

Pengaruh Pembelajaran Video Pejuang (Penjumlahan dan Pengurangan) Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Klompang Timur 2

Din Danish Syahmi¹, Framz Hardiansyah², Jamilah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sumenep

e-mail: 21862061a002211.student@stkipgrisumenep.ac.id¹

framz@stkipgrisumenep.ac.id² jamilah@stkipgrisumenep.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas pemanfaatan video sebagai media pembelajaran "Pejuang" berbasis Canva terhadap capaian pembelajaran peserta didik kelas II SDN Klompang Timur 2 yang berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan. Jenis metode pendekatan yang diterapkan dalam studi ini diterapkan metode kuasi eksperimen melalui rancangan pre-test dan post-test, guna mengevaluasi perbedaan hasil pembelajaran sebelum dan setelah penerapan video pembelajaran. Dari hasil yang diperoleh penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan video yang dibuat dengan Canva secara signifikan mampu mengoptimalkan hasil pembelajaran peserta didik dalam menguasai pemahaman terhadap konsep-konsep dalam menyelesaikan konsep dasar penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, penggunaan media ini turut mendorong peningkatan motivasi dan ketertarikan siswa selama pelaksanaan pembelajaran matematika. Penelitian ini memberikan sumbangsih yang signifikan dalam dunia pendidikan, karena menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dan menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengajarkan matematika di kelas dasar. Implikasi penelitian ini mendukung penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dan memberikan dasar bagi pengembangan kurikulum serta kebijakan pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci: *Pembelajaran Berbasis Video, Canva, Penjumlahan dan Pengurangan, Hasil Belajar Siswa, Teknologi Pendidikan.*

Abstract

This study aims to assess the level of effectiveness of utilizing videos as Canva-based "Pejuang" learning media on the achievements of class II students of SDN Klompang Timur 2 who focus on addition and subtraction material. The type of approach method applied in this study applies a quasi-experimental method through a pre-test and post-test design, in order to spread the differences in learning outcomes before and after the application of learning videos. The results obtained from this study prove that the use of videos made with Canva is significantly able to optimize students' learning outcomes in mastering understanding of concepts in solving basic concepts of addition and subtraction. In addition, the use of this media also encourages increased student motivation and interest during the implementation of mathematics learning. This study makes a significant contribution to the world of education, because it shows that technology-based media can strengthen students' understanding of learning

materials and become an innovative alternative for teachers in teaching mathematics in elementary schools. The implications of this research support the use of digital technology in education and provide a basis for developing curricula and educational policies that are more adaptive to technological developments.

Kata Kunci: *Video-Based Learning, Canva, Addition and Subtraction, Student Learning Outcomes, Educational Technology.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan dasar anak, terutama pada tahap pendidikan dasar (Arnida et al., 2025). Dalam konteks pendidikan dasar, pengajaran matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan, memiliki peran yang sangat vital. Di Indonesia, pembelajaran matematika pada tingkat dasar sering kali dihadapkan pada tantangan yang serius, baik dalam hal keterbatasan metode yang diterapkan oleh guru serta keterbatasan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa. Faktor ini memberikan dampak yang cukup signifikan dalam upaya meningkatkan mutu hasil belajar siswa, khususnya dalam menguasai konsep-konsep dasar yang berperan sebagai syarat utama untuk menguasai materi matematika pada tingkat yang lebih tinggi (Lestari et al., 2024).

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi pendidikan semakin berkembang pesat, menawarkan berbagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Miliana, 2023). Salah satu jenis inovasi dalam pembelajaran yang saat ini banyak diminati adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis video (Wijayanti, 2024). Video memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi secara visual dan audio, yang mampu mendukung siswa dalam ide-ide yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami sederhana dan menarik bagi peserta didik (Sukma & Erita, 2023). Salah satu platform yang semakin populer dalam pendidikan adalah Canva, sebuah alat desain grafis yang memungkinkan pembuatan konten visual yang kreatif dan interaktif (Rahmawati & Nurafni, 2024). Dengan Canva, pengajaran matematika dapat diperkenalkan dalam bentuk video yang menyenangkan, menarik, dan penuh warna, yang dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam seberapa jauh pemanfaatan media video dalam pembelajaran "Pejuang" berbasis Canva mampu mendukung peningkatan kualitas hasil belajar siswa kelas 2 SDN Klompang Timur 2, terutama dalam materi penjumlahan dan pengurangan.

