

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *CANVA* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SD ISLAM
HASANKA PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

OLEH:

DENDY FRATAMA

NIM. 24.24.132229



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA
FAKULTAS BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**

2026

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *CANVA* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SD ISLAM
HASANKA PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Ditulis sebagai salah satu persyaratan
dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh:

Dendy Fratama
NIM. 24.24.132229

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA
FAKULTAS BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**

2026

ABSTRAK

Dendy Fratama. 2026. *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SD ISLAM HASANKA PALANGKA RAYA*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Bahasa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Pembimbing: (I) Dr. M. Noor Fitriyanto, M.PP, (II) Siti Arnisyah, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Islam Hasanka Palangka Raya. Di SD Islam Hasanka Palangka Raya, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian 50% siswa kelas II SD Islam Hasanka Palangka Raya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional yang kurang interaktif sehingga menyebabkan minat dan perhatian siswa menurun.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas II SD Islam Hasanka Palangka Raya Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan pretest, posttest, observasi, dokumentasi, dan angket respon siswa. Data dianalisis menggunakan uji *N-Gain* dan *Paired Sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 44,71 meningkat menjadi 97,14 pada *posttest*. Hasil analisis *N-Gain* diperoleh sebesar 0,95 dengan kategori tinggi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *t* hitung sebesar 8,54 lebih besar daripada *t* tabel sebesar 2,12 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Aktivitas siswa selama pembelajaran memperoleh persentase sebesar 78,13% dengan kategori baik, sedangkan respon siswa terhadap penggunaan *Canva* memperoleh persentase sebesar 88,89% dengan kategori sangat positif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Islam Hasanka Palangka Raya.

Kata kunci: *Canva*, media pembelajaran, hasil belajar, matematika, sekolah dasar.

ABSTRACT

Dendy Fratama. 2026. *THE EFFECT OF USING THE CANVA APPLICATION AS A MATHEMATICS LEARNING MEDIA ON IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES AT HASANKA ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PALANGKA RAYA.* Thesis. Information Technology Education Study Program, Faculty of Language, Science, and Technology, Muhammadiyah University of Palangkaraya. Supervisors: (I) Dr. M. Noor Fitriyanto, M.PP, (II) Siti Arnisyah, M.Pd.

This study aims to determine the effect of using the Canva application as a learning medium on improving mathematics learning outcomes of second-grade students at Hasanka Islamic Elementary School, Palangka Raya. At Hasanka Islamic Elementary School, Palangka Raya, initial observations indicate that 50% of second-grade students have not yet achieved the Minimum Completion Criteria (KKM) in mathematics. Teachers still predominantly use lecture methods and conventional, less interactive learning media, resulting in decreased student interest and attention.

This study employed a quantitative approach with an experimental research type and a One Group Pretest-Posttest Design. The subjects were 24 second-grade students at Hasanka Islamic Elementary School, Palangka Raya, in the 2025/2026 academic year. Data collection techniques used pretests, posttests, observation, documentation, and student response questionnaires. Data were analyzed using the N-Gain test and Paired Sample t-test.

The results showed that the average pretest score of 44.71 increased to 97.14 in the posttest. The N-Gain analysis was 0.95, categorized as high. The results of the hypothesis test showed that the calculated t value of 8.54 was greater than the t table of 2.12, thus H_0 was rejected and H_1 was accepted. Student activity during the lesson was 78.13%, categorized as good, while student responses to the use of Canva were 88.89%, categorized as very positive.

Based on the results of the study, it can be concluded that the use of the Canva application as a learning medium has a positive effect on improving the mathematics learning outcomes of second-grade students at Hasanka Islamic Elementary School, Palangka Raya.

