

## Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 2 Loyok

Lalu Hadi Wiguna <sup>a,1,\*</sup>, Muchamad Triyanto <sup>b,2</sup>, Yuniar Lestarini <sup>c,3</sup>, Muhammad Syahrudin Amin <sup>d,4</sup>

<sup>a</sup> Universitas Hamzanwadi, Indonesia;

<sup>b</sup> Universitas Hamzanwadi, Indonesia;

<sup>c</sup> Universitas Hamzanwadi, Indonesia;

<sup>d</sup> Universitas Hamzanwadi, Indonesia.

<sup>1</sup>[hadilalu1233@gmail.com](mailto:hadilalu1233@gmail.com); <sup>2</sup>[triyantomuhamad924@gmail.com](mailto:triyantomuhamad924@gmail.com); <sup>3</sup>[yuniar04@hamzanwadi.ac.id](mailto:yuniar04@hamzanwadi.ac.id);

<sup>4</sup>[muhammadsyahrudinamin@gmail.com](mailto:muhammadsyahrudinamin@gmail.com)

\*Correspondent Author; [hadilalu1233@gmail.com](mailto:hadilalu1233@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received:

15-08-2026

Revised:

31-09-2026

Accepted:

07-10-2026

#### Keywords

Canva; Hasil belajar; IPAS;  
Sekolah dasar

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Canva pada pembelajaran IPAS kelas III SD Negeri 2 Loyok. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Populasi sekaligus sampel adalah seluruh siswa kelas III sebanyak 32 siswa dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda digunakan pada pretest dan posttest, sedangkan observasi digunakan sebagai data pendukung. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji Shapiro-Wilk, dan Wilcoxon Signed-Rank Test. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 61,25 pada pretest menjadi 74,06 pada posttest, dengan peningkatan 12,81 poin. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan  $Z = -3,084$  dan Asymp. Sig. (2-tailed) =  $0,002 < 0,05$ . Ukuran efek berdasarkan  $r = |Z|/\sqrt{N}$  sebesar 0,545. Temuan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan. Karena tidak terdapat kelompok kontrol, temuan ini ditafsirkan sebagai perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, bukan sebagai bukti kausal bahwa Canva merupakan satu-satunya penyebab perubahan.

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



### Introduction

Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik agar mampu memperoleh pengetahuan, membangun sikap, dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga perlu memilih strategi, sumber, dan media yang dapat membantu siswa memahami konsep secara konkret. Media

pembelajaran menjadi salah satu komponen yang dapat membantu penyampaian pesan pembelajaran agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media yang sesuai juga dapat mendukung keterlibatan siswa dan membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif (Arsyad, 2017; Karomah et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan untuk membuat bahan pembelajaran adalah Canva. Canva menyediakan berbagai elemen visual, seperti gambar, ilustrasi, warna, ikon, dan *template* presentasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam konteks sekolah dasar, penyajian materi melalui unsur visual dapat membantu siswa menghubungkan informasi verbal dengan representasi yang lebih konkret. Kajian tentang media interaktif di sekolah dasar menunjukkan bahwa media digital yang dirancang secara menarik dapat mendukung perhatian, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Aryfien et al., 2025). Penelitian tentang Canva juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menggunakan platform tersebut dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami (Fazriyah et al., 2023; Mawarni et al., 2024).

Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Materi lingkungan dan interaksi sosial, misalnya, memerlukan contoh yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa agar konsep tidak hanya dipahami secara verbal. Pada kondisi pembelajaran yang masih dominan menggunakan penjelasan lisan dan media sederhana, penyajian materi yang lebih visual dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa memahami konsep. Sejumlah penelitian pada pembelajaran IPAS menunjukkan hasil positif dari penggunaan media digital dan Canva. Kurniawan et al. (2024) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif Canva berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Hidayah et al. (2025) juga melaporkan peningkatan hasil belajar siswa kelas III setelah penggunaan media Canva pada pembelajaran IPAS.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas III SD Negeri 2 Loyok. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 9 Februari 2026, pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media sederhana, seperti buku paket atau gambar statis. Kondisi tersebut membuat keterlibatan siswa belum optimal; beberapa siswa kurang fokus, cepat merasa bosan, dan mengalami kesulitan ketika memahami materi yang memerlukan contoh visual. Hasil belajar juga belum mencapai kriteria ketuntasan secara merata, dengan KKM yang digunakan sebesar 70. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan media yang dapat membantu guru menyajikan materi IPAS secara lebih visual dan terstruktur.