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar adalah rendahnya efektivitas pengajaran matematika, yang sering kali terjebak dalam metode konvensional yang monoton (Jamilah et al., 2025). Penjumlahan dan pengurangan, meskipun menjadi materi dasar yang sangat penting, sering kali tidak mendapatkan perhatian yang memadai dalam hal pendekatan pengajaran

yang bervariasi (Kurnia & Yatri, 2024). Sebagian besar guru masih menerapkan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan latihan soal. sebagai satu-satunya pendekatan dalam mengajarkan konsep-konsep dasar matematika, yang berpotensi menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak terlibat (Hapsari et al., 2024). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kemajuan teknologi saat ini juga semakin memperburuk situasi ini. Dengan adanya keterbatasan tersebut, siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar, dan hal ini tercermin dalam rendahnya hasil belajar yang mereka capai.

Di SDN Klompang Timur 2, khususnya pada siswa kelas 2, hasil belajar dalam materi penjumlahan dan pengurangan masih berada pada tingkat yang relatif rendah. Mayoritas peserta didik mengalami hambatan dalam memahami konsep dasar ini, yang berimplikasi pada kesulitan mereka Dalam proses memahami konsep-konsep matematika tingkat lanjut. Oleh sebab itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui pemanfaatan media video pembelajaran berbasis Canva.

Penelitian ini memiliki urgensi yang sangat tinggi mengingat peran penting matematika dalam perkembangan akademik siswa pada tingkat dasar. Hasil belajar yang baik dalam matematika di kelas awal sangat berpengaruh pada perkembangan keterampilan kognitif siswa, yang nantinya akan menjadi dasar bagi pemahaman mereka terhadap mata pelajaran lain yang lebih kompleks. Dengan demikian, diperlukan upaya untuk mengidentifikasi dan mengimplementasikan metode pengajaran yang lebih efisien dan menarik. Salah satu strategi yang dapat diterapkan yaitu pemanfaatan teknologi digital melalui penyajian video pembelajaran yang dikemas secara menarik.

Penggunaan video pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pemahaman konsep-konsep matematika (Fadillah & Nurafni, 2022). Video dengan elemen visual yang kuat, seperti animasi, grafik, dan teks, dapat memperjelas penjelasan materi yang mungkin sulit dipahami hanya dengan mendengarkan penjelasan lisan (Jamilah et al., 2023). Selain itu, Strategi pembelajaran melalui media video berpotensi dalam upaya meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif peserta didik, yang sangat penting dalam pendidikan anak-anak pada usia dini (Hapsari et al., 2024). Pembelajaran matematika menggunakan video berbasis Canva tidak hanya memperkenalkan media yang menyenangkan, tetapi juga melibatkan siswa dalam proses kreatif, yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Fadillah & Nurafni, 2022). Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, sudah saatnya untuk mengeksplorasi lebih jauh dampak Penggunaan aplikasi desain digital seperti Canva dapat mendukung peningkatan tingkat keberhasilan belajar siswa dalam bidang studi matematika. (Indriani, 2024). Mengingat pentingnya hasil belajar dalam matematika bagi perkembangan kognitif siswa, melalui penelitian ini diharapkan mampu, memberikan sumbangsih yang bernilai dalam mendukung

