

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 122379 PEMATANGSIANTAR

Theresia Monika Siahaan¹⁾, Rona Indah Damanik²⁾Dea Stevani Purba³⁾ Sarfika Saragih⁴⁾ Kelaudia Pratama Manik⁵⁾ Imelva Sinaga⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6)}Pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen pematangsiantar

Email : theresia.siahaan@uhnp.ac.id¹⁾, ronaindahd@gmail.com²⁾, stevanipurba48@gmail.com³⁾, sarfikasaragih668@gmail.com⁴⁾, klaudiamanik20@gmail.com⁵⁾, imelvaanggrenisinaga@gmail.com⁶⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berupa one group pretest-posttest design. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 21 orang. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain dan uji-t dengan bantuan aplikasi SPSS 21. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5671 yang berada pada kategori sedang, sehingga penggunaan media Canva tergolong cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung (6,985) > t tabel (1,724), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Canva dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Video, Motivasi Belajar, IPAS.*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Canva media on students' learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) learning for fifth-grade students at SD Negeri 122379 Pematangsiantar. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of all 21 fifth-grade students. The research instrument was a multiple-choice test consisting of 20 items that had been tested for validity and reliability. Data were collected through pretest and posttest scores and analyzed using N-Gain and t-test with the assistance of SPSS 21 software. The results showed that the average N-Gain score was 0.5671, which falls into the moderate category, indicating that the use of Canva media is moderately effective in improving students' learning outcomes. Furthermore, the t-test results indicated a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and a t-count value of 6.985 greater than the t-table value of 1.724. These findings indicate a significant effect of Canva media on students' IPAS learning outcomes. Therefore, it can be concluded that Canva media can be used as an effective alternative learning medium to enhance elementary school students' learning outcomes, particularly in IPAS learning.

Keywords: *Video-Based Learning Media, Learning Motivation, IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk memanusiakan manusia sebagaimana manusia dengan kodratnya. Pendidikan yang memanusiakan manusia adalah pendidikan yang mengantarkan manusia kepada perkembangan yang signifikan dalam menemukan, mengembangkan, dan menunjukkan kesempurnaan kemanusiaannya (Christiana, 2013). Dalam pelaksanaannya pendidikan pada umumnya dilaksanakan di sebuah tempat yang dinamakan sebagai sekolah. Pendidikan di sekolah ini tentunya sangat menentukan berhasil atau tidaknya sebuah proses pendidikan yang dinamakan sebagai pembelajaran. Pembelajaran di sekolah pada umumnya dilaksanakan di dalam kelas yang dikontrol oleh seorang Guru atau Pengajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas ada juga yang dinamakan sebagai bahan ajar ataupun materi pembelajaran, hal ini lah yang menjadi inti dari sebuah proses pembelajaran di kelas (Suparlan, 2020). Akan tetapi dalam penyampaian materi ajar ataupun bahan ajar ini harus dikemas dengan baik oleh Guru

supaya bisa diterima peserta didik dengan baik. Maka dari itu muncullah apa yang dinamakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran ini menjadi sebuah alat yang digunakan para tenaga pendidik untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas agar pembelajaran bisa lebih menarik. Di era digital seperti sekarang, pembelajaran di sekolah dasar tidak lagi bisa bergantung sepenuhnya pada buku teks dan papan tulis biasa. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD, siswa sering kesulitan memahami konsep-konsep abstrak seperti pada materi magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan materi tersebut disajikan sangat monoton. Di SD Negeri 122379 Pematangsiantar hasil belajar siswa kelas V pada IPAS semester ganjil menunjukkan masih relative rendah.

Padahal, IPAS di kelas V dirancang untuk membangun pemahaman dasar tentang alam dan masyarakat melalui pengalaman nyata, sesuai Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan tematik. Masalah ini bukan hanya lokal; survei pendahuluan di sekolah menunjukkan siswa lebih antusias saat belajar dengan visual interaktif, tapi fasilitas terbatas membuat guru kesulitan membuat materi menarik. Di sinilah media digital seperti Canva bisa jadi solusi. Canva memungkinkan guru mendesain infografis, video animasi, atau poster interaktif dengan mudah, bahkan tanpa skill desain tinggi. Penggunaannya bisa mengubah pelajaran IPAS jadi lebih hidup, misalnya menyajikan siklus air lewat animasi bergerak yang bisa diakses via proyektor atau ponsel.