Penelitian terdahulu telah banyak membahas penggunaan Canva dan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar. Namun, bukti empiris yang secara khusus mengkaji perubahan hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas III dalam konteks SD Negeri 2 Loyok masih terbatas. Sebagian penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang kelas, materi, atau konteks sekolah yang berbeda, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi Lingkungan dan Interaksi Sosial pada siswa kelas III. Penelitian ini juga menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* untuk membandingkan hasil belajar siswa yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk memberikan bukti empiris kontekstual mengenai perubahan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran yang dibuat dengan Canva. Berdasarkan keterbatasan bukti pada konteks tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Canva pada pembelajaran IPAS kelas III SD Negeri 2 Loyok.

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dan media digital dapat diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran sekolah dasar, termasuk IPAS, IPS, Bahasa Indonesia, Pancasila, dan materi pecahan (Prasasti, 2022; Fazriyah et al., 2023; Yuanta & Larasati, 2023; Ismawati et al., 2023; Azizah & Fathurrahman, 2024; Fitri et al., 2024; Kurnia et al., 2024; Kurniawan et al., 2024; Mawarni et al., 2024; Ratnasari et al., 2024; Setyani et al., 2024; Fajrina et al., 2025; Hidayah et al., 2025; Rosmalah et al., 2025; Ruselvi et al., 2025; Rosalina et al., 2026). Penelitian lain tentang media interaktif juga memberikan dasar bahwa penggunaan unsur multimedia dapat mendukung proses dan hasil belajar di sekolah dasar (Aryfien et al., 2025; Handayani & Fidrayani, 2024; Gitasmara & Usman, 2024; Rosmana et al., 2022).

## Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design* (Creswell, 2014; Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Loyok, Kecamatan Sikur, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, pada tahun 2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 32 siswa sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Data utama penelitian berupa skor hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan observasi digunakan sebagai data pendukung untuk melihat perhatian, partisipasi, antusiasme, kerja sama, kedisiplinan, dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Instrumen tes berbentuk pilihan ganda dan disusun berdasarkan materi Lingkungan dan Interaksi Sosial. Dari 15 butir yang diuji coba kan kepada 35 siswa, 10 butir dinyatakan valid dan digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 5 butir tidak valid. Uji reliabilitas terhadap 10 butir valid menghasilkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,943 sehingga instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi. Pelaksanaan perlakuan terdiri atas tiga tahap. Pertama, siswa diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Kedua, peneliti melaksanakan pembelajaran IPAS menggunakan media yang dibuat dengan Canva. Media memadukan teks, gambar, ilustrasi, warna, dan kegiatan interaktif, kemudian disajikan melalui PowerPoint. Materi yang diberikan mencakup lingkungan, lingkungan alam dan buatan, cara menjaga lingkungan, serta interaksi sosial di rumah, sekolah, dan masyarakat. Setelah penyampaian materi, siswa mengerjakan LKPD yang berkaitan dengan materi, sementara aktivitas siswa diamati sebagai data pendukung. Ketiga, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji *Shapiro-Wilk*, dan *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji *Wilcoxon* digunakan karena data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Selain uji signifikansi, ukuran efek dihitung menggunakan rumus  $r = |Z| / \sqrt{N}$  untuk memberikan informasi mengenai besarnya perubahan yang ditemukan.

## Results and Discussion

### Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Canva

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan capaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva. Data berasal dari 32 siswa kelas III yang mengikuti *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat kecenderungan perubahan skor pada kedua pengukuran.

