

## Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

\*Ahmad Aldhi Kurniawan<sup>1</sup>, Novian Dini Rahmawati<sup>2</sup>, Kartiko Dian<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

<sup>3</sup>SD Supriyadi Semarang, Indonesia

E-mail: [ahmadaldhik@gmail.com](mailto:ahmadaldhik@gmail.com)

**Article History:** Submission: 2024-05-14 || Accepted: 2024-08-01 || Published: 2024-08-06

**Sejarah Artikel:** Penyerahan: 2024-05-14 || Diterima: 2024-08-01 || Dipublikasi: 2024-08-06

### Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Class IV A science learning. An effort to overcome this problem is by using the interactive learning media Canva in science learning. This research is a type of quantitative experimental research with a One-Group Pretest-Posttest Design with a population of 24 students in Elementary School Class IV A. Data on student learning outcomes is obtained through tests. The students' average pretest score was 50.00 to 80.00 after the posttest was carried out with ice breaking. The data was analyzed using a normality test to obtain a sig value. pretest is 0.77 and posttest is 0.57 > 0.05, so the data is normally distributed. Sig value. The paired sample t test was 0.000 < 0.05 so that there was a significant difference between student learning outcomes before ice breaking was given and after the application of the Canva interactive learning media. In the pretest and posttest data, the Sig.2-tailed value is 0.000 < 0.05, so it is rejected and accepted. Meanwhile, from the N-Gain test, the score was 57%, which can be interpreted as providing Canva interactive learning media which is quite effective in improving student learning outcomes.

**Keywords:** Canva Interactive Learning Media; Learning Outcomes; IPAS.

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV A. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif canva dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design dengan populasi sebanyak 24 siswa di SD Kelas IV A. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 50.00 menjadi 80.00 setelah dilakukan posttest dengan pemberian ice breaking. Data dianalisis menggunakan uji normalitas diperoleh nilai sig. pretest sebesar 0.77 dan posttest sebesar 0.57 > 0.05, maka data berdistribusi normal. Nilai sig. uji paired sample t test sebesar 0.000 < 0.05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum diberikannya ice breaking dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif canva. Pada data pretest dan posttest nilai Sig.2-tailed 0.000 < 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sedangkan dari uji N-Gain score sebesar 57% yang dapat ditafsirkan bahwa pemberian media pembelajaran interaktif canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Media; Pembelajaran Interaktif; Canva; Hasil Belajar; IPAS.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan bukti bahwa kehidupan terus berubah dan berevolusi dalam segala aspek termasuk dalam pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa secara kreatif untuk mengembangkan potensi mereka termasuk kekuatan spiritual, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik dan keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan

masyarakat (Hidayat, 2019). Pendidikan harus menciptakan suasana dan metode pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat terlibat dalam mengembangkan potensi mereka sehingga mereka dapat menjadi bagian dari generasi berkualitas dan kompeten dalam tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ermawati dkk (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran yang bukan sekedar mencapai tujuan, tetapi juga tentang bagaimana proses itu sendiri memberikan pemahaman yang mendalam, meningkatkan kecerdasan, mendorong ketekunan, memberikan kesempatan dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif dan berdaya saing di masa depan. Melalui media pembelajaran dapat membantu guru dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. (Supriyono, 2018) menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran di kelas, minat siswa dalam belajar akan meningkat. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang sedang dipelajari. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam pendidikan abad 21 adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan pengetahuan tentang bahan ajar (konten), pedagogik, dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dikenal dengan istilah *technological, pedagogical, content, knowledge* (TPaCK) (Pajarullah & Triwahyuni, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV A SD Supriyadi Semarang, hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari presentase siswa tuntas sebesar 12.5% dan tidak tuntas sebesar 87.5%. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV A di SD Supriyadi Semarang tergolong rendah. Diantaranya guru belum menerapkan model pembelajaran dan belum menerapkan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPAS yang dilakukan oleh guru kelas dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah. Hal tersebut tentu berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pajarullah & Triwahyuni, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa sehingga mereka tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Terutama saat ini kita telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 dimana teknologi menjadi kunci dalam berbagai aktivitas termasuk dalam pembelajaran.