Pendapat ahli pendidikan mendukung hal ini. Menurut Mayer (2014) dalam teorinya Multimedia Learning, manusia belajar lebih baik saat informasi disajikan melalui gabungan gambar dan kata-kata daripada teks saja, karena otak memproses visual lebih cepat bisa meningkatkan retensi hingga 65%. Di Indonesia, Supriatna (2020) dalam penelitiannya tentang media digital di SD menyatakan bahwa alat seperti Canva efektif menaikkan hasil belajar siswa hingga 20-30% pada pelajaran sains, terutama di daerah seperti Pematangsiantar yang akses internetnya sudah merata. Sementara itu, Rusman (2017) menekankan bahwa media visual interaktif seperti Canva merangsang motivasi intrinsik siswa, sehingga tidak hanya nilai naik tapi juga pemahaman mendalam.

Meski begitu, di SD Negeri 122379 Pematangsiantar, penerapan Canva masih minim karena guru kurang terlatih dan belum ada bukti empiris lokal tentang dampaknya terhadap hasil belajar IPAS kelas V. Penelitian ini jadi penting untuk menguji pengaruhnya secara spesifik, memberikan rekomendasi praktis bagi guru di sekolah serupa. Dengan begitu, pembelajaran IPAS bisa lebih inklusif dan efektif, membantu siswa. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang baik, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas sangat-lah penting dilakukan. Karena mutu dari sebuah pendidikan bisa dilihat dari hasil belajar yang ditorehkan oleh siswa dalam pembelajaran (Siregar, 2022) Maka dari itu, inovasi dalam proses pembelajaran bisa menjadi sebuah jawaban tentang bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi dalam pembelajaran yang dimaksud adalah inovasi dalam penyampaian materi ajar terhadap siswa. Dalam penyampaian materi ajar yang akan dikemas dalam bentuk media pembelajaran juga harus menggunakan media yang menarik supaya bisa meningkatkan antusias siswa pada saat proses pembelajaran. Pada era digital saat ini ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan adalah Media Canva.

Dengan adanya masalah-masalah yang ditemukan pada sekolah tersebut membuat siswa yang belajar menjadi kurang antusias pada saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Kurangnya antusias siswa pada saat pembelajaran ternyata berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat ujian dilaksanakan. Berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester nilai yang diperoleh siswa masih tergolong cukup rendah pada mata pelajaran IPAS. Maka dari semua pembahasan dan melalui hasil observasi yang dilakukan, peneliti

tertarik melakukan sebuah Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar”

KAJIAN PUSTAKA

Kajian teoritis merupakan kumpulan konsep, definisi, dan pandangan para ahli yang disusun secara sistematis untuk memberikan landasan ilmiah terhadap suatu penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Gamar Al Haddar (2023:84) yang menyatakan bahwa kajian teoritis berisi uraian teori-teori yang relevan dengan variabel penelitian guna memperjelas arah dan fokus penelitian yang dilakukan. Dalam suatu penelitian, kajian teoritis memiliki peran yang sangat penting karena berfungsi sebagai dasar berpikir peneliti dalam mengkaji permasalahan yang diteliti secara ilmiah.

