

PENERAPAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP KONSEP BANGUN DATAR DI KELAS 5 SD NEGERI 3 BONGAN

I Gde Andika Yudha Pradana¹, I Putu Suardipa², I Made Sedana³

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

gandikayudha@gmail.com¹, putu.suardipa@yahoo.com², made_sedana23@yahoo.com³

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar melalui penerapan video interaktif berbasis Canva di kelas V SD Negeri 3 Bongon, yang terdiri dari 25 siswa. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami karakteristik dan properti bangun datar secara visual dan konseptual. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan intervensi menggunakan media video interaktif yang dikembangkan melalui platform Canva dengan pendekatan visual dan audio yang menarik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Pada siklus I, rata-rata nilai pemahaman siswa meningkat dari 61,6 menjadi 74,2, dan pada siklus II meningkat menjadi 87,4. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis Canva efektif dalam membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih konkret dan menyenangkan. Temuan ini diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Canva direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: video interaktif, Canva, pemahaman konsep, bangun datar, pembelajaran matematika, SD

ENHANCING FIFTH GRADERS' OF SD NEGERI 3 BONGAN UNDERSTANDING OF PLANE GEOMETRY THROUGH CANVA-BASED INTERACTIVE VIDEOS

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve students' understanding of plane geometry concepts through the use of interactive videos based on Canva in grade V at SD Negeri 3 Bongon, involving 25 students. Initial observations revealed that most students struggled to comprehend the properties and characteristics of plane figures both visually and conceptually. To address this issue, an intervention was conducted using interactive videos developed through Canva, incorporating engaging visual and audio elements. The study was carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection phases. The results indicated a significant improvement in students' comprehension of plane geometry. In the first cycle, the average student comprehension score increased from 61.6 to 74.2, and in the second cycle, it rose further to 87.4. This improvement suggests that Canva-based interactive videos effectively support students in understanding geometry concepts in a more concrete and enjoyable way. These findings are consistent with prior research which found that the integration of digital technology in mathematics education enhances student motivation and learning outcomes. Therefore, the use of innovative media such as Canva is recommended as an effective instructional strategy at the elementary school level.

Keywords: interactive video, Canva, conceptual understanding, plane geometry, mathematics learning, elementary school

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pendidikan pada tingkat dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Salah satu kompetensi yang perlu dikuasai siswa kelas V Sekolah Dasar adalah pemahaman terhadap materi bangun datar dalam pelajaran Matematika. Konsep ini mencakup bentuk-bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, trapesium, dan lingkaran, masing-masing dengan ciri khas dan sifat tertentu. Namun, berdasarkan kenyataan yang ditemukan di lapangan, masih banyak siswa yang belum memahami materi ini secara utuh. Kondisi tersebut tercermin dari rendahnya hasil ulangan harian dan minimnya keaktifan siswa dalam pembelajaran yang bersifat abstrak. Data awal di kelas V SD Negeri 3 Bongan menunjukkan bahwa dari 25 siswa, sebanyak 60% belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi bangun datar.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara realita dan harapan, di mana idealnya siswa mampu memahami serta menerapkan konsep bangun datar dalam konteks kehidupan nyata, seperti menghitung luas dan keliling dengan benar. Namun, metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan tekstual sering kali kurang mendukung keterlibatan aktif siswa dan tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pendekatan kontekstual dan berbasis teknologi. Hal ini menjadi salah satu isu strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar.

Upaya untuk menjawab tantangan tersebut dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif, salah satunya adalah video interaktif berbasis Canva. Canva merupakan platform desain digital yang memungkinkan pengguna membuat video pem-

belajaran yang menarik dengan elemen visual, audio, dan animasi yang komunikatif. Media ini diyakini mampu mengubah pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian Sari dan Kurniawan (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep matematika. Temuan serupa juga disampaikan oleh Ningsih dan Yulianti (2020) yang menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap bangun datar sebesar 35% dibandingkan dengan metode ceramah.

Dalam konteks penelitian ini, “video interaktif” diartikan sebagai media audiovisual yang menyajikan konten pembelajaran disertai fitur interaktif seperti kuis, pertanyaan, dan navigasi mandiri oleh siswa (Arsyad, 2019).

