PBL terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 18(1), 78-86. <https://doi.org/https://doi.org/10.52217/lentera.v18i1.1752>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Hastjarjo, T, D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hayati, N., & Setiawan, D. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa dan Bernalar terhadap

- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517–8528. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>
- Irawan, T., Dahlan, T., Nurhadi, M., & Asysyfa, Nur, N. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Subang*, 10(3), 348–359. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3972>
- Johnson, E. (2002). Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay. In *Corwin Press*.
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Kurnia, L., Hendriana, H., & Yuliani, A. (2025). The Development Of Canva-Assisted Problem Based Learning Algebra Media On Junior High School. *Jimi Journal Of Innovative Mathematics Learning*. *JIMI Journal Of Innovative Mathematics Learning*, 8(4), 827–838. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jiml.v8i4.28409>
- Lancrin-Vincent, S. (2023). Fostering And Assessing Student Critical Thinking: From Theory To Teaching Practice. *European Journal of Education*, 58(3), 354–368. <https://doi.org/10.1111/ejed.12569>
- Mahrurnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol2.Iss1.598>
- Mayer, R. (2014). *Multimedia Learning (2nd ed)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Mubarroka, A., Waluyoa, S. B., Dewi, N. R., Zaenuri, W., & Arief Agoestanto, S. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 51–63.
- Muzdalifah, Yantoro, Hadiyanto, & Sastrawati, E. (2026). Analisis Kritis Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pengembangan Kompetensi Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(November 2025). <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/edukasi.v3i1.2703>
- Nur Halimah, E., Arinda, S. P., Lutfi, He., & Imam, R. (2024). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Canva untuk Melatih Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Materi Geometri. *Proceedings Series of Educational Studies*.
- Putri, W. D., Kasman Rukun, & Nurhasansyah. (2019). Efektifitas Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 332–338. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3>
- Rahmawati, Dewi, Jannah, N., & Ragil, Idam, Atmojo, W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Richard, A. (2006). *Learning to teach*. Boston, Mass. : McGraw Hill.
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. *Alfabeta*.
- Safarati, N., & Zuhra, F. (2023). E-Learning Assisted AIR Learning Model To Improve Student ' S Critical Thinking Skills. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 181–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.53648>
- Sagita, S., Syahri, W., & Syamsurizal. (2021). Multimedia Pembelajaran Berbasis Kontekstual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(3), 268–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/ujced.v10n3.p268-273>
- Sri, K., Ade, S., Ayu, I., Ekasriadi, A., & Adhi, I. K. (2023). Variasi Media Pembelajaran Berbasis TPACK yang digunakan Mahasiswa PPG dalam Jabatan K1 G2 Bahasa Indonesia. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 66–74.
- Toma, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(02), 162–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>

- Wahyuni, T., Yuliani, A., & Nurfauziah, P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 7(4), 675–684. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i4.24694>
- Widyastuti, Tri, R., & Airlanda, Septian, G. (2021). Jurnal basiceduEfektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1120–1129.
- Yuliani, A., Kusumah, Y. S., & Dahlan, J. A. (2021). Critical Thinking : How is it Developed with the Experiential Learning Model in Junior High School Students ? *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 175–184.
- Yuniar, M., & Pertiwi, C. M. (2022). Penerapan Pendekatan Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran. *JPMI Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 1149–1160. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1149-1160>