

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI PENJUMLAHAN PESERTA DIDIK KELAS II MIS DARUL IHYA BOGOR

Isnawati<sup>1\*</sup>, Samsul Huda<sup>2</sup>, Rusdiono Mukri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Sahid, Bogor, Indonesia

\*Korespondensi: [isnawati0401@gmail.com](mailto:isnawati0401@gmail.com)

### ABSTRACT

*Conceptual understanding is a key focus that should be considered in the implementation of instruction in elementary schools. The level of elementary students' conceptual understanding can be measured based on indicators such as interpreting, giving examples, classifying, summarizing, drawing inferences, comparing, and explaining. The use of audiovisual media aims to enhance students' cognitive abilities by providing stimuli such as moving images and sounds and by delivering messages intended to influence their attitudes and emotions. This study aimed to investigate the effect of implementing audiovisual learning media using Canva to improve second-grade students' conceptual understanding of addition. The study was conducted at MIS Darul Ihya Ciomas with 34 second-grade students as participants. A quantitative approach employing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model was used. The research adopted a One-Group Pretest-Posttest Design. Based on the results of the study, the average posttest score of students' conceptual understanding of addition was 83.03, while the average pretest score was 60.21. The data were analyzed using SPSS 26 for Windows with a Paired Sample T-test at  $\alpha = 0.001$ , and the obtained significance value of  $0.000 < \alpha = 0.001$ . These results indicate a significant difference between the posttest and pretest scores. It can therefore be concluded that the use of audiovisual learning media developed with Canva improved the conceptual understanding of addition among second-grade elementary school students in mathematics..*

**Keywords:** *audiovisual learning media; conceptual understanding, Canva*

### ABSTRAK

Pemahaman konsep merupakan fokus utama yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Tingkat pemahaman konsep peserta didik tingkat sekolah dasar dapat diukur dengan melihat kemampuan sesuai dengan indikator pemahaman konsep di antaranya menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, serta menjelaskan. Tujuan dari penggunaan media audiovisual untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran audiovisual menggunakan canva untuk meningkatkan pemahaman konsep

materi penjumlahan peserta didik kelas II. Penelitian ini dilaksanakan di MIS Darul Ihya Ciomas, Bogor, dengan melibatkan 34 peserta didik kelas II. Jenis penelitian yang dipakai ialah kuantitatif dengan metode Research and Development (R&D) dan dengan model pengembangan ADDIE. Desain penelitian yang dipakai ialah One-Group Pretest-Posttest Design. Berlandaskan perolehan riset didapatkan skor rerata pemahaman konsep materi penjumlahan peserta didik pada posttest 83,03. Sedangkan rata-rata skor pretest 60,21. Pengolahan data dianalisis memakai SPSS 26 For Windows dengan uji Paire Sample T-test pada  $\alpha$  (0,001) dan perolehan sig  $0,000 < \alpha$  (0,001). Hasil riset ini memperlihatkan adanya perbedaan secara signifikan di antara posttest dan pretest. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pemahaman konsep materi penjumlahan peserta didik MI pada kelas II mata pelajaran matematika setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran audiovisual menggunakan canva.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran audiovisual, Pemahaman konsep, Canva

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu proses yang tersusun guna pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, terdiri aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memegang peranan strategis dalam membentuk dasar kemampuan berpikir serta karakter anak. Suatu mata pelajaran yang membutuhkan pengertian konsep yang kuat sejak dini adalah matematika, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik pada kelas rendah masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika. Proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru serta dominasi penggunaan buku teks membuat siswa tidak aktif, cepat merasakan bosan, serta belum mampu membangun koneksi antarkonsep secara optimal.

Sejumlah penelitian terdahulu mengindikasikan bahwasannya pemakaian media pembelajaran bisa menambah motivasi dan pemahaman konsep matematika peserta didik. Penelitian Nurluthfiana dkk. (2024) dan Nurfadhillah dkk. (2021), misalnya, menunjukkan bahwa media audiovisual berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika. Media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar bergerak dan suara diyakini lebih efektif dalam merangsang aspek kognitif sekaligus membentuk sikap positif peserta didik dibandingkan media konvensional.