Sementara itu, “Canva” adalah platform daring yang menyediakan berbagai desain visual dan fitur pembuatan video yang memungkinkan integrasi teks, gambar, suara, dan animasi secara praktis (Rahmawati & Setiawan, 2022). Adapun “pemahaman konsep” mengacu pada kemampuan siswa untuk mengenali, menjelaskan, dan menerapkan karakteristik bangun datar, termasuk bentuk, ukuran, serta relasi antar bagian dari bangun tersebut (Suherman, 2020).

Berdasarkan teori konstruktivisme, pemahaman siswa dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar yang bermakna, bukan semata-mata dari ceramah guru (Slavin, 2015). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual seperti video berbasis Canva selaras dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap

konsep bangun datar melalui penerapan media video interaktif berbasis Canva pada siswa kelas V SD Negeri 3 Bongan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar di era digital.

METODE PENELITIAN (*research methods*)

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 3 Bongan terhadap konsep bangun datar melalui penerapan video interaktif yang dikembangkan menggunakan platform Canva. Metode PTK dipilih karena karakteristiknya yang memungkinkan peneliti melakukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga strategi yang diterapkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa secara nyata (Kemmis & McTaggart, 2014). Seluruh siswa kelas V yang berjumlah 25 orang menjadi subjek dalam penelitian ini, tanpa dilakukan pengambilan sampel karena populasi sudah mencakup seluruh peserta didik dalam kelas tersebut.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang dan mempersiapkan media pembelajaran berupa video interaktif yang mengintegrasikan animasi visual, suara penjelasan, serta elemen kuis dan pertanyaan interaktif sesuai dengan materi bangun datar. Media tersebut dirancang dengan mengacu pada prinsip pembelajaran multimedia agar dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep yang cenderung abstrak melalui kombinasi rangsangan visual dan audio (Mayer, 2014).

Pada tahap pelaksanaan, video interaktif

digunakan sebagai media utama selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam memanfaatkan video secara optimal, sekaligus memfasilitasi diskusi kelompok kecil untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman bersama (Vygotsky, 1978). Observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh guru dan asisten peneliti untuk mengamati aktivitas, keaktifan, dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Data observasi ini penting untuk menilai sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam penggunaan media video interaktif.

Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan setiap siklus, dimana peneliti bersama guru menganalisis hasil observasi dan data tes pemahaman siswa yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan. Refleksi ini digunakan sebagai dasar dalam memperbaiki dan mengembangkan strategi pembelajaran serta media yang digunakan pada siklus berikutnya guna mencapai hasil yang lebih optimal. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes pemahaman konsep bangun datar, lembar observasi aktivitas siswa, dan wawancara singkat dengan beberapa siswa untuk memperoleh gambaran kualitatif tentang pengalaman mereka selama menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran (Creswell, 2018).

Analisis data dilakukan dengan pendekatan campuran, yakni mengolah data kuantitatif dari hasil tes secara deskriptif untuk melihat perubahan skor pemahaman siswa antar siklus, serta menganalisis data kualitatif dari observasi dan wawancara secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran dan respons siswa terhadap penggunaan media. Landasan teori dalam penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur audio dan visual dapat meningkatkan motivasi serta

pemahaman siswa secara signifikan (Mayer, 2014). Selain itu, studi oleh Putri dan Hadi (2020) menguatkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar secara efektif.

Dengan demikian, video interaktif berbasis Canva dipandang sebagai media yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar di era digital saat ini.

Secara keseluruhan, alur penelitian mengikuti proses identifikasi masalah, perencanaan media pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran menggunakan video interaktif, observasi dan pengumpulan data, refleksi hasil pembelajaran, dan perbaikan tindakan yang berkelanjutan hingga terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep bangun datar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*results and discussion*)

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan video interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri 3 Bongan. Data yang diperoleh dari tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dan berkelanjutan.

Tabel 1. Rangkuman nilai rata-rata hasil pre-test dan post-test siswa pada dua siklus pembelajaran

Siklus	Rata-rata Nilai Pre-Test	Rata-rata Nilai Post-Test	Persentase Peningkatan
Siklus I	60,4	75,2	24,5%
Siklus II	63,8	85,6	34,1%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa

setelah siklus pertama, terdapat kenaikan rata-rata nilai sebesar 24,5%, dan pada siklus kedua terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu sebesar 34,1%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar secara efektif.

