

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS CANVA PADA MATERI SEJARAH TRADISI ATAU BUDAYA DI
INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DI SEKOLAH DASAR**

Nazhira Yumni Alifah¹, Destrinelli², Hendra Budiono³

¹²³PGSD FKIP Universitas Jambi

¹nazhirayumnialifahzhira@gmail.com, ²destrinelli@unja.ac.id,

³hendra.budiono@unja.ac.id

Nomor HP: 082315274154

This study aims to analyze the effect of using Canva-based interactive learning videos on the topic of Indonesian traditions and cultural history on elementary school students' cognitive abilities. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. The sample consisted of 47 third-grade students of SD Negeri 14/I Sungai Baung, including 24 students in the experimental class and 23 students in the control class. The research instrument was a cognitive ability test measuring remembering (C1), understanding (C2), and applying (C3) levels. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and an Independent Sample t-test. The results showed that the posttest mean score of the experimental class (82.29) was higher than that of the control class (68.52). The t-test result indicated a t-value of 6.742 with a significance value of 0.000 (< 0.05), demonstrating a significant effect of Canva-based interactive learning videos on students' cognitive abilities. The N-Gain score of the experimental class (0.63, moderate category) also indicated better improvement compared to the control class. Therefore, Canva-based learning videos are effective in enhancing elementary school students' cognitive abilities in learning about Indonesian traditions and cultural history.

Keywords: learning video, Canva, cognitive ability, cultural history, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Canva pada materi sejarah tradisi atau budaya di Indonesia terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe nonequivalent control group design. Sampel penelitian berjumlah 47 siswa kelas III SD Negeri 14/I Sungai Baung yang terdiri atas 24 siswa kelas eksperimen dan 23 siswa kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan kognitif yang mengukur ranah mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen (82,29) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,52). Hasil uji-t menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,742 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$),

sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif siswa. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,63 (kategori sedang) juga menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis Canva efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar pada materi sejarah tradisi atau budaya di Indonesia.

Kata Kunci: video pembelajaran, Canva, kemampuan kognitif, sejarah budaya, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi sekadar menjadi pelengkap, melainkan kebutuhan untuk menciptakan proses belajar yang relevan dengan karakteristik generasi abad ke-21. Peserta didik saat ini tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan perangkat digital, sehingga pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru cenderung kurang mampu mempertahankan perhatian serta keterlibatan mereka.(Hardian Saputra, 2025)

Dalam konteks kebijakan nasional, implementasi Kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia

menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, serta mendorong penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir, karakter, dan pemahaman nilai kebangsaan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana inovasi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut.(Budiono, 2025)

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membangun karakter dan wawasan kebangsaan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada jenjang sekolah dasar, materi sejarah tradisi atau budaya di Indonesia bertujuan menanamkan pemahaman mengenai keberagaman budaya Nusantara, nilai-nilai sosial, serta pentingnya menjaga warisan

budaya bangsa. Materi ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga membentuk sikap apresiatif terhadap keberagaman. (Rahyal Piqri Nanda, 2024)

Namun demikian, karakteristik materi sejarah tradisi atau budaya yang bersifat naratif, deskriptif, dan kontekstual sering kali menimbulkan tantangan dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi awal di kelas III SD Negeri 14/I Sungai Baung, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, mudah merasa jenuh, serta mengalami kesulitan dalam mengingat jenis-jenis tradisi daerah, memahami makna budaya, dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada belum optimalnya kemampuan kognitif siswa, khususnya pada ranah mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). (Budiono, Chan, et al., 2024)

Kemampuan kognitif merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami konsep, serta

memecahkan masalah. Berdasarkan Taksonomi Bloom revisi oleh Benjamin Bloom dan pengembangannya oleh Anderson dan Krathwohl, ranah kognitif meliputi beberapa tingkatan, mulai dari mengingat hingga mencipta. Pada jenjang sekolah dasar, penguatan ranah Lower Order Thinking Skills (LOTS) yang mencakup C1, C2, dan C3 menjadi fondasi penting sebelum siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Apabila kemampuan dasar ini belum berkembang secara optimal, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pada tingkat yang lebih kompleks. (Destrinelli,., 2024)

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran memiliki peran sebagai perantara penyampaian pesan yang dapat memperjelas materi, menarik perhatian, serta meningkatkan motivasi belajar. Media audiovisual, khususnya video pembelajaran, memiliki keunggulan karena memadukan unsur visual dan audio secara simultan. Berdasarkan teori

pembelajaran multimedia, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara dapat membantu siswa memproses informasi melalui lebih dari satu saluran kognitif, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.(Budiono, 2024)

Perkembangan platform desain digital seperti Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video secara kreatif dan sistematis. Canva menyediakan berbagai fitur seperti template, animasi, ilustrasi, audio, serta transisi visual yang memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik dan komunikatif. Video pembelajaran interaktif berbasis Canva tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga dapat disisipi pertanyaan, kuis, maupun aktivitas reflektif yang mendorong keterlibatan aktif siswa.(Gracella, 2025)