Kajian teoritis juga bermanfaat dalam membantu peneliti menentukan metode penelitian yang tepat, memudahkan dalam memahami dan menganalisis permasalahan penelitian, serta menjadi acuan dalam merumuskan hipotesis penelitian. Selain itu, kajian teoritis dapat membantu peneliti dalam memverifikasi temuan atau hasil penelitian agar sesuai dengan teori yang telah ada (Gamar Al Haddar et al., 2023:84). Dengan adanya kajian teoritis, penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah, sistematis, dan memiliki dasar keilmuan yang kuat.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian teoritis dalam penelitian ini disusun untuk mengkaji secara mendalam konsep-konsep yang berkaitan dengan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva, serta konsep hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kajian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman teoritis mengenai bagaimana penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Oleh karena itu, kajian teoritis ini menjadi landasan utama dalam menganalisis pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti “tengah” atau perantara. Menurut Musfiqon, mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien (Muhammad Hasan 2021:27). Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Menurut azikiwe (Muhammad Hasan 2021:28) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Untuk itu, dari berbagai pendapat yang sudah dijelaskan di atas, bisa dikatakan bahwa media adalah sebuah perantara untuk menyampaikan informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan juga penerima pesan, Media yang dimaksud, bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Dalam kehidupan sosial, media juga dapat berfungsi sebagai alat komunikasi untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk memanusiakan manusia sebagaimana manusia dengan kodratnya. Pendidikan yang memanusiakan manusia adalah pendidikan yang mengantarkan manusia kepada perkembangan yang signifikan dalam menemukan, mengembangkan, dan menunjukkan kesempurnaan kemanusiaannya (Christiana, 2013). Dalam pelaksanaannya pendidikan pada umumnya dilaksanakan di sebuah tempat yang dinamakan sebagai sekolah. Pendidikan di sekolah ini tentunya sangat menentukan berhasil atau tidaknya sebuah proses pendidikan yang dinamakan sebagai pembelajaran. Pembelajaran di sekolah pada umumnya dilaksanakan di dalam kelas yang dikontrol oleh seorang Guru atau Pengajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas ada juga yang dinamakan sebagai bahan ajar ataupun materi pembelajaran, hal ini lah yang menjadi inti dari sebuah proses pembelajaran di kelas (Suparlan, 2020). Akan tetapi dalam penyampaian materi ajar ataupun bahan ajar ini harus dikemas dengan baik oleh Guru supaya bisa diterima peserta didik dengan baik. Maka dari itu muncullah apa yang dinamakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran ini menjadi sebuah alat yang digunakan para tenaga pendidik untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas agar pembelajaran bisa lebih menarik. Di era digital seperti sekarang, pembelajaran di sekolah dasar tidak lagi bisa bergantung sepenuhnya pada buku teks dan papan tulis biasa. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD, siswa sering kesulitan memahami konsep-konsep abstrak seperti pada materi magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan materi tersebut disajikan sangat monoton. Di SD Negeri 122379 Pematangsiantar hasil belajar siswa kelas V pada IPAS semester ganjil menunjukkan masih relative rendah.

Padahal, IPAS di kelas V dirancang untuk membangun pemahaman dasar tentang alam dan masyarakat melalui pengalaman nyata, sesuai Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan tematik. Masalah ini bukan hanya lokal; survei pendahuluan di sekolah menunjukkan siswa lebih antusias saat belajar dengan visual interaktif, tapi fasilitas terbatas membuat guru kesulitan membuat materi menarik. Di sinilah media digital seperti Canva bisa jadi solusi. Canva memungkinkan guru mendesain infografis, video animasi, atau poster interaktif dengan mudah, bahkan tanpa skill desain tinggi. Penggunaannya bisa mengubah pelajaran IPAS jadi lebih hidup, misalnya menyajikan siklus air lewat animasi bergerak yang bisa diakses via proyektor atau ponsel.

Pendapat ahli pendidikan mendukung hal ini. Menurut Mayer (2014) dalam teorinya Multimedia Learning, manusia belajar lebih baik saat informasi disajikan melalui gabungan gambar dan kata-kata daripada teks saja, karena otak memproses visual lebih cepat bisa meningkatkan retensi hingga 65%. Di Indonesia, Supriatna (2020) dalam penelitiannya tentang media digital di SD menyatakan bahwa alat seperti Canva efektif menaikkan hasil belajar siswa hingga 20-30% pada pelajaran sains, terutama di daerah seperti Pematangsiantar yang akses internetnya sudah merata. Sementara itu, Rusman (2017) menekankan bahwa media visual interaktif seperti Canva merangsang motivasi intrinsik siswa, sehingga tidak hanya nilai naik tapi juga pemahaman mendalam.

Meski begitu, di SD Negeri 122379 Pematangsiantar, penerapan Canva masih minim karena guru kurang terlatih dan belum ada bukti empiris lokal tentang dampaknya terhadap hasil belajar IPAS kelas V. Penelitian ini jadi penting untuk menguji pengaruhnya secara spesifik, memberikan rekomendasi praktis bagi guru di sekolah serupa. Dengan begitu, pembelajaran IPAS bisa lebih inklusif dan efektif, membantu siswa. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang baik, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas sangat-lah penting dilakukan. Karena mutu dari sebuah pendidikan bisa dilihat dari hasil belajar yang ditorehkan oleh siswa dalam pembelajaran (Siregar, 2022) Maka dari itu, inovasi dalam

proses pembelajaran bisa menjadi sebuah jawaban tentang bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi dalam pembelajaran yang dimaksud adalah inovasi dalam penyampaian materi ajar terhadap siswa. Dalam penyampaian materi ajar yang akan dikemas dalam bentuk media pembelajaran juga harus menggunakan media yang menarik supaya bisa meningkatkan antusias siswa pada saat proses pembelajaran. Pada era digital saat ini ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan adalah Media Canva.