Tabel 1. Statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest*

| Statistik | Pretest | Posttest | Perubahan | Keterangan         |
|-----------|---------|----------|-----------|--------------------|
| N         | 32      | 32       | 0         | Jumlah siswa tetap |

|                |        |        |        |                         |
|----------------|--------|--------|--------|-------------------------|
| Minimum        | 10     | 20     | +10    | Nilai minimum meningkat |
| Maximum        | 100    | 100    | 0      | Nilai maksimum tetap    |
| Mean           | 61,25  | 74,06  | +12,81 | Rata-rata meningkat     |
| Std. Deviation | 25,872 | 25,255 | -0,617 | Variasi sedikit menurun |

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil belajar meningkat dari 61,25 pada pretest menjadi 74,06 pada posttest. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 12,81 poin. Nilai minimum juga meningkat dari 10 menjadi 20, sedangkan nilai maksimum tetap 100. Standar deviasi sedikit menurun dari 25,872 menjadi 25,255, yang menunjukkan bahwa variasi skor setelah perlakuan sedikit lebih rendah dibandingkan sebelum perlakuan. Temuan deskriptif ini menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan media Canva, tetapi peningkatan rata-rata saja belum cukup untuk menentukan signifikansi perubahan sehingga diperlukan pengujian statistik inferensial.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran menggunakan media Canva tidak berarti siswa membuat media Canva secara mandiri. Media pembelajaran disiapkan oleh peneliti menggunakan Canva, kemudian disajikan melalui PowerPoint. Materi yang diberikan mencakup lingkungan, lingkungan alam dan buatan, cara menjaga lingkungan, serta interaksi sosial di rumah, sekolah, dan masyarakat. Penyajian teks, gambar, dan ilustrasi membantu mengubah materi yang semula disampaikan secara verbal menjadi informasi visual yang lebih terstruktur. Setelah penyampaian materi, LKPD digunakan untuk memberi kesempatan kepada siswa mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi.

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan teknik pengujian hipotesis yang sesuai. Karena jumlah sampel sebanyak 32 siswa, keputusan normalitas didasarkan pada uji Shapiro-Wilk. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk

| Data     | Shapiro-Wilk Sig. | Keterangan                 |
|----------|-------------------|----------------------------|
| Pretest  | 0,016             | Tidak berdistribusi normal |
| Posttest | 0,000             | Tidak berdistribusi normal |

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,016 dan posttest sebesar 0,000. Kedua nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05 sehingga data pretest dan posttest dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan tidak menggunakan Paired Sample t-Test, tetapi menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test sebagai uji nonparametrik untuk data berpasangan.

### Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Uji Wilcoxon digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Canva. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test

| Keterangan | Hasil |
|------------|-------|
|------------|-------|

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Negative Ranks         | 4      |
| Positive Ranks         | 22     |
| Ties                   | 6      |
| Z                      | -3,084 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | 0,002  |
| Ukuran efek (r)        | 0,545  |

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa 22 siswa mengalami peningkatan skor (positive ranks), 4 siswa mengalami penurunan skor (negative ranks), dan 6 siswa tidak mengalami perubahan skor (ties). Nilai Z sebesar -3,084 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,002. Karena  $0,002 < 0,05$ , terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Canva. Ukuran efek dihitung dengan rumus  $r = |Z| / \sqrt{N} = 3,084 / \sqrt{32} = 0,545$ . Nilai tersebut menunjukkan bahwa perubahan skor yang teramati memiliki ukuran efek yang besar berdasarkan batas interpretasi umum ukuran efek r.

Temuan tersebut memperkuat hasil deskriptif yang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 12,81 poin. Perubahan yang signifikan tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata, tetapi juga dari arah perubahan skor sebagian besar siswa. Sebanyak 22 dari 32 siswa mengalami peningkatan, sementara 4 siswa mengalami penurunan dan 6 siswa tidak berubah. Pola tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi pada mayoritas peserta penelitian, meskipun respons individual siswa tidak sepenuhnya sama.

### Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan media yang dibuat dengan Canva. Rata-rata skor meningkat dari 61,25 menjadi 74,06 dan uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan. Secara pedagogis, penggunaan media visual memberikan alternatif terhadap pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Materi lingkungan dan interaksi sosial memiliki banyak contoh yang dapat divisualisasikan melalui gambar, ilustrasi, warna, dan susunan informasi yang sistematis. Penyajian tersebut dapat membantu siswa menghubungkan informasi verbal dengan representasi yang lebih konkret sehingga materi lebih mudah diikuti.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Fazriyah et al. (2023) yang melaporkan penggunaan media pembelajaran Canva dalam kaitannya dengan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Kurniawan et al. (2024) juga menunjukkan hasil positif penggunaan media pembelajaran interaktif Canva pada pembelajaran IPAS, sedangkan Hidayah et al. (2025) melaporkan peningkatan hasil belajar siswa kelas III setelah penggunaan media Canva pada pembelajaran IPAS. Kesamaan jenjang dan mata pelajaran pada penelitian Hidayah et al. memberikan konteks yang relevan bagi temuan penelitian ini. Namun, hasil penelitian ini tetap perlu dipahami sebagai bukti perubahan pada kelompok yang diteliti karena desain yang digunakan tidak memiliki kelompok kontrol.

Penelitian lain memperlihatkan bahwa Canva tidak hanya digunakan sebagai alat desain, tetapi dapat menjadi sarana pengembangan media pembelajaran visual. Mawarni et al. (2024) menunjukkan bahwa media interaktif Canva pada jenjang sekolah dasar dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Yuanta dan Larasati (2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk siswa kelas III, sedangkan Fitri et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS dapat mendukung hasil belajar siswa. Hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa karakter visual Canva dapat

dimanfaatkan untuk menyajikan materi yang dekat dengan pengalaman siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian juga dapat dipahami melalui karakteristik media interaktif. Aryfien et al. (2025), melalui systematic literature review, menunjukkan bahwa media interaktif di sekolah dasar banyak dikaji dalam kaitannya dengan keterlibatan dan hasil belajar, terutama ketika media memanfaatkan unsur multimedia. Handayani dan Fidrayani (2024) juga membahas penggunaan media interaktif dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, unsur visual Canva memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih terstruktur dan mengurangi dominasi penjelasan verbal. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dapat dipahami sebagai hasil dari pengalaman pembelajaran yang lebih visual dan terarah, bukan semata-mata karena aplikasi Canva sebagai perangkat.

Perubahan hasil belajar juga perlu dilihat dari keseluruhan prosedur perlakuan. Media disiapkan oleh peneliti menggunakan Canva dan disajikan melalui PowerPoint, kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan LKPD. Penjelasan guru, aktivitas siswa, materi, dan tugas merupakan bagian dari pengalaman belajar yang berlangsung bersama media. Oleh karena itu, meskipun terdapat perbedaan skor yang signifikan, penelitian ini tidak dapat memisahkan secara sempurna kontribusi Canva dari komponen pembelajaran lainnya. Hal ini penting agar interpretasi hasil tidak melebihi kemampuan desain penelitian.

Dari sisi metodologis, hasil penelitian memberikan bukti adanya perbedaan hasil belajar pada satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. Sebanyak 22 siswa mengalami peningkatan, 4 siswa mengalami penurunan, dan 6 siswa tidak mengalami perubahan. Pola tersebut menunjukkan bahwa respons siswa terhadap perlakuan tidak sepenuhnya seragam. Perbedaan tersebut dapat berkaitan dengan kemampuan awal, pengalaman belajar sebelumnya, latihan mengerjakan soal, perhatian selama pembelajaran, atau kondisi siswa pada saat pengukuran. Karena desain One Group Pretest-Posttest tidak melibatkan kelompok kontrol, faktor-faktor tersebut tidak dapat dipisahkan secara meyakinkan dari efek perlakuan. Oleh sebab itu, kesimpulan yang paling tepat adalah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar setelah perlakuan menggunakan media Canva, bukan bahwa Canva merupakan satu-satunya penyebab perubahan. Penelitian lanjutan dengan kelompok kontrol atau desain eksperimen yang lebih kuat diperlukan untuk menguji hubungan kausal secara lebih meyakinkan.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat dengan Canva dapat menjadi salah satu pilihan dalam menyiapkan pembelajaran IPAS, khususnya ketika materi membutuhkan gambar atau contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan media tersebut dapat membantu guru menata materi dalam bentuk visual yang lebih terstruktur. Namun, pemanfaatannya tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, isi materi, serta kegiatan belajar yang menyertainya. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih dari satu kelas, menggunakan kelompok kontrol, serta menguji materi IPAS yang berbeda agar hasilnya dapat dibandingkan dan digeneralisasikan secara lebih luas.

#### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan 32 siswa dan tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian terutama menggambarkan perubahan dalam kelompok yang sama. Kedua, perlakuan berfokus pada materi Lingkungan dan Interaksi Sosial sehingga hasil belum

dapat digeneralisasikan pada seluruh materi IPAS. Ketiga, karakteristik dan kemampuan awal siswa berbeda-beda sehingga respons terhadap media Canva tidak seragam, sebagaimana terlihat dari adanya positive ranks, negative ranks, dan ties. Keempat, penelitian berfokus pada hasil belajar kognitif sehingga motivasi, minat, dan keterampilan siswa tidak dianalisis sebagai variabel utama.

## Conclusion

Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dibuat dengan Canva pada pembelajaran IPAS kelas III SD Negeri 2 Loyok. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 61,25 pada pretest menjadi 74,06 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 12,81 poin. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test menghasilkan  $Z = -3,084$  dan Asymp. Sig. (2-tailed) =  $0,002 < 0,05$ . Ukuran efek sebesar  $r = 0,545$  menunjukkan perubahan dengan ukuran efek yang besar. Namun, karena penelitian menggunakan desain One Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol, temuan lebih tepat dipahami sebagai bukti adanya perubahan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan. Hasil tersebut belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa Canva merupakan satu-satunya penyebab perubahan hasil belajar.

## References

- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. PT RajaGrafindo Persada.
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132-147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- Azizah, N. N., & Fathurrahman, M. (2024). Pemanfaatan media Canva dengan pendekatan culturally responsive teaching (CRT) pada pembelajaran IPAS di SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(2), 296-302. <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.56994>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). Belajar dan pembelajaran. Rineka Cipta.
- Fajrina, W., Sapta, A., & Safari, D. I. R. (2025). Penerapan media Canva sebagai inovasi pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar Pancasila siswa SD. *Epistema*, 6(1), 60-71. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- 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>
- Fitri, S. A. R., Ma'ruf, M., & Rahmat, M. Y. (2024). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(1), 147-158. <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.1.2024.3788>
- Gitasmara, F. R., & Usman, H. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada peserta didik sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1). <https://doi.org/10.30651/else.v8i1.21079>
- Handayani, N. P., & Fidrayani. (2024). Pengaruh pembelajaran media interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15617>
- Herniyastuti, & Kadir, A. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 101 Pajalesang tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2). <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.39>
- Hidayah, S. N., Fajrie, N., & Fakhriyah, F. (2025). The effect of Canva learning media on IPAS learning outcomes in grade III elementary school students. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 6564-6570. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25522>

- Ismawati, Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive learning media in fifth-grade Indonesian elementary school subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143–153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Kurnia, S., & Yatri, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran Canva Pecahan (CANPEC) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 289–298. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2345>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Prasasti, Y. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPAS di SD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6). <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84792>
- Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada siswa kelas V SDN 3 Klegen tahun ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 1039–1044. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.326>
- Rosalina, Maulidar, & Saudah. (2026). Implementasi media digital berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 52 Banda Aceh. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara*, 3(1). <https://doi.org/10.64958/jipn.v3i1.97>
- Rosmalah, Rukayah, & Serliyantirahbi. (2025). Pengaruh penggunaan media aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3). <https://doi.org/10.26858/jppsd.v4i3.72455>
- 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 motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Nagri Tengah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12448–12453. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10498>
- Ruselvi, D., Jamna, J., & Rumanta, M. (2025). Pengaruh project-based learning (PBL) dengan media Canva dan literasi digital terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.37230>
- Setyani, E. T., Wijayanti, A., & Pariyati. (2024). Keefektifan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(3), 403–412. <https://doi.org/10.24114/js.v8i3.58193>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023). Developing Canva-based learning media on maps and class layout for third graders of elementary school. *Education and Human Development Journal*, 8(2), 66–75. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i2.5220>
- Zulailiana, S. L. (2023). Development of ICT-based interactive media to improve PAI learning outcomes for grade 1 elementary school students. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 7(2), 88–96. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v7i2.1589>