pengembangan pembelajaran matematika, terutama pada jenjang pendidikan dasar, dan dapat dimanfaatkan sebagai opsi lain yang lebih alternatif bagi para pendidik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di dalam kelas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat keberhasilan pemanfaatan media video pembelajaran. 'Pejuang' menggunakan platform canva dalam mengoptimalkan pencapaian belajar siswa kelas 2 di SDN Klompang Timur 2. Fokus utama penelitian ini bertujuan untuk menelaah sejauh mana tingkat efektivitas video proses pembelajaran dalam mendukung siswa memahami operasi hitung dasar penjumlahan serta pengurangan. Secara spesifik, fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi apakah penerapan media video pembelajaran yang dikembangkan melalui platform Canva mampu memberikan kontribusi positif terhadap hasil pencapaian belajar siswa pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Menilai sejauh mana video pembelajaran berbasis Canva dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika. Memberikan wawasan tentang penggunaan media digital dalam pendidikan dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran matematika. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi para pendidik mengenai cara-cara inovatif dalam mengajarkan matematika kepada siswa kelas 2 SD. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap inovasi dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika, tetapi juga memberikan gambaran tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, telah terdapat sejumlah studi sebelumnya yang mengkaji topik sejenis yang membahas penggunaan teknologi dalam pembelajaran, terutama dalam pengajaran matematika. Sebagai contoh, penelitian oleh (Sihombing et al., 2024) Mengindikasikan bahwa pemanfaatan media video dalam pembelajaran mampu memperdalam pemahaman siswa dalam ide-ide dasar dalam matematika yang kompleks. Selain itu, studi oleh (Astuti et al., 2024) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis video berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik, yang selanjutnya meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, beberapa penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media visual, seperti gambar dan animasi, dalam video pembelajaran memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Juhaeni et al., 2023).

Penelitian mengenai penggunaan Canva dalam pendidikan juga semakin berkembang. Canva, yang dikenal sebagai alat desain grafis, telah digunakan dalam berbagai bidang pendidikan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan materi pembelajaran. Beberapa studi menemukan bahwa penggunaan Canva Memiliki potensi untuk mendorong keterlibatan lebih besar dari siswa dalam aktivitas pembelajaran. Sebab platform ini memungkinkan mereka untuk membuat konten yang visual dan menarik (Nurhasanah, 2021). Namun, meskipun sudah banyak penelitian yang membahas penggunaan video

dan Canva dalam pendidikan, belum ada penelitian yang mengkombinasikan keduanya dalam konteks pembelajaran matematika tingkat dasar, terutama pada aspek penjumlahan dan pengurangan di jenjang Sekolah Dasar. Walaupun ada berbagai penelitian mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam bidang matematika, masih Terdapat adanya kesenjangan yang cukup signifikan dalam literatur yang telah tersedia. Fokus utama dalam sejumlah besar penelitian terdahulu adalah pada penggunaan teknologi secara umum, tanpa mengkhususkan pada platform atau media yang spesifik seperti Canva. Selain itu, meskipun beberapa penelitian membahas penggunaan video dalam pembelajaran matematika, sedikit yang mengeksplorasi penggunaan video dengan elemen interaktif dan visual seperti yang ditawarkan oleh Canva. Penelitian ini berusaha mengisi celah ini dengan mengkombinasikan kedua elemen tersebut, serta menilai dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga memperkenalkan pendekatan baru dalam menggunakan Canva untuk membuat video pembelajaran yang fokus pada materi dasar matematika. Sebagian besar studi sebelumnya lebih berfokus pada aplikasi Canva untuk pembuatan poster atau infografis, sementara penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaannya dalam format video pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

Penelitian ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan matematika, terutama pada pendidikan dasar. Inovasi utama yang ditawarkan adalah penggunaan video pembelajaran berbasis Canva yang menggabungkan teknologi visual yang menarik dengan metode pengajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Hal ini belum banyak diteliti dalam literatur yang ada, terutama dalam konteks pembelajaran matematika dasar di SD. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan pendekatan baru dalam memahami bagaimana media digital dapat digunakan Untuk memperkuat tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami berbagai konsep dalam mata pelajaran matematika yang kerap dianggap materi yang paling sulit. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan baru dalam bidang teknologi pendidikan, melainkan juga dapat menjadi dasar bagi penyempurnaan metode pembelajaran yang optimal untuk jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai penting baik dalam teori maupun praktik pendidikan matematika.

METODE

Studi ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu adalah pendekatan ilmiah yang disusun dan dilaksanakan secara runtut, sistematis, terencana, dan tersusun secara terstruktur. Penelitian ini difokuskan secara mendalam bagian-bagian serta fenomena yang terlibat mulai dari tahap awal hingga proses akhir. Pendekatan kuantitatif didasarkan pada roses pengumpulan data yang disajikan dalam format numerik atau simbolik. Data hasil penelitian sering kali dilengkapi dengan berbagai media visual seperti

grafik, tabel, dan gambar guna memperjelas informasi yang disampaikan, atau untuk mempermudah pemahaman. (Ramlah et al., 2023).