Media pembelajaran digital sering digunakan karena mampu menarik minat belajar siswa dan memiliki kepraktisan serta fleksibilitas dalam penggunaannya. (Deliany dkk, 2019) menyatakan bahwa salah satu bentuk media pembelajaran digital yang sering digunakan adalah multimedia interaktif. Multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak komputer atau laptop. Sementara multimedia interaktif adalah gabungan dari elemen-elemen tersebut yang dirancang untuk menciptakan kesatuan sehingga dapat memperjelas materi atau konsep-konsep yang sulit dipahami menjadi lebih konkret. Teknologi telah berkembang pesat dan merambah ke berbagai bidang termasuk pendidikan. Sudiansah, (2023) menyatakan bahwa meskipun teknologi telah berkembang pesat, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih bergantung pada metode konvensional dan belum berhasil memanfaatkan sepenuhnya keunggulan media pembelajaran yang menarik. Dalam konteks pendidikan saat ini, masih terlihat banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan baik dan seringkali terjadi kesalahan dalam pemahaman. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah menerapkan media pembelajaran yang inovatif. Penulis memilih salah satu platform yang menghadirkan inovasi untuk dunia pendidikan Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan. Canva menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hajar dkk (2023) berpendapat bahwa canva dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu ciri khas dari Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar. IPAS merupakan hasil gabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggabungan ini dilakukan

dengan keyakinan bahwa peserta didik di sekolah dasar perlu memahami suatu peristiwa secara komprehensif dan terintegrasi. Tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka yaitu meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Agustina dkk, 2022). Materi inti dari IPAS dapat diajarkan secara menyeluruh, sederhana dan dengan melibatkan pengalaman belajar langsung bagi siswa (Marwa dkk, 2023).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik berdasarkan pengalaman yang dilakukan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi kognitif, afektif dan keterampilan psikomotorik yang dimiliki peserta didik melalui pengalaman belajarnya. Berhasil tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan dalam suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasi belajarnya. Prestasi yang baik maka dapat dikatakan peserta didik itu berhasil dan sebaliknya, jika presentasinya rendah maka peserta didik itu tidak berhasil. Karina dkk (2017) menyatakan bahwa hasil belajar bertujuan untuk melihat perkembangan belajar siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajarinya. Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh dari seseorang dari kegiatan yang dilakukannya dan menyebabkan perubahan dalam perilaku. (Kristin, 2016). Sejalan dengan fakta penelitian yang ditemukan oleh Sari & Fatonah (2022) bahwa masalah di seolah sekecamatan Tempilan diantaranya adalah proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional. Guru cenderung terpaku pada buku pedoman mereka tanpa memanfaatkan model pembelajaran atau media lain yang dapat mendukung proses pembelajaran. Sedangkan (Nurhalisa & Sukmawarti, 2022) dalam pengamatannya menemukan proses pembelajaran yang dilakukan guru khususnya pada mata pelajaran IPA siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi ribut di kelas, mengobrol dengan teman dan tidak fokus pada pembelajaran (Maskar et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Fazriyah dkk (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Miftahul Jannah dkk (2023) hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran canva memberikan dampak positif pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. (Lubis & Simbolon, 2023) media pembelajaran canva dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. berdasarkan beberapa penelitian yang telah ditemukan, penerapan media interaktif berbasis canva memiliki peranan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar peserta didik utamanya pada jenjang sekolah dasar. Dibutuhkan kreativitas seorang guru dalam membuat desain yang menarik sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, hal tersebut tidak menjadi hambatan karena seorang guru harus terus belajar untuk mengembangkan kemampuannya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan media canva dan metode konvensional. perbedaan hasil belajar siswa diharapkan dapat diketahui melalui penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV A Sekolah Dasar".

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di Kelas IV A SD Supriyadi Semarang dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang. Bentuk desain penelitian ini adalah Pre-eksperimen Design berupa *one group pretset-posttest Design*. Pada desain *one group pretset-posttest design* terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017). Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut. (Lestari dan Yudhanegara, 2017):

**Tabel 1.** Desain penelitian *one-group pretest-posttest design*

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

- $O_1$  = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)  
X = Penerapan model *problem based learning* berbantuan *ice breaking*  
 $O_2$  = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Teknik pengumpulan data yaitu dengan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah soal *pretest* dan *posttest* serta dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Dalam penelitian terdapat variabel bebas berupa media pembelajaran interaktif canva dan variabel terikat yaitu hasil belajar.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini berbentuk skor *posttest* yang diperoleh dari alat ukur berupa tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif canva. Hasil perolehan skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil belajar pretest dan posttest peserta didik