Keywords: *Canva, learning media, learning outcomes, mathematics, elementary school.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun proposal penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Matematika terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Islam Hasanka Palangka Raya"** ini dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu langkah awal dalam upaya memperoleh data dan informasi ilmiah yang berkaitan dengan efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya aplikasi *Canva*, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Bapak **Dr. H. Muhammad Yusuf, S. Sos., M.A.P**
2. Dekan Fakultas Bahasa, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Bapak **Ade S. Permadi, M.Pd**

3. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi **Dr. M. Noor Fitriyanto, M.Pd** dan Pengajar serta Tata Usaha Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
4. **Dr. M. Noor Fitriyanto, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing I, dan **Siti Arnisyah, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberikan dorongan sampai skripsi ini selesai.
5. Kepala Sekolah dan Guru Wali Kelas SD Islam Hasanka Palangka Raya yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
6. Terima kasih kepada Ayah dan Ibu tercinta yang selalu menjadi sumber semangat, kekuatan, dan doa terbaik dalam setiap langkah penulis. Tanpa kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan beliau, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini ke depan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Palangka Raya, Juni 2026

Penulis,

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	I
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	II
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	III
ABSTRAK	IV
<i>ABSTRACT</i>	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	X
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
a. Bagi Guru	5
b. Bagi Siswa	6
c. Bagi Sekolah	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Teoritis	7
B. Penelitian yang Relevan	9
C. Kerangka Berpikir	12
D. Hipotesis Tindakan	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
A. <i>Setting</i> dan Subjek Penelitian	13
B. Jenis Penelitian	14

C. Kehadiran dan Peran Peneliti	15
a. Perancang	15
b. Pelaksana	15
c. Pengamat dan Evaluator	16
D. Rancangan Penelitian	16
E. Teknik Pengumpulan Data	18
F. Indikator Keberhasilan Penelitian	20
G. Jadwal Penelitian	21
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	22
A. Hasil Penelitian	22
B. Pembahasan	33
BAB V PENUTUP	36
A. Simpulan	36
B. Saran	37
1. Bagi Guru	37
2. Bagi Siswa	38
3. Bagi Sekolah	38
4. Bagi Peneliti Selanjutnya	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	20
Tabel 4.1 Nilai Pretest Siswa	22
Tabel 4.2 Nilai <i>Post Test</i> Siswa	23
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa	28
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa	29

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi kegiatan inti yang bertujuan untuk menciptakan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Salah satu mata pelajaran penting di jenjang sekolah dasar adalah Matematika yang tidak hanya mengajarkan konsep-konsep ilmiah, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, analitis, dan logis siswa dalam memahami berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, kenyataannya masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Matematika. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pendekatan pembelajaran yang monoton, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga interaksi siswa dalam proses belajar menjadi terbatas. Kondisi ini mengakibatkan siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif juga menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap

materi Matematika. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Apabila media yang digunakan kurang menarik dan kurang interaktif, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Kurangnya media yang menarik juga berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan berusaha memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Islam Hasanka Palangka Raya, diketahui bahwa sekitar 50% siswa kelas II belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa menurun sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar Matematika yang dicapai siswa. Seiring perkembangan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk berinovasi dalam proses pembelajaran, salah

satunya melalui pemanfaatan media digital. Aplikasi Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan fitur-fitur visual yang menarik, Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran secara kreatif dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mempermudah penyampaian materi, serta membantu siswa memahami konsep-konsep Matematika secara visual dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penting dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Islam Hasanka Palangka Raya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

B. Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah sehingga dilakukannya penelitian oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya di kelas II SD Islam Hasanka Palangka Raya.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif dan kreatif dalam proses pembelajaran Matematika

3. sehingga pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan buku teks, sehingga kurang menarik perhatian siswa.
4. Belum optimalnya pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang potensial untuk menyajikan materi pelajaran secara visual dan menarik.
5. Perlu adanya kajian ilmiah tentang efektivitas penggunaan *Canva* dalam pembelajaran Matematika, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas II SD Islam Hasanka Palangka Raya Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Objek penelitian dibatasi pada penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika.
3. Materi Matematika yang diajarkan dibatasi pada salah satu atau beberapa kompetensi dasar sesuai kurikulum kelas II yang diajarkan dalam periode waktu tertentu.
4. Hasil belajar siswa yang dikaji dibatasi pada ranah kognitif, yang diukur melalui tes hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Canva*.

5. Penelitian ini tidak membahas faktor lain di luar penggunaan aplikasi *Canva* yang mungkin juga mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti gaya belajar, lingkungan keluarga, atau faktor psikologis.

D. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Islam Hasanka Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Islam Hasanka Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Menambah wawasan tentang media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Memberi alternatif media pembelajaran yang kreatif.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan pemahaman materi Matematika.

c. Bagi Sekolah

Mendukung penerapan pembelajaran berbasis digital.