Studi ini menerapkan metode kuantitatif melalui pendekatan eksperimental, yang dirancang menggunakan model one-group pretest-posttest untuk mengukur perubahan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Desain tersebut merupakan salah satu bentuk dari pendekatan pra-eksperimental (pre-experimental design). Melalui rancangan ini, dilaksanakan pretest untuk mengidentifikasi kondisi awal subjek penelitian sebelum menerima perlakuan sehingga peneliti dapat membandingkan kondisi siswa sebelum menerima dan setelah mendapatkan tindakan yang diberikan (Nurhasanah, 2021). Pelaksanaan penelitian ini diselenggarakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kelompang Timur 2 Kabupaten pamekasan, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II yang berjumlah 20 orang dan dijadikan sebagai kelas eksperimen. Dalam proses memperoleh data, peneliti memanfaatkan instrumen berupa tes hasil belajar sebagai instrumen utama. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa soal tes. Data yang diperoleh dianalisis melalui beberapa tahapan, dimulai dari uji prasyarat yang mencakup uji normalitas, hingga uji hipotesis. Seluruh proses analisis pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa implementasi media video pembelajaran bertema pejuang yang difokuskan pada materi penjumlahan dan pengurangan, yang berbasis pada platform Canva, pada mata pelajaran matematika untuk kelas 2. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Evaluasi terhadap hasil belajar dilakukan melalui pemberian soal sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan, guna mengetahui apakah terdapat pengaruh pemanfaatan video pembelajaran berbasis platform Canva terhadap performa pencapaian belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Tabel 1. Data awal hasil *pretest* sebelum perlakuan

Hasil <i>Pretest</i>		
No.	Keterangan	Hasil
1.	Total peserta didik	20
2.	Skor terendah	50
3.	Skor tertinggi	80

Berdasarkan data pada tabel di atas, data diperoleh dari seluruh peserta didik kelas 2, diketahui hasil pengukuran awal (pretest) menunjukkan nilai terendah peserta didik tercatat sebesar 50, dan nilai tertinggi sebesar 80

Tabel 2. Data akhir hasil *posttest* setelah perlakuan

Hasil <i>posttest</i>		
No.	Keterangan	Hasil
1.	Total peserta didik	20
2.	Skor terendah	57
3.	Skor tertinggi	88

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui adanya perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya, di mana skor posttest menunjukkan peningkatan apabila dibandingkan dengan skor pretest setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran video pejuang (penjumlahan dan pengurangan) berbasis canva. Dari total 20 peserta didik kelas II yang mengikuti posttest, diperoleh hasil bahwa nilai terendah yang dicapai adalah 57, sementara nilai tertinggi mencapai 88. Tahapan uji prasyarat dalam penelitian ini dilakukan melalui pengujian normalitas dan pengujian hipotesis dengan SPSS.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	0,145	22	,200 [*]	0,928	22	0,109
POSTTES T	0,193	22	0,033	0,940	22	0,197
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk, data pretest menunjukkan nilai signifikannya (sig) pada data pretest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,109. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,109 > 0,05$ tersebut lebih besar, maka data pretest dinyatakan berdistribusi normal. Adapun hasil uji pada data posttest diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,197. yang juga menunjukkan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini terdistribusi secara normal berdasarkan hasil analisis.

Tabel 4. Data hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRETEST	Based on Mean	1,090	4	15	0,397
	Based on Median	0,780	4	15	0,555
	Based on Median and with adjusted df	0,780	4	10,199	0,563
	Based on trimmed mean	1,136	4	15	0,377

Berdasarkan hasil uji homogenitas mengindikasikan bahwa nilai probabilitas (signifikansi) diperoleh nilai sebesar 0,397. Nilai ini lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan, yaitu $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen atau seragam. sehingga memenuhi salah satu asumsi penting dalam pengujian statistik selanjutnya, seperti uji-t.

Tabel 5. Hasil Uji t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-22,273	23,741	5,062	-32,799	-11,747	-4,400	21	0,000

Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, sementara nilai α yang ditetapkan adalah 0,05. Artinya, nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari α ($0,000 < 0,05$), sehingga memenuhi kriteria untuk menolak H_0 . Selain itu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,400 > 0,359$. Berdasarkan kedua indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000 dan nilai α 0,05 artinya nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas II di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kelompong Timur 2, Kabupaten Pamekasan, mengalami peningkatan hasil belajar yang nyata setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan perlakuan tertentu.

