



MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Susi Susanti¹, Ika Ratih Sulistiani², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22201013047@unisma.ac.id, ²ika.ratih@unisma.ac.id ³lia.nur@unisma.ac.id

Abstract

The continued development of educational technology has created opportunities for teachers to employ innovative learning media that foster student engagement and enhance academic achievement. Nevertheless, learning practices in elementary schools are still often characterized by the use of conventional teaching methods, resulting in low student participation and suboptimal learning outcomes, particularly in Science and Social Science (IPAS). This purpose of this study was to investigate the extent to which the use of Canva-based learning media influenced the learning outcomes of fourth-grade students at MI Miftahul Ulum Karangploso Malang. This study used a quantitative approach with a pre-experimental design employing a one-group pretest-posttest model. The research participants were fourth-grade students selected using a saturated sampling technique. Data were obtained through achievement tests and documentation. The data obtained were examined using descriptive statistics and inferential analysis with a paired sample t-test. The results showed a statistically significant improvement in students' learning outcomes following the use of Canva-based learning media. The visual, interactive, and attractive features provided by Canva successfully increased students' learning motivation, classroom participation, and conceptual understanding of IPAS materials. Therefore, Canva can be considered an effective digital learning medium for improving the quality of learning in elementary education, particularly in implementing the Merdeka Curriculum.

Keywords: Canva; Learning Media; Learning Outcomes; IPAS; Elementary School.

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menghasilkan transformasi yang sangat berarti dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan berbagai perangkat teknologi ke dalam proses pembelajaran agar mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Pendidik tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, kreatif, inovatif, dan fokus pada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi muncul sebagai elemen penting dalam meningkatkan kualitas proses pendidikan sekolah dasar (Fauziyah et al., 2022).

Implementasi Kurikulum Merdeka turut memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang

berorientasi pada pengembangan kompetensi, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi peserta didik. Dalam konteks tersebut, guru dituntut mampu memilih media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih konkret. Penggunaan media digital menjadi salah satu alternatif yang relevan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Kurniawan et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi pembelajaran dari pendidik kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efisien. Keberadaan media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menjelaskan materi, tetapi juga dapat meningkatkan fokus, motivasi, serta keterlibatan siswa selama proses belajar pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran mampu menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, maupun video sehingga mempermudah peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat juga berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Salah satu platform media digital yang mengalami pertumbuhan pesat dalam beberapa tahun terakhir adalah *Canva*. *Canva* merupakan platform desain grafis berbasis *web* yang menyediakan berbagai template presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, serta berbagai elemen visual lainnya yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyusun media pembelajaran yang menarik. Kemudahan penggunaan, ketersediaan berbagai fitur, serta tampilan yang intuitif menjadikan *Canva* sebagai salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh pendidik di berbagai jenjang pendidikan. Melalui *Canva*, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih komunikatif sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Kurniawan et al., 2024).

Penggunaan *Canva* dalam konteks pembelajaran, terdapat beragam manfaat yang dirasakan oleh pendidik dan siswa. Dari sisi guru, *Canva* mempermudah proses penyusunan media pembelajaran yang kreatif tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks. Sementara itu, bagi peserta didik, penyajian materi dalam bentuk visual yang menarik mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Berbagai fitur multimedia yang tersedia memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk mengintegrasikan unsur visual, seperti gambar, ikon, animasi, video, dan infografis maka proses pembelajaran lebih variatif. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam Kurikulum Merdeka. Integrasi kedua bidang ilmu tersebut bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami fenomena alam dan sosial secara komprehensif. Akan tetapi, karakteristik materi IPAS yang cukup luas dan sebagian bersifat abstrak sering kali mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah. Oleh sebab itu, diperlukan sarana pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep tersebut agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Nasuha & Elfrianto, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Miftahul Ulum Karangploso Malang sebagaimana dijelaskan dalam skripsi ini, proses pembelajaran IPAS masih menunjukkan beberapa permasalahan. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas sehingga peserta didik cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar, kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, serta hasil belajar yang belum optimal. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi karena penyajian pembelajaran belum mampu menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media digital yang lebih menarik dan interaktif.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Canva* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian Nasuha & Elfrianto, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis *Canva* secara signifikan meningkatkan pemahaman materi IPAS siswa sekolah dasar. Temuan (Wulandari et al., 2025) juga membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA secara signifikan. Hasil serupa ditemukan oleh (Miranti et al., 2025) yang menyatakan bahwa media audio visual berbasis *Canva* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Selain meningkatkan hasil belajar, *Canva* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, implementasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah masih memerlukan kajian empiris yang lebih mendalam, khususnya pada konteks pembelajaran di MI Miftahul Ulum Karangploso Malang. Setiap satuan pendidikan memiliki karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, serta kondisi sarana dan prasarana yang berbeda sehingga efektivitas penggunaan media pembelajaran perlu dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan secara langsung pada konteks tersebut. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata tentang