Meskipun demikian, penerapan media audiovisual saat pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar masih relatif terbatas. Khususnya, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan dan menguji media audiovisual berbasis aplikasi Canva pada materi penjumlahan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, terutama di MIS wilayah Kabupaten Bogor yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Padahal, Canva merupakan *platform* yang relatif mudah digunakan guru dan memungkinkan pembuatan konten audiovisual yang menarik tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran audiovisual berlandaskan Canva dalam materi penjumlahan di kelas II MIS Darul Ihya. Tujuan riset ini untuk mengetahui dampak penerapan media pembelajaran tersebut pada peningkatan pemahaman konsep matematika peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Riset ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pemodelan ADDIE yang terdiri tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran audiovisual berlandaskan Canva pada materi penjumlahan kelas II. Penelitian dilaksanakan di MIS Darul Ihya Kabupaten Bogor dengan subjek 34 peserta didik kelas II yang dipilihkan secara total sampling.

Data dikumpulkan lewat wawancara terstruktur oleh guru dan peserta didik, tes pemahaman konsep sebelum dan sesudah perlakuan, angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta dokumentasi pembelajaran. Instrumen tes pemahaman konsep terdiri dari 7 soal esai yang mengacu pada indikator pemahaman Bloom C2. Kelayakan instrumen diuji melalui validitas isi oleh validator ahli, validitas konstruk dengan korelasi Pearson Product Moment ( $r$  hitung  $> 0,300$  untuk semua butir), reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha sebesar 0,944 (kategori sangat tinggi), dan tingkat kesukaran yang seluruhnya berada pada kategori sedang. Data yang diperoleh dianalisa secara deskriptif kualitatif guna masukan validator serta perolehan wawancara, serta deskriptif kuantitatif untuk hasil angket dan tes pemahaman konsep guna menilai kelayakan media serta peningkatan pemahaman peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Data Pemahaman Konsep pada Materi Penjumlahan Peserta Didik Kelas *Pretest* dan *Posttest***

Tabel 1. Deskriptif Statistik Pemahaman konsep pada materi penjumlahan peserta didik.

<b>Statistik</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
<b><i>Mean</i></b>	<b>60,21</b>	<b>83,03</b>

<b>Median</b>	<b>65,50</b>	<b>89,00</b>
<b>Modus</b>	<b>78</b>	<b>78</b>
<b>Standar Deviasi</b>	<b>19.359</b>	<b>15,318</b>
<b>Range</b>	<b>70</b>	<b>54</b>
<b>Varians</b>	<b>374,775</b>	<b>234,635</b>
<b>Min</b>	<b>19</b>	<b>46</b>
<b>Max</b>	<b>89</b>	<b>100</b>
<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>34</b>	<b>34</b>
<b>Persentase</b>	<b>60,21 %</b>	<b>83,03 %</b>

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rerata skor posttest pemahaman konsep peserta didik 83,03 dengan median 89,00, skor terkecil 46, dan skor terbesar 100. Sementara itu, rata-rata skor pretest 60,21 dengan median 65,50, skor terendah 19, dan skor tertinggi 89. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan media audiovisual berbasis Canva dapat menambah pengertian konsep peserta didik terhadap materi penjumlahan.

#### Data Hasil Observasi Keterlaksanaan

Tabel 2. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan

<b>No</b>	<b>Tahapan</b>	<b>Rata-rata Presentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
1.	Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 1 :100% Pertemuan 2 :100% Pertemuan 3 : 100%	100%	Sangat Baik
2.	Kegiatan Inti Pertemuan 1 :75% Pertemuan 2 : 80% Pertemuan 3 : 80%	78%	Baik
3.	Kegiatan Penutup Pertemuan 1 : 100% Pertemuan 2 : 100% Pertemuan 3 : 100%	100%	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>91%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Pada Tabel 2 terlihat rata-rata persentase keterlaksanaan tahapan-tahapan pemahaman konsep materi penjumlahan peserta didik 91% dengan kategori sangat baik. Pada tahapan pertama memperoleh rata-rata 100% dan tahapan kedua memperoleh 78%, dan tahap ketiga memperoleh 100%.