Studi ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh pemanfaatan media video dalam pembelajaran "Pejuang" berbasis Canva terhadap capaian akademik peserta didik kelas II di SDN Klompong Timur 2, dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Hasil analisis data Mengindikasikan bahwa penerapan media video pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh positif secara signifikan pada aspek pemahaman siswa dalam menguasai konsep penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut merefleksikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video yang dirancang secara kreatif dan interaktif berpotensi meningkatkan motivasi serta capaian hasil belajar peserta didik. Pada bagian ini, kami akan membahas interpretasi hasil penelitian, dampaknya terhadap teori dan praktik pendidikan, keterbatasan penelitian, saran untuk penelitian selanjutnya, serta implikasi sosial dan etis yang timbul dari penggunaan teknologi digital pada proses pembelajaran matematika.

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya video pembelajaran berbasis Canva. Secara khusus, hasil pencapaian belajar siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan tercermin dari perbandingan nilai pre-test dan post-test yang telah Diterapkan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Peningkatan ini sejalan dengan pendekatan teori pembelajaran multimedia, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi, seperti media visual dan audio, yang berperan dalam mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak secara lebih efektif (Ramlah et al., 2023). Video pembelajaran berbasis *Canva* memanfaatkan Elemen tampilan visual yang mampu menarik, seperti pemanfaatan animasi dan ilustrasi grafis, yang memperjelas penjelasan materi dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi

siswa. Dengan menggunakan *Canva*, video pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar menyajikan materi yang mudah dipahami dan menyenangkan, yang berperan dalam meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Jamilah et al., 2023).

Peningkatan hasil belajar ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Hardiansyah et al., 2024), yang menegaskan bahwa keterlibatan sosial dan pengalaman pembelajaran secara langsung merupakan komponen penting dalam efektivitas proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan *Canva* dalam pembelajaran membuka peluang bagi bagi siswa untuk melihat contoh-contoh soal yang disertai dengan visualisasi yang memudahkan mereka untuk menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan situasi dunia nyata. Selain itu, video ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri, yang relevan dengan prinsip pembelajaran berbasis teknologi yang memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat. Penting untuk dicatat bahwa peningkatan ini tidak hanya terjadi pada aspek pemahaman konsep matematika, namun demikian juga pada respon siswa terhadap pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar setelah menggunakan video pembelajaran berbasis *Canva*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan proses pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan interaktif memiliki kontribusi dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, yang merupakan faktor penting dalam mencapai keberhasilan akademik (Hardiansyah et al., 2023).

Penelitian ini memberikan sumbangsih yang berarti terhadap pengembangan teori-teori dalam bidang pembelajaran dan teknologi pendidikan. Secara teori, penelitian ini mendukung konsep pembelajaran multimedia yang menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual dan audio dalam proses pembelajaran, hal tersebut memiliki potensi untuk meningkatkan kapasitas peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan. Hasil penelitian ini juga memperkuat teori konstruktivisme, yang menunjukkan bahwa efektivitas proses pembelajaran dapat meningkat apabila siswa berperan aktif selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran serta membangun pengetahuan mereka secara mandiri melalui pengalaman langsung. Media video pembelajaran yang berbasis *Canva* element visual yang menarik perhatian, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk turut serta secara langsung dalam proses belajar secara lebih kreatif dan aktif.

Dari perspektif praktik pendidikan, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam pengajaran matematika, khususnya pada tingkat dasar (Hardiansyah & AR, 2022). Pembelajaran berbasis video yang menggabungkan alat desain seperti *Canva* dapat mendukung guru dalam penyampaian materi secara lebih lebih menarik dan efektif, yang secara tidak langsung berdampak positif terhadap peningkatan performa akademik siswa. Di