	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Pretest	24	30	80	50.00
Posttest	24	60	100	80.00

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif canva mendapatkan nilai rata-rata sebesar 50.00 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 80. Sedangkan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media interaktif canva mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80.00 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Jadi, diperoleh peningkatan rata-rata sebesar 30.00. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan perlakuan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif canva. Soeharyono dkk (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media canva berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. (Fauhah & Rosy, 2020) indikator hasil belajar mempunyai tiga ranah sebagai berikut : (1) kognitif, (2) Efektif, (3) Psikomotorik. Hasil belajar tidak hanya mencakup pencapaian akademis seperti nilai ujian tetapi juga melibatkan perkembangan kognitif, keterampilan sosial dan pemahaman konsep. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa mencerminkan sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang diajarkan.

Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes berbentuk essay (uraian) yang berjumlah 10 item soal. Maolida & Prasetya (2023) mengemukakan bahwa penggunaan media video berbasis canva dapat digunakan dan dapat membantu peserta didik pada proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pada pengujian prasyarat berupa uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Selanjutnya dilakukan uji t-tes untuk pengujian hipotesis penelitian.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai pretest dan posttest peserta didik berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan *program SPSS 25.0 for windows*. Hasil dari uji normalitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.925	24	.077
Posetest	.919	24	.057

Uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk,  $H_0$  diterima apabila probabilitas (Sig.)  $> \alpha = 0.05$  sehingga data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS 25.0 for windows hasil Sig. pretest adalah 0.077 maka  $H_0$  diterima sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan hasil posttest adalah 0.057 (Sig.  $> 0.05$ ) artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 (Sig.  $> 0.05$ ) maka data berdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis

Pengujian yang digunakan untuk mengkaji pengaruh hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest terdapat perbedaan signifikan atau tidak.

Perbedaan selisih rata-rata tersebut adalah menentukan signifikansi antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan cukup signifikan pada data penelitian yang diperoleh, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Paired Sample Test

			Paired Differences				
			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
-30.000	14.744	3.010	-36.226	-23.774	-9.968	23	.000

Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.005$ , maka terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *ice breaking* pada data pretest dan posttest. Nilai sig 2-tailed sebesar  $0.000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Meningkatnya perbedaan rata-rata hasil belajar pada peserta didik dikarenakan pada saat pembelajaran peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Media pembelajaran interaktif canva memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap hasil belajar peserta didik.

## 3. N-Gain

Teknik analisis data selanjutnya yaitu N-Gain yang digunakan untuk menganalisis adanya pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran interaktif canva. Berikut rumus N-Gain dan kriteria yang digunakan:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 5.** Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
$< 40$	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
$> 76$	Efektif

**Tabel 6. Hasil Analisis N-Gain**

Group Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Posttest	24	57.4702	31.40533	6.41059

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain score, menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapat dari hasil *posttest* yaitu 57.4702 dengan berkategori hasil belajar peserta didik termasuk cukup efektif. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Darwis dkk (2023) menyatakan bahwa siswa yang mendapatkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media canva pada kelas 4 sekolah dasar mengalami peningkatan pada motivasi belajar yang lebih baik dimana siklus I berada pada kategori cukup dan setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II berada pada kategori baik. Safitri dkk (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik.

## B. Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel sebanyak 24 siswa dan taraf signifikansi 5%. Penggunaan media canva. Kesimpulan dari tabel 4 yaitu ada perbedaan tes hasil belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media interaktif canva. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan abad 21. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Carera, 2024) menyatakan bahwa adanya pengaruh dan perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media canva dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media konvensional pada siswa kelas IV A sekolah dasar.

Media pembelajaran interaktif canva bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rosmana dkk (2022) menyatakan bahwa melalui media pembelajaran canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan didukung oleh peningkatan motivasi belajar peserta didik berupa adanya keinginan untuk belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif dan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Hal ini diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh (Arifin & Mariati, 2023) terget Kelulusan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS adalah > 80 dan berhasil dicapai oleh seluruh peserta didik yang terlibat dalam penelitian. Dari hasil *posttest* dapat diperoleh bahwa 2 anak perlu bimbingan, 7 anak termasuk dalam kategori cukup, 7 anak termasuk dalam kategori baik, dan 8 anak termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan penerapan media pembelajaran interaktif canva pada peserta didik kelas IV A SD Supriyadi Semarang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Berdasarkan peningkatan hasil belajar yang signifikan; Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media canva. Hal ini menunjukkan bahwa media canva efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi Pelajaran oleh siswa; dan rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah menggunakan media canva.