Dengan adanya masalah-masalah yang ditemukan pada sekolah tersebut membuat siswa yang belajar menjadi kurang antusias pada saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Kurangnya antusias siswa pada saat pembelajaran ternyata berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat ujian dilaksanakan. Berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester nilai yang diperoleh siswa masih tergolong cukup rendah pada mata pelajaran IPAS. Maka dari semua pembahasan dan melalui hasil observasi yang dilakukan, peneliti tertarik melakukan sebuah Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar”

Desain penelitian yang digunakan adalah Bentuk pre-experimental design yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest posttest design. Menurut Sugiyono (2022), memaparkan bahwa desain pre-experimental one-group pretest-posttest design (O1 X O2) adalah bentuk eksperimen sederhana dengan satu kelompok, di mana pretest dilakukan sebelum perlakuan (X), diikuti posttest untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam kondisi terkendali. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan.

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel . 1. One Group Pretest-Posttest

PRE TEST	PERLAKUAN	POST TEST
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 : Pretest sebelum menggunakan Media Canva

X : Pretest sebelum menggunakan Media Canva

O_2 : Posttest sesudah menggunakan Media Canva

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 122379 Pematangsiantar tepatnya di jalan sentosa, Kel Asuhan, Kec Siantar Timur, Kota Pematang Siantar, Sumatra Utara.

Adapun Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian dan memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2022), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian, populasi mencakup seluruh elemen yang relevan dengan fokus penelitian dan menjadi dasar dalam menentukan sampel penelitian. Maka dapat diartikan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar. T.A 2025/2026 yang berjumlah 21 orang, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi yang dijadikan wakil dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2022), sampel digunakan apabila jumlah populasi relatif besar sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk mempelajari seluruh anggota populasi karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Oleh karena itu, peneliti dapat mengambil sebagian anggota populasi

yang dianggap representatif sebagai sampel penelitian. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel, sehingga semua subjek penelitian memiliki kesempatan yang sama untuk diteliti. Teknik ini umumnya digunakan apabila jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 7 laki-laki dan 14 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kuantitatif, yang di mana dalam penelitian ini menjelaskan tentang bagaimana “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Kelas V”. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 November 2025 sampai pada tanggal 27 November 2025. Dalam pelaksanaannya penelitian ini diterapkan di kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar tepatnya di Jalan Sentosa, Kelurahan Asuhan, Kecamatan Siantar Timur, Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara.

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang menggunakan soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Soal *pretest* diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran tanpa adanya sebuah perlakuan khusus dalam pembelajarannya, yang di mana dalam penelitian ini perlakuan khusus tersebut adalah Media Canva. Hasil dari *pretest* ini menjadi data awal yang diperoleh peneliti yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil dari *posttest* yang akan dilaksanakan. Soal *posttest* merupakan soal yang diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media canva. Hasil dari *posttest* ini menjadi hasil akhir dari pembelajaran yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil *pretest* yang sebelumnya telah dilaksanakan.

Dalam memperoleh data penelitian berupa hasil belajar peneliti menggunakan 20 butir soal pilihan ganda yang sudah divalidkan melalui uji validitas. Soal yang diberikan kepada siswa mengarah kepada pembelajaran IPAS pada Bab 3, Topik A, Pembelajaran 8, tentang materi magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan. Sampel penelitian yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar yang berjumlah 21 Orang dengan 7 Orang laki-laki dan 14 Orang Perempuan.

Dalam sebuah penelitian, sebuah instrumen yang akan digunakan harus terlebih dahulu diuji Validitas dan juga Reliabilitasnya. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan Valid dan Reliabel. Dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan uji instrumen di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar pada 24 November 2025 sampai pada tanggal 27 November 2025. Uji instrumen dilaksanakan dengan responden siswa kelas V di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar, dengan jumlah 21 Orang, dengan materi yang sama yaitu pada pembelajaran IPAS, Bab 3, Topik A, Pembelajaran 8, tentang materi magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan.

Jumlah soal atau instrumen yang diujikan sebanyak 25 butir soal pilihan ganda. Dalam pelaksanaannya peneliti membagikan 25 butir soal tersebut untuk dijawab oleh siswa. Setelah soal selesai dijawab oleh siswa peneliti mengumpulkan soal beserta jawaban yang telah dikerjakan oleh siswa tersebut dan peneliti mengoreksi soal tersebut. Setelah soal sudah dikoreksi, peneliti melakukan penginputan data melalui aplikasi SPSS 21 untuk mengetahui soal yang valid dan tidak valid, serta untuk mengetahui tingkat reliabilitasnya.