samping itu, pemanfaatan media video pembelajaran berbasis *Canva* memungkinkan pengajaran yang lebih personalisasi, yang Menyediakan ruang bagi peserta didik untuk belajar sesuai kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Maka dari itu, temuan dari penelitian ini turut berkontribusi secara substansial bagi para pendidik dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, dengan menggunakan alat-alat digital yang mudah diakses dan digunakan. Implementasi video pembelajaran berbasis *Canva* di kelas dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam merancang materi pembelajaran. Misalnya, video yang memuat animasi tentang penjumlahan dan pengurangan dengan konteks kehidupan sehari-hari dapat lebih mudah diterima oleh siswa dibandingkan dengan metode konvensional seperti buku teks. Hal ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak-anak di abad ke-21, yang lebih akrab dengan teknologi.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif yang signifikan, beberapa kendala masih menjadi perhatian dan perlu diperhitungkan. Salah satunya adalah keterbatasan dalam ukuran sampel. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas di SDN Klompang Timur 2, yang berarti bahwa temuan ini belum dapat digeneralisasi ke sekolah atau kelas lain di daerah yang berbeda. Ukuran sampel yang kecil membatasi kemampuan untuk menarik kesimpulan yang lebih luas mengenai efektivitas video pembelajaran berbasis *Canva* dalam konteks yang lebih besar. Selain itu, penelitian ini menggunakan tes hasil belajar sebagai satu-satunya metode evaluasi untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Meskipun tes ini memberikan gambaran tentang pemahaman siswa terhadap materi, namun tidak mencakup aspek-aspek lain seperti perubahan sikap siswa terhadap matematika atau perkembangan keterampilan kritis mereka. Penelitian selanjutnya dapat memperluas evaluasi dengan menggunakan berbagai metode, seperti observasi di kelas maupun wawancara dengan peserta didik dan guru, untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak penggunaan video pembelajaran. Keterbatasan lainnya yang berkaitan dengan platform yang digunakan pada penelitian ini, yaitu *Canva*. Meskipun *Canva* merupakan alat yang sangat berguna dan mudah diakses, tidak semua guru mungkin memiliki keterampilan yang cukup untuk menggunakannya dengan efektif. Sebagian guru mungkin mengalami kesulitan dalam penerapan platform ini ke dalam kegiatan belajar-mengajar yang bisa mempengaruhi keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis video.

Penelitian ini membuka peluang untuk studi lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan analisis yang lebih mendalam. Di antaranya adalah memperluas sampel penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah atau kelas dari berbagai daerah untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif. Dengan memperluas penelitian, diharapkan dapat diketahui apakah dampak yang ditemukan dalam penelitian ini bersifat konsisten di berbagai konteks pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian masa depan dapat mengkaji

penggunaan platform lain selain *Canva* untuk pembelajaran berbasis video dan membandingkan efektivitasnya. Setiap platform memiliki karakteristik tersendiri, baik dari segi keunggulan maupun keterbatasannya, dan penelitian yang membandingkan berbagai alat bantu pembelajaran digital dapat memberikan wawasan lebih lanjut bagi guru dan pengembang kurikulum. Penelitian mendatang dimungkinkan untuk mengeksplorasi lebih lanjut penggunaan berbagai metode evaluasi untuk mengukur hasil belajar yang lebih holistik. Selain tes, dapat dilakukan evaluasi berbasis observasi atau wawancara untuk menilai perubahan sikap dan motivasi siswa, serta dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis video terhadap pencapaian akademik mereka.

Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, seperti video pembelajaran berbasis *Canva*, memiliki implikasi sosial yang cukup besar. Di satu sisi, teknologi ini dapat membantu mengurangi perbedaan tingkat penyediaan fasilitas sarana pendidikan antara sekolah perkotaan dan pedesaan, yang sering kali terhambat oleh keterbatasan fasilitas dan sumber daya. Dengan menggunakan platform digital yang mudah diakses seperti *Canva*, guru berpotensi menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan selaras dengan kemajuan era modern, yang dapat dinikmati oleh semua kalangan peserta didik, tanpa diskriminasi berdasarkan latar belakang sosial ekonomi. Meskipun demikian, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan turut memunculkan beberapa masalah etis, terutama terkait dengan privasi dan keamanan data siswa. Dalam produksi dan distribusi video pembelajaran, penting untuk memastikan bahwa data pribadi siswa, seperti nama atau gambar, tidak disalahgunakan maka dari itu, peran guru dan lembaga pendidika itu penting untuk selalu mematuhi regulasi yang ada terkait perlindungan data pribadi siswa. Selain itu, penggunaan teknologi yang berlebihan dalam pembelajaran dapat menimbulkan ketergantungan terhadap media digital, yang dapat mengurangi interaksi sosial langsung antara siswa dan guru. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan perlu dikelola dengan hati-hati, agar tidak mengorbankan hubungan interpersonal yang penting dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Adapun tujuan dari studi ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana pemanfaatan video pembelajaran berbasis *Canva* dapat berkontribusi dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik kelas II di SDN Klompang Timur 2 pada materi penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan analisis terhadap data yang dikumpulkan melalui pre-test dan post-test mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video *Canva* terbukti memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dalam mempelajari materi matematika dasar. Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia, yang menekankan pentingnya penggunaan berbagai elemen media, seperti visual dan