### Uji Normalitas Posttest Pemahaman Konsep pada Materi Penjumlahan Peserta Didik

Hipotesis pada uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dan dianalisis dengan menggunakan Uji *Shapiro Wilk* yaitu sebagai berikut:

Ho : Sig < 0,01 maka data tidak berdistribusi normal

H1 : Sig > 0,01 maka data berdistribusi normal

Hasil uji normalitas posttest pemahaman konsep pada materi penjumlahan peserta didik diolah dengan SPSS 26 For Windows dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Posttest pemahaman konsep pada materi penjumlahan peserta didik

	Shapiro Wilk		
	Statistik	df	Sig
Pretest	0,937	34	0,050
Posttest	0,874	34	0,001

Nilai signifikansi Uji Shapiro-Wilk untuk Pretest dan Posttest masing-masing 0,050 dan 0,001, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut di atas 0,01, sehingga H1 diterima. Ini berarti data Pretest dan Posttest terdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan untuk menentukan apakah data posttest memiliki varians yang homogen. Hasil uji homogenitas posttest, yang diolah menggunakan SPSS 26 untuk Windows, ditunjukkan pada Tabel 4. Hipotesis uji homogenitas diuji dan dianalisis sebagai berikut:

Ho: Jika Sig < 0.01, maka varians populasi tidak homogen

H1: Jika Sig > 0,01, maka varians populasi homogen

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Posttest Pemahaman Konsep pada Materi Penjumlahan Peserta Didik

Data	Sig	Keterangan
Pretest dan Posttest	0,312	Homogen

Berdasarkan Tabel 4 di atas nilai sig 0,312 menunjukkan nilai di atas 0,01 sehingga Ho diterima yang berarti data Posttest memenuhi asumsi homogenitas.

### Uji Hipotesis

Perhitungan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Paired Sample T-test*

dengan bantuan *SPSS 26 For Windows* pada taraf Signifikasi sig (2-tailed) > 0,01 dengan kriteria pengujian :

- a) Jika nilai sig (sig 2\_tailed) > 0,01 maka  $H_0$  diterima  $H_1$  ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata *pretest posttest* pemahaman konsep pada materi penjumlahan peserta didik antara *pretest* dan *posttest*.
- b) Jika nilai sig (2\_tailed) < 0,01 maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata *pretest posttest* pemahaman konsep pada materi penjumlahan peserta didik antara *pretest* dan *posttest*.

Hasil uji hipotesis statistic parametik *Paired Sample T-test* diolah dengan *SPSS 26 For Windows* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Keterangan	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)	Keputusan Uji
Pretest	60,21	19,359	0,000	Ho ditolak
Posttest	83,03	15,318	0,000	Ho ditolak

Analisis perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest dilakukan menggunakan Paired Sample t-test. Hasil menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,01, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest (M = 60,21; SD = 19,36) dan posttest (M = 83,03; SD = 15,32). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis Canva efektif meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan peserta didik.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran audiovisual berbasis Canva pada materi penjumlahan kelas II di MIS Darul Ihya terbukti menambah pemahaman konsep peserta didik. Rerata skor pretest sejumlah 60,21 meningkat menjadi 83,03 pada posttest, dengan hasil uji Paired Sample T-test memperlihatkan sig. 0,000 < 0,01, sehingga perbedaan skor pretest dan posttest signifikan. Demikian memperlihatkan bahwasannya media audiovisual Canva efektif dalam memperkuat pemahaman konsep matematika.

Peningkatan pemahaman konsep peserta didik terlihat pada seluruh indikator kognitif Bloom (menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan). Misalnya, kemampuan menafsirkan meningkat karena materi divisualisasikan melalui gambar dan animasi, sedangkan kemampuan meringkas dan memberi contoh terbantu oleh ilustrasi video yang

memperjelas konsep abstrak penjumlahan.