Dalam menguji Validitas dari butir soal yang sudah dikerjakan oleh responden, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 21. Setelah peneliti mengoreksi soal yang telah dikerjakan oleh siswa, peneliti melakukan penginputan data di SPSS 21. Butir soal yang dikatakan valid adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid.

Dalam menentukan r_{tabel} dapat diperoleh dari tabel r *product moment* dengan $N= 28$ maka diperoleh $r_{tabel} = 0,374$. Hasil dari analisis validitas butir soal dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 2 Uji Validitas

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,716	0,374	Valid
2.	0,527	0,374	Valid
3.	0,656	0,374	Valid
4.	0,663	0,374	Valid
5.	0,656	0,374	Valid
6.	0,278	0,374	Tidak Valid
7.	0,573	0,374	Valid
8.	0,167	0,374	Tidak Valid
9.	0,432	0,374	Valid
10.	0,399	0,374	Valid
11.	0,478	0,374	Valid
12.	0,234	0,374	Tidak Valid
13.	0,520	0,374	Valid
14.	0,460	0,374	Valid
15.	0,659	0,374	Valid
16.	-0,015	0,374	Tidak Valid
17.	0,564	0,374	Valid
18.	0,561	0,374	Valid
19.	0,611	0,374	Valid
20.	0,678	0,374	Valid
21.	0,382	0,374	Valid
22.	0,111	0,374	Tidak Valid
23.	0,582	0,374	Valid
24.	0,437	0,374	Valid
25.	0,573	0,374	Valid

(Sumber: SPSS 21)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa butir soal yang valid sebanyak 20 soal, yaitu soal pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 13, 14,15,17, 18, 19, 20, 21, 23, 24 dan 25. Sedangkan soal yang tidak valid yaitu sebanyak 5 butir soal yaitu pada nomor 6, 8, 12, 16, dan 22.

Setelah melakukan Uji Validitas, peneliti melakukan Uji Reliabilitas terhadap instrumen yang sudah valid. Pengujian reliabilitas pada sebuah instrumen penelitian dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut cukup dapat dipercaya dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang dapat dipercaya juga.

Pada pengujian reliabilitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Cronbach Alpha serta menggunakan alat bantu SPSS 21 dengan kriteria sebagai berikut :

1. Jika nilai Cronbach Alpha $\alpha > 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen adalah reliabel atau terpercaya.
2. Jika nilai Cronbach Alpha $\alpha < 0,60$ maka instrumen yang diuji tersebut adalah tidak reliabel.

Hasil yang diperoleh pada uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3 Uji Relibilitas Item-Total Statistics

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach Alpha if Item Deleted</i>
X01	15,5000	17,000	,709	,875
X02	15,5000	17,889	,440	,884
X03	15,4286	17,513	,663	,878
X04	15,5357	17,443	,538	,881
X05	15,4286	17,661	,611	,879
X06	15,4643	17,591	,573	,880
X07	15,5357	17,443	,538	,881
X08	15,3929	18,470	,388	,885
X09	15,5000	18,037	,397	,886
X10	15,4643	18,554	,272	,889
X11	15,4286	18,106	,457	,884
X12	15,5357	17,739	,454	,884
X13	15,5357	17,739	,454	,884
X14	15,4643	18,036	,432	,884
X15	15,5000	17,519	,551	,881
X16	15,5000	17,519	,551	,881
X17	15,4643	17,739	,526	,882
X18	15,4286	18,032	,483	,883
X19	15,5000	17,222	,641	,878
X20	15,3214	18,967	,374	,886

Reliability Statistics	
Cronbach Alpha	N of Items
,888	20

(Sumber: SPSS 21)

Berdasarkan tabel di atas, nilai reliabilitas yang didapat adalah 0,888. Nilai ini lebih besar dari kriteria yang sudah dijelaskan di atas yaitu 0,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang sudah divalidkan sejumlah 20 butir soal reliabel untuk digunakan dalam mengumpulkan data yang bisa dipercaya dalam penelitian ini.