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada

pengembangan media atau peningkatan hasil belajar secara umum, belum secara spesifik mengkaji pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif berdasarkan ranah LOTS pada materi sejarah tradisi atau budaya di Indonesia. Selain itu, penelitian yang dilakukan pada konteks kelas III sekolah dasar juga masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dengan praktik pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan penelitian empiris untuk menguji pengaruh penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar pada materi sejarah tradisi atau budaya di Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran digital serta kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 14/I Sungai Baung, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Muara Bulian, Provinsi Jambi. Penelitian dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan September sampai Desember 2025.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 14/I Sungai Baung Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 47 siswa, terdiri atas:

Table 1 Populasi dan Sample

Kelas III A	Kelas III B
24 siswa	23 siswa

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar secara empiris melalui analisis statistik.(Sugiyono, 2013)

Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa proses randomisasi. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran

menggunakan video interaktif berbasis Canva, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Table 2 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂
O ₃	–	O ₄

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik dengan langkah sebagai berikut: Uji Normalitas Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk, Uji Homogenitas Untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok menggunakan uji Levene, Uji Hipotesis Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (Independent Sample t-test) untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1.Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui rata-rata (mean) dan standar deviasi kemampuan kognitif siswa pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.

Table 3 Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelompok	N	pretest	posttest
Eksperimen	24	58,75	82,29
Kontrol	23	57,39	68,52

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 58,75 dengan standar deviasi 8,42, sedangkan kelas kontrol sebesar 57,39 dengan standar deviasi 7,95. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif seimbang.

Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 82,29 dengan standar deviasi 6,31. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata posttest sebesar 68,52 dengan standar deviasi 7,48. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

2. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi syarat analisis parametrik.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,312 ($> 0,05$). Dengan demikian, varians kedua kelompok dinyatakan homogen.

4. Uji Hipotesis (Independent Sample t-test)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Table 4 Uji Normalitas

Variabel	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Posttest Eksperimen dan Kontrol	6,742	45	0,000

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai t hitung sebesar 6,742 dengan derajat kebebasan (df) = 45 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa yang menggunakan media interaktif video pembelajaran berbasis Canva dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif

siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Secara keseluruhan, data statistik menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas III pada materi sejarah tradisi atau budaya di Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis statistik yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa kelas III sekolah dasar pada materi sejarah tradisi atau budaya di Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas yang menggunakan media video berbasis Canva memperoleh hasil yang lebih tinggi secara signifikan.

Peningkatan kemampuan kognitif terlihat pada seluruh indikator yang diukur, yaitu kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), dan

menerapkan (C3). Siswa pada kelas eksperimen tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam mengidentifikasi jenis-jenis tradisi atau budaya, tetapi juga mampu menjelaskan makna budaya secara lebih tepat serta mengaitkan nilai-nilai budaya dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, media interaktif video pembelajaran berbasis Canva dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan kontekstual seperti sejarah tradisi atau budaya. Pemanfaatan media digital yang menarik dan interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pencapaian kompetensi kognitif secara lebih optimal.

Secara praktis, penelitian ini merekomendasikan agar guru lebih aktif memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Budiono, H., Chan, F., & Amelia Roza, M. (2024). Development of Environmental Education

- Teaching Module Using
Discovery Learning Model for
Elementary Students. *Discovery
Learning Halaman* |, 8.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v8i4.10004>
- Budiono, H., Fitrah, Y., Kusmana, A.,
& Wulandari, B. A. (2024).
Implications of Empiricism
Theory in the Development of
Professionalism Among
Elementary School Teachers.
Jurnal PAJAR, 8(5), 514–521.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v8i5.10069>
- Budiono, H., Rosyadi, A. F.,
Noviyanti, S., Zahyuni, V., &
Antonio, M. D. (2025). Burnout in
shadow teachers in teaching
science to children with special
needs: A case study at an
inclusive elementary school in
Jambi. *Primary: Jurnal
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,
14(5), 748–757.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v14i5.p748-757>
- Destrinelli, D., Hayati, S.,
Rosmalinda, D., & Khoirunnisa,
K. (2024). Pelatihan Meronce Di
Sdn 64/I Muara Bulian Untuk
Meningkatkan Keterampilan
Motorik Halus Siswa.
*Estungkara: Jurnal Pengabdian
Pendidikan Sejarah*, 3(3), 34–41.
<https://doi.org/10.22437/est.v3i3.29842>
- Gracella, E., Hasibuan, E., Destrinelli,
D., & Zahyuni, V. (2025).
Development of a Canva-Based
E-Booklet for Geometry Learning
in Elementary School Students.
*Jurnal Pendidikan Asatiza: Jurnal
Pendidikan*, 6(1).
<https://doi.org/10.46963/asatiza>
- Hardian Saputra, Ahmad Hariandi, &
Muhammad Sholeh. (2025).
Implementasi Supervisi
Akademik Dalam Mendorong
Optimalisasi Platform
Pembelajaran Digital Di Sekolah
Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah
Pendidikan Dasar*, 10, 84–91.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38658>
- Rahyal Piqri Nanda, Destrinelli, &
Muhammad Sofwan. (2024).
*PENGEMBANGAN BAHAN
AJAR BERBASIS
ENSIKLOPEDIA
KEANEKARAGAMAN BUDAYA,
KEARIFAN LOKAL DAN
SEJARAH PADA SISWA
SEKOLAH DASAR.*
- Sugiyono. (2013). *METODE
PENELITIAN KUANTITATIF,
KUALITATIF DAN R & D.*
www.cvalfabeta.com