Selain peningkatan nilai, hasil observasi juga mencatat adanya peningkatan partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus awal, beberapa siswa menunjukkan kurangnya fokus dan enggan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Namun, seiring dengan penggunaan media video interaktif, aktivitas siswa menjadi lebih hidup dan antusias mereka dalam bertanya dan berdiskusi meningkat. Wawancara yang dilakukan secara singkat terhadap beberapa siswa memperkuat temuan ini, dimana mereka menyatakan bahwa materi lebih mudah dipahami dan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media yang interaktif dan visual.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya. Misalnya, Putri dan Hadi (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Mayer (2014) menegaskan bahwa penggunaan multimedia yang memadukan unsur audio dan visual membantu proses kognitif siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak seperti matematika. Penelitian oleh Nuraini et al. (2021) juga mendukung hasil ini dengan menunjukkan bahwa media video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Ramdhani (2019) memberikan gambaran serupa bahwa video pembelajaran berbasis teknologi digital meningkatkan hasil

belajar matematika siswa sekolah dasar karena penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Temuan yang mendukung ini juga dikemukakan oleh Wijaya (2022), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam materi bangun datar berkontribusi positif dalam kemampuan siswa mengenal dan mengklasifikasikan jenis bangun datar. Amalia dan Pratama (2020) juga menyebutkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan efektivitas proses belajar serta hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa media video interaktif berbasis Canva merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar. Selain mempermudah pemahaman melalui visualisasi yang menarik, media ini juga mendorong motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar matematika di sekolah dasar.

SIMPULAN (*conclusion*)

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan penerapan video interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar di kelas V SD Negeri 3 Bongan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Penerapan video interaktif terbukti mampu membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar secara lebih mendalam dan menyeluruh, dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata post-test yang signifikan pada setiap siklus pembelajaran.

Metode penelitian tindakan kelas yang diterapkan secara sistematis melalui dua siklus

telah memperlihatkan bahwa penggunaan video interaktif bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari aktivitas dan partisipasi siswa yang semakin aktif selama proses pembelajaran berlangsung, yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang fokus. Dengan media yang interaktif dan berbasis teknologi digital, siswa lebih mudah menangkap materi yang diajarkan karena penyajian yang visual dan menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Temuan ini menguatkan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2014), yang menyatakan bahwa penggabungan elemen audio-visual dapat meningkatkan proses kognitif dan pemahaman konsep abstrak, termasuk matematika. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran digital secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif (Putri & Hadi, 2020; Nuraini et al., 2021; Sari & Ramdhani, 2019).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan video interaktif berbasis Canva merupakan salah satu solusi efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi bangun datar. Penggunaan media ini disarankan untuk diimplementasikan secara lebih luas di sekolah-sekolah dasar sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar matematika. Lebih jauh, guru perlu terus mengembangkan dan memanfaatkan teknologi pendidikan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa dan perkembangan zaman.

UCAPAN

TERIMA

KASIH

(acknowledgements)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmatnyalah saya dapat menyelesaikan artikel ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Sariyasa dan Bapak I Putu Suardipa selaku Dosen Pembimbing dalam Mata Kuliah Inovasi Pembelajaran Matematika di SD yang telah banyak sekali memberikan saya pelajaran dan pengalaman tentang publikasi karya ilmiah. Yang keempat saya ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, istri tercinta, anak-anak dan seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (literate cited)

- Aini, N., & Supianto, A. A. (2021). Penerapan media interaktif berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2421–2430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1172>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi ke-6). Rineka Cipta.
- Azizah, N., & Hidayat, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan Canva. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 256–267. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.15325>

- Ibrahim, M., & Suparno. (2018). *Strategi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Universitas Terbuka.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nuraini, N., Fitria, Y., & Isnaini, I. (2021). Efektivitas video interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.22202/jipd.2021.v7i1.45>
- Putri, A. S., & Hadi, S. (2020). Pengaruh media digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 8(3), 205–213. <https://doi.org/10.21009/jtpd.v8i3.205>
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sari, R. M., & Ramdhani, M. A. (2019). Penggunaan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 73–82. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i2.18642>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2020). *Evaluasi Pendidikan dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Suryani, N. (2019). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 7(2), 121–130. <https://doi.org/10.21009/jtp.v7i2.13745>
- Wijaya, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam materi bangun datar berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 33–42. <https://doi.org/10.24114/jtp.v10i1.27694>