Analisis data dilaksanakan untuk menghitung hasil yang telah diperoleh peneliti dalam sebuah penelitian hingga sampai pada kesimpulan (Abubakar 2021:121). Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* dan juga *posttest*. Data *pretest* yang diperoleh peneliti merupakan hasil belajar siswa sebelum adanya penerapan media Canva pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan data *posttest* yang diperoleh peneliti merupakan hasil belajar siswa setelah penerapan media Canva pada saat pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan *pretest* berlangsung selama 2 jam pelajaran atau 2 x 45 Menit dan dilaksanakan pada tanggal 24 November 2025. Soal *pretest* yang diberikan kepada siswa setelah melaksanakan pembelajaran sejumlah 20 soal pilihan ganda. Sedangkan pelaksanaan *posttest* dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 November 2025 dengan waktu 2 jam pelajaran atau 2 x 45 menit. Soal yang diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan pembelajaran juga sama jumlahnya dengan soal yang diberikan untuk *pretest*, yaitu 20 butir soal tetapi dengan urutan yang sudah diacak dari sebelumnya.

Hasil *pretest* dan juga *posttest* yang diperoleh siswa bisa dilihat melalui tabel berikut ini dengan nama siswa disajikan dalam bentuk *code* :

Tabel 4 Nilai Pretest dan Posttest

NO	NAMA	NILAI <i>PRETEST</i>	NILAI <i>POSTTEST</i>
1	AS	35	100
2	ARP	40	95
3	AAR	60	75
4	AZP	50	60
5	ABH	40	90
6	ADI	40	75
7	AS	60	65
8	KF	40	75
9	KH	50	60
10	MCF	70	90
11	NS	60	60
12	NP	60	100
13	NS	30	75
14	RG	40	90
15	RS	55	100
16	SS	50	60
17	SR	85	85
18	VNA	40	100
19	YM	30	65
20	ZD	80	75
21	ZTW	45	95

Dalam menganalisis data peneliti menggunakan Uji N-Gain dan Uji-t dalam memperoleh kesimpulan yang lebih sederhana.

Uji N-Gain

Menurut Eryka Oktaviana dkk. (2025), N-Gain (Normalized Gain) adalah teknik analisis yang digunakan untuk menentukan efektivitas suatu metode atau perlakuan pembelajaran dengan cara menghitung perbedaan skor pre-test dan post-test relatif terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai, sehingga dapat menilai peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Setelah melakukan pembelajaran *pretest* dan juga *posttest*, peneliti melakukan penginputan data tentang hasil dari pembelajaran tersebut ke aplikasi SPSS 21 untuk memperoleh nilai N-Gain. Hasil yang diperoleh nantinya akan menjadi tolak ukur tentang sejauh mana efektivitas penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

Tingkat keefektifitasan dari perlakuan yang telah dilaksanakan terhadap siswa bisa dilihat dari kriteria pengelompokan N-Gain berikut ini

1. Jika nilai N-Gain $>$ dari 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi.
2. Jika nilai N-Gain \geq 0,3 atau \leq 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah sedang.
3. Jika nilai N-Gain $<$ dari 0,3 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah rendah.

Berikut hasil pengujian N-Gain yang telah dilakukan peneliti dalam aplikasi SPSS 21 :

Tabel 5 N-Gain Skor

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	21	-,33	1,00	,5671	,35490
Valid N (listwise)	21				

(Sumber: SPSS 21)

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian N-Gain yang diperoleh adalah 0,5671. Maka dari itu tingkat keefektifitasan penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 122379 Pematangsiantar ada pada tingkat sedang. Pengujian ini diperoleh melalui perbandingan skor *pretest* siswa dengan skor *posttest* yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan.

Menurut Sugiyono (2022), Uji-t adalah salah satu metode statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, khususnya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata (mean) kelompok, baik pada kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, maupun antar kelompok berbeda. Setelah melakukan uji N-Gain dalam memperoleh seberapa efektif perlakuan yang diberikan terhadap siswa, selanjutnya peneliti melakukan pengujian hipotesis melalui Uji-t. Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah variabel-variabel yang diteliti berpengaruh secara signifikan pada tingkat tertentu.

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji-t yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan atau nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Menunjukkan bahwa, ada pengaruh media Canva terhadap hasil belajar.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan atau nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Menunjukkan bahwa, tidak ada pengaruh media Canva terhadap hasil belajar.

Berikut hasil Uji-t yang telah dilakukan oleh peneliti dalam aplikasi SPSS 21:

Tabel 6 Uji-t

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 Pretest - Posttest	-28,80952	18,90137	4,12462	-37,4133	20,2057	6,985	,000	

(Sumber: SPSS 21)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,005. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*.