Hal ini menunjukkan bahwa media canva dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, dan N-Gain menunjukkan bahwa media Canva memiliki efektivitas yang cukup dalam meningkatkan belajar siswa. Faktor pendukung keberhasilan dalam menggunakan media canva adalah guru merencanakan dengan matang media pembelajaran yang ingin dibuat dengan Canva, termasuk tujuan pembelajaran materi yang akan disampaikan, dan aktivitas yang akan dilakukan, guru memiliki beberapa keterampilan desain grafis dasar untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas tinggi, serta guru memanfaatkan berbagai fitur Canva yang tersedia untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas tinggi. Dan terakhir guru mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang dibuat dengan canva untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan canva untuk memastikan bahwa media tersebut membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti menyimpulkan terdapat



pengaruh media pembelajaran interaktif canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar. Media pembelajaran interaktif canva dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi yang disampaikan dengan visual yang menarik lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Hasil penelitian uji t-tes diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.005$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil uji tersebut, menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif canva sehingga hasil belajar peserta didik kelas IV A SD Supriyadi Semarang meningkat. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif canva dikatakan memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar.

## B. Saran

Dalam penelitian ini, disarankan agar media pembelajaran interaktif canva dapat dijadikan sebagai referensi guru sebagai peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPAS. Hendaknya para siswa agar lebih aktif meningkatkan keberanian dalam proses pembelajaran, mau berdiskusi dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung. Guru memiliki tanggung jawab yang tinggi terhadap siswa dengan memperhatikan kekurangan dalam segalam hal mulai dari perangkat atau media pembelajaran, karakter siswa hingga kemampuan dasar yang dibutuhkan oleh siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Arifin, A., Nurhasanah, E., & Jamaah, J. (2024). Analisis Peran Guru dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 51–56. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.427>
- Arifin, M., & Mariati, P. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Balasklumprik I / 434 Surabaya*. 02(November), 288–297.
- Carera, F. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SD PAB 23 Patumbak*. 06(03), 16695–16706.
- Darwis, K., Amran, M., & Maulidiah, R. (2023). Global Journal Teaching Professional Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Media Canva pada Kelas 4 Sekolah Dasar. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 2(4), 2830–0866. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97.
- Ermawati Diana, Imaniar Purbasari, Regita Jemis. P. P. C. (2023). *Pengaruh Pendekatan RME Melalui Media Google Site Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD*. 2, 1182–1194.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Hajar, O., Kasiyun, S., Umar Susanto, R., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413.

<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3859>

- Hasan, H., Putra, A., M. Amin, M. A., & Astuti, K. P. (2024). Pengaruh Kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 39–44. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.425>
- Hidayat Rahmat & Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI) : Medan.
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendiidkan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 61–77. <https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/4396>.
- Kristin, F. (2016). EfektIV Aitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Lestari dan Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Arditama : Bandung.
- Lubis, D. P. T., & Simbolon, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap MotIV Aasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V Sd Negeri 028227. *Jurnal Handayani*, 14(1), 123. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45515>
- Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV A Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–48.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/53304>
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Nurhalisa, S. S., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 38.
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi. *Lokabasa*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>
- Pujiarti, T. , Asmedy, A., & Fitasari, F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Benda Kongkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 45–50. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.426>
- Rizzaludin, R., Hidayat, H., Idhar, I., Srirahmawati, I., & Yusnarti, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 35–38. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.413>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Fadillah, H. T. N., Fadila, I., Melia, N., & Miftah, R. F. (2022). Pengaruh Media Digital Canva dalam Pembelajaran SBdP Terhadap MotIV Aasi dan Hasil Belajar Siswa



- Kelas V SDN 1 Nagri Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 12448–12453.  
<http://journal.unIV Aersitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10498%0Ahttp://journal.unIV Aersitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/10498/8028>
- Safitri, Tri Muliani, Adrianus Dedy, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Kayu Agung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UnIV Aersitas Mandiri*, 09, 548–555.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV A. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Soeharyono, J. N. I., Damayani, A., & ... (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning Berbantu Media Canva Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SD N Pandeanlamper 01 Semarang. *Innovatif*
- Sudiansah, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Daring Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(April), 9–15.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, 11, 43–48.