Efektivitas media audiovisual Canva ini sesuai dengan prinsip Multimedia Learning Theory yang dikemukakan Mayer, yaitu pembelajaran lebih efektif bila menyajikan informasi dalam bentuk kombinasi audio, visual, dan teks. Penyajian materi secara interaktif, menarik, dan sistematis membantu peserta didik memahami konsep abstrak penjumlahan, meningkatkan keterlibatan, serta memungkinkan pembelajaran mandiri. Perolehan ini sesuai dengan riset Sukam (2023) yang mengatakan media audiovisual berbasis Canva praktis, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika. Selain itu, Ramli (2012) menekankan bahwa peran guru tetap penting untuk mengarahkan pembelajaran, meski penggunaan media audiovisual dapat membuat proses belajar lebih inovatif dan antusias.

Implikasi dari penelitian ini bagi pendidikan dasar adalah guru dapat memanfaatkan media audiovisual berbasis Canva untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mampu membantu peserta didik memahami materi abstrak secara konkret. Media ini juga memungkinkan guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sesuai perkembangan abad-21, serta mendukung peserta didik belajar fleksibel kapan serta di mana saja.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berlandaskan hasil penelitian bisa disimpulkan, *pertama*, penerapan media pembelajaran audiovisual berbasis Canva meningkatkan pemahaman konsep materi penjumlahan peserta didik kelas II di MIS Darul Ihya, terbukti dari kenaikan skor rata-rata pretest 60,21 menjadi posttest 83,03.

Kedua, media pembelajaran audiovisual berbasis Canva efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena keterlaksanaan tahapannya tinggi dan mendukung pemahaman konsep.

Ketiga, hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest serta posttest (sig. 2-tailed = 0,000 < 0,01), sehingga media pembelajaran audiovisual berbasis Canva berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik.

### **Saran**

Penulis menyarankan agar guru menggunakan media audiovisual berbasis Canva sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran lain untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Media audiovisual berbasis Canva dapat dijadikan alat bantu pembelajaran untuk mendorong siswa belajar aktif dan inovatif, serta mendukung kualitas pembelajaran di kelas. Karena itu diharapkan peserta didik terbiasa mengembangkan pemahaman konsep secara aktif saat belajar menggunakan media audiovisual berbasis Canva.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buyung. (2018). *Pengembangan Bahan ajar pada mata kuliah belajar dan pembelajaran di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas batanghari jambi.*
- Fahreza, F., & Rendi Julianda STKIP Bina Bangsa Meulaboh, dan. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN Langung. In *Jurnal Visipena* (Vol. 9, Issue 1).
- Fitriani, R., Ria Sitorus, F., & Khairani, P. (2024). *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP) Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar.*
- Hamalik. (2008). *perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem.*
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i Media Pembelajaran.*
- Hidayat Rahmat, & Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan.* Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Karman M. (2018). *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan.*
- Kesumawati, O. N. (2008). *Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika.*
- Maulani Rahma Yuniarti. (2024). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sman 46 Jakarta Pada Materi.*
- Maulya, M. A. (2020). *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM.* <https://www.researchgate.net/publication/338819078>
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 SEPATAN. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurluthfiana, F., Aulia Annisa, S., Saputra, A. D., Cahyani, P., Amaliyah, F., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Kelas Iv Sd Negeri Wonorejo 2 Corresponding Author \*. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 8(2).
- Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, H. (2022). *Media Pembelajaran.*
- Parni. (2017). Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran. *Tarbiya Islamica*, 5(1), 17–30.
- Purnama. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk.*
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

- Ramli, Muhammad. (2012). Media Dan Teknologi Pembelajaran. Ramli.
- Resmini. (2021). penggunaan media pembelajaran infografis (canva) melalui google sites dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem.
- Sapitri, Indah. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di Ra Miftah Assaadah.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. [www.canva.com](http://www.canva.com).
- Suparlan, H. (2014). Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan Sumbangannya bagi Pendidikan Indonesia.
- Suryani Ela. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Two-tier test sebagai alternatif.