Pengujian hipotesis yang berlaku adalah H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Dalam pengujian yang telah dilakukan $t_{hitung} = 6,985$ sedangkan $t_{tabel} = 1,724$. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh media Canva terhadap hasil belajar IPS siswa kelas SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

Dalam penelitian ini, judul yang dibahas adalah “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media Canva mempunyai pengaruh dalam pembelajaran di kelas, khususnya

dalam penelitian ini pada pembelajaran IPAS kelas V pada Bab 3, Topik A, Pembelajaran 8, tentang materi magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *One Group Pretest- Posttest*, dan instrumen yang digunakan adalah berupa soal/tes sebanyak 20 butir soal pilihan ganda yang sudah divalidkan dan akan dibagikan kepada siswa kelas V SD Negeri 122379 Jalan Sentosa yang berjumlah 21 Orang. Dalam pelaksanaannya penelitian ini pertama sekali melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media Canva. Setelah pembelajaran selesai, peneliti menjalankan soal *pretest* guna mengukur hasil belajar siswa tanpa adanya perlakuan. Setelah melakukan *pretest*, pembelajaran disudahi dan akan dilanjutkan dengan pembelajaran kedua dihari yang berbeda. Pembelajaran yang kedua dilaksanakan dengan menggunakan media Canva. Topik pembelajaran yang dibawakan masih sama dengan pembelajaran yang pertama yaitu tentang magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan. Setelah pembelajaran selesai, peneliti menjalankan soal *posttest* untuk dijawab oleh siswa. Soal *posttest* ini isinya sama dengan soal *pretest* yang dibagikan kepada siswa pada pembelajaran yang pertama, namun urutan dari soal-soal tersebut diacak oleh peneliti.

Setelah hasil *pretest* dan juga *posttest* telah didapatkan oleh peneliti, maka data-data tersebut akan diolah dalam aplikasi SPSS 21 untuk memperoleh kesimpulan dalam penelitian ini. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan Uji N-Gain dan Uji-t. Uji N-Gain digunakan untuk melihat seberapa jauh keefektifitasan penggunaan media Canva dalam pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPAS tentang magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan. Tingkat keefektifitasan ini diukur melalui hasil dari *pretest* dan juga hasil *posttest* yang sudah diperoleh siswa. Uji-t dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar, melalui digunakannya media Canva dalam pembelajaran. Uji-t juga digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang sudah dijelaskan dalam penelitian ini.

Pada pengolahan data yang sudah dilakukan oleh peneliti, hasil yang didapatkan adalah penggunaan media Canva mempunyai tingkat efektifitas yang sedang dalam pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri 122379 Pematangsiantar, hal ini bisa dilihat dari hasil Uji N-Gain yang diperoleh yaitu 0,5671. Selanjutnya, hasil Uji-t yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan tentang penggunaan media Canva terhadap hasil IPAS kelas V di SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Hal ini bisa dilihat dari nilai Sig (2-tailed) yang diperoleh yaitu 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,005. Uji hipotesis yang diperoleh oleh peneliti juga menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 6,985$ sedangkan $t_{tabel} = 1,724$. Berdasarkan hal tersebut bisa disimpulkan bahwa dalam penelitian ini H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh media canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis dan juga pengolahan data yang dilakukan, peneliti memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar” ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Di mana pernyataan tersebut disampaikan berdasarkan hasil pengujian N-Gain yang telah dilakukan oleh peneliti melalui data hasil *pretest* dan juga data hasil *posttest* yang telah diperoleh siswa. Tingkat keefektifitasan dari penggunaan media ini ada di angka 0,5671.
2. Penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan

hasil posttest siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil Uji-t yang diperoleh yaitu nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.

3. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis juga dilaksanakan. Di mana dalam penelitian ini hasil yang diperoleh menyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dalam penelitian ini H_a diterima karena t -hitung $>$ t -tabel di mana t -hitung = 6,985 dan t -tabel = 1,724. Dengan kata lain dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Arifin, M., & Mariati, P. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV A SD. *Jurnal Ilmiah Evaluasi dan Pendidikan*, 4(1), 1-15.
- Arifin, Z. (2021). Evaluasi hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 89-104.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Bumi Aksara.
- Atika Dwi Evitasari. (2020). Pembelajaran IPA SD berbasis pengalaman langsung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 480-495.
- Azizah, N., & Hendriani, E. (2024). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 34-48.
- Chirstiana, N. (2013). *Pendidikan kemanusiaan: Mengantarkan manusia pada kesempurnaan kodratnya*. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(2), 45-58.
- Dedi Asmara. (2020). IPA sebagai produk dan proses: Pendekatan induktif-deduktif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(1), 35-42.
- Dewi, N. (2022). Kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 78-92.
- Dewi, N. (2024). Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada IPAS kelas V SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44-58.
- Eryka Oktaviana, dkk. (2025). N-Gain sebagai teknik analisis efektivitas pembelajaran: Perbedaan skor pre-test dan post-test. *Journal of Biology Education*, 14(2), 106-115.
- Fadilah, et al. (n.d.). Manfaat dan fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Faujiah, N. (2022). Jenis-jenis media audio visual dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 67-80.
- Gamar Al Haddar, et al. (2023). Analisis penilaian guru yang berorientasi pada tanggung jawab siswa dalam pembelajaran. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 55-61.
- Hardani, et al. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu Grup.
- Hasan, M. (2021). Media pembelajaran konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *Jurnal Teknik Pendidikan*, 5(2), 133-146.
- Indriani, S. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPAS di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 78-92.
- Istriani, N. (2020). Pengertian hasil belajar sebagai pernyataan spesifik perilaku. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 45-58.
- Jannah, et al. (2023). Peran media pembelajaran dalam menciptakan interaksi efektif guru-siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45-58.
- Khairani, S. (2025). Kelebihan media audio visual dalam pembelajaran modern. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 13(1), 15-28.
- Lakeisha. (2023). Ciri-ciri media pembelajaran modern berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 89-102.

- Lestari, D., et al. (2024). Efektivitas media Canva dalam systematic literature review (2022-2025) pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 15-30.
- Mahbubi, M. (2023). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miftahul Jannah, et al. (2023). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran berbasis teknologi abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45-58.
- Monoarfa, R., & Haling, N. (2021). Canva sebagai media pembelajaran kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3), 112-125.
- Muhtar, T. (2020). Implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5963-5975.
- Nurhayati, S. (2020). Pengertian dan fungsi pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 55-65.
- Nurhayati, S., & Rahmawati, D. (2022). Aplikasi Canva sebagai media kreatif pembelajaran SD. *Jurnal Media Pembelajaran*, 7(3), 112-125.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2023 tentang Standar Pengelolaan TK, PAUD, SD, SMP, SMA, SMK.
- Pratama, R., et al. (2023). Aplikasi digital pendidikan: Kontribusi terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 90-105.
- Purwanto, N. (2022). Macam-macam hasil belajar: Pemahaman konsep, keterampilan proses, dan sikap. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(3), 120-135.
- Putri, & Setiawan. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(3), 120-135.
- Putri, A. (2021). Pengertian dan keunggulan media pembelajaran audio visual. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(4), 200-215.
- Putri, et al. (2023). Motivasi belajar siswa melalui Canva di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 11(1), 56-70.
- Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran inovatif dan interaktif*. Rajawali Pers.
- Safitri, R., & Purnamasari, D. (2023). Media digital interaktif untuk pembelajaran bermakna. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 78-92.
- Sari, N., & Fadillah, A. (2024). Canva dalam pembelajaran IPS SD: Dampak motivasi siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 6(1), 45-60.
- Sari, R., et al. (2024). Implementasi media pembelajaran Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS SD. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 2(2), 45-60.
- Serungke, et al. (2023). Kekurangan media audio visual dan strategi mengatasinya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 150-165.
- Setiyawan, B. (2021). Efektivitas media audio visual menumbuhkan antusiasme siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 23-37.
- Sholeh, A., & Susanti, D. (2020). Aplikasi Canva untuk desain grafis dalam pendidikan. *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(1), 34-47.
- Siahaan. (2020). Pembelajaran menyenangkan dalam proses belajar mengajar SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 89-102.
- Siregar, H. (2022). Mutu pendidikan dan hasil belajar siswa: Analisis pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 112-125.
- Slameto. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 200-215.
- Sudjana, & Rivai, A. (2021). Teknik pengukuran dan evaluasi hasil belajar. *Jurnal*

Evaluasi Pendidikan, 9(2), 67-82.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D, dan mixed methods*. Alfabeta.
- Sulaiman Saat, & Sitti Mania. (2025). *Pengantar metodologi penelitian: Panduan bagi peneliti pemula* (Edisi revisi). Pusaka Almaila.
- Suparlan. (2020). Bahan ajar sebagai inti pembelajaran di kelas: Pendekatan Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 200-215.
- Supriatna, E. (2020). Efektivitas media digital Canva dalam pembelajaran sains SD: Studi di daerah pedesaan Jawa Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 78-92.
- Susanto, A. (2021). *Hasil belajar: Jenis, faktor pengaruh, dan tujuan evaluasi*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 95-101.
- Wulandari, S. (2021). Kompetensi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 78-92.