audio, untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat landasan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya partisipasi aktif dan kemandirian peserta didik selama proses belajar mengajar. Penggunaan video pembelajaran berbasis *Canva* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini juga berperan dalam mendorong keinginan dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media visual yang menarik dan interaktif, Peserta didik memperlihatkan peningkatan minat dan motivasi dalam keterlibatannya selama proses pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan video berbasis *Canva* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada proses penyampaian konsep-konsep dalam mata pelajaran matematika dasar yang seringkali dianggap sulit oleh peserta didik. Meskipun kajian ini menunjukkan hasil yang positif, keterbatasan dalam ukuran sampel dan metodologi evaluasi mengharuskan adanya penelitian selanjutnya dengan cakupan populasi sampel yang lebih besar dan metode evaluasi yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya juga perlu memperhatikan Aspek-aspek lain yang berpotensi memengaruhi pencapaian belajar siswa, seperti keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran serta kesiapan siswa dalam menggunakan media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnida, T., Lisnadia, L., Nurra, S., Yolanda, Y., Dila, R., & Nurmeidina, R. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca dan Berhitung Bernuansa Banjar untuk Siswa Sekolah Dasar. *Abdimas Universal*, 7(1), 91-96.
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239-247.
- Fadillah, N. F., & Nurafni, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan dan Pengurangan di Sekolah Dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1933-1942.
- Hapsari, H. T., Riyadi, R., & Budiharto, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook melalui canva pada materi satuan waktu untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(4), 1-6.
- Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2022). Enhancing Students' Learning Motivation through Changing Seats in Primary School. *Mimbar Sekolah Dasar*, 9(1), 253-268. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v9i1.43002>
- Hardiansyah, F., Armadi, A., Ar, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles in Solving Science Problems in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.5661>
- Hardiansyah, F., Zainuddin, Z., Sukitman, T., & Astutik, C. (2023). Development Of Learning Media Smart Book To Improve Understanding Of Elementary School Students In Science Learning. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 26(1), 72-87. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2023v26n1i7>

- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339.
- Jamilah, J., AR, M. M., Fauzi, M., Ahmad, S., Arendra, A., Hidayat, K., & Dzulkarnain, I. (2025). Pengolahan Limbah Sabut Kelapa dan Siwalan Sebagai Produk Bernilai Tambah Di Desa Romben Barat Sumenep. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 5(2), 677–684.
- Jamilah, J., Mulyadi, M., Suhartatik, S., Ahmad, S., Hidayat, K., & Joni, K. (2023). Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Batok Kelapa menjadi Bahan Bakar Briket di Desa Lapa Laok Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1642–1647.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
- Kurnia, S., & Yatri, I. (2024). Pe Pengembangan Media Pembelajaran Canva Pecahan (CANPEC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 289–298.
- Lestari, R., Suryana, Y., & Apriani, I. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 473–487.
- Miliana, R. (2023). Pegembangan Media Audio Visual Berbantu Aplikasi Canva dalam Pembelajaran bercerita untuk Anak Usia Dini di TK Bhaktifamili Kota Bengkulu. UIN Fatmawati Sukarno.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60–68.
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849.
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271.
- SIHOMBING, N., Halena, M., & Sofiyah, K. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika Khususnya Disekolah Sd/Mi. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 15–26.
- Sukma, R. M., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6245–6257.
- Wijayanti, C. O. (2024). Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Kontekstual Hasil Bumi Lampung Menggunakan Aplikasi Canva dan AI (Artificial Intelligence). IAIN Metro.