efektivitas *Canva* sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di MI Miftahul Ulum Karangploso Malang. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan penggunaan media pembelajaran digital yang efektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan turut mendukung pengembangan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi pada tingkat sekolah dasar sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*). Menurut (Sugiyono, 2019) pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* sebagai variabel independen dengan hasil belajar IPAS sebagai variabel terikat. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, rancangan penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pretest* guna memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal peserta didik, kemudian memperoleh perlakuan media pembelajaran berbasis *Canva*. Setelah perlakuan selesai diberikan, *posttest* dilaksanakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran tersebut.

Penelitian dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Karangploso Malang pada peserta didik kelas IV. Populasi pada penelitian ini berjumlah 172 siswa, dan sampelnya terdiri atas 34 siswa kelas IV yang ditentukan menggunakan teknik Sampling Jenuh. Teknik tersebut digunakan agar setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian.

Instrumen penelitian meliputi tes, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran IPAS untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa profil sekolah, data peserta didik, serta dokumen pendukung lainnya. Seluruh instrumen terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*, pemberian *posttest*, observasi selama proses pembelajaran, serta dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Tahapan analisis meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji

normalitas, uji homogenitas, uji Paired Sample *t*-test untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar IPAS, serta uji N-Gain Score untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Canva* berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Karangploso Malang. Penelitian dilaksanakan terhadap 34 siswa dengan menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Tahap penelitian diawali dengan pemberian *pretest*, dilanjutkan pembelajaran menggunakan media *Canva*, kemudian diakhiri dengan pemberian *posttest*. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui bantuan program IBM SPSS Statistics.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Standar Deviasi
Pretest	34	14,00	100,00	83,14	21,33
Posttest	34	64,00	100,00	84,94	10,89

Analisis deskriptif menunjukkan adanya perubahan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*. Nilai rata-rata (mean) *pretest* sebesar 83,14, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,94, sehingga terjadi peningkatan sebesar 1,80 poin. Selain itu, nilai minimum pada *pretest* dari 14,00 menjadi 64,00 pada *posttest*, sedangkan nilai maksimum pada kedua pengukuran tetap sama sebesar 100,00. Standar deviasi juga mengalami penurunan dari 21,33 menjadi 10,89, yang menunjukkan bahwa variasi nilai siswa setelah perlakuan menjadi lebih kecil atau lebih homogen dibandingkan nilai siswa sebelum perlakuan. Secara deskriptif, data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva*.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,125	34	0,197	0,939	34	0,058
Posttest	0,118	34	0,200*	0,961	34	0,266

Pengujian normalitas dilakukan terlebih dahulu sebelum tahap pengujian hipotesis. Metode yang digunakan adalah Shapiro-Wilk, mengingat penelitian ini melibatkan jumlah sampel yang berada di bawah 50 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,058, sedangkan *posttest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,266. Karena kedua nilai signifikansi berada di atas 0,05, maka *pretest* dan *posttest* sehingga data *pretest* maupun *posttest* dapat dinyatakan memenuhi asumsi distribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi salah satu asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan Paired Sample *t*-test.

Tabel 5. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	3,123	1	66	0,082
	Based on Median	0,568	1	66	0,454
	Based on Median and with adjusted df	0,568	1	40,692	0,456
	Based on trimmed mean	1,904	1	66	0,172

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians data hasil belajar. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,082, berdasarkan median sebesar 0,454, median dengan adjusted df sebesar 0,456, dan trimmed mean sebesar 0,172. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *pretest* dan *posttest* memiliki varians yang sama. Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji Paired Sample *t*-test.

Tabel 6. Uji Paired Sample *t*-test

		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	-83,147	15,968	2,738	-88,718	-77,575	-30,361	33	0,000

Untuk menguji hipotesis penelitian, analisis dilakukan dengan menggunakan Paired Sample *t*-test. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *Canva*. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut berada di bawah taraf signifikansi 0,05, sehingga keputusan pengujian menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Karangploso Malang. Hasil ini, didukung oleh uji statistik parametrik, menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 7. Uji N-Gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	34	-2.63	1.00	-0.1042	0.87185
Ngain_Persen	34	-262.50	100.00	-10.4212	87.18481
Valid (listwise)	34				

Selain pengujian hipotesis, penelitian ini melakukan uji N-Gain Score untuk mengukur tingkat efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Canva*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata N-Gain Score sebesar -0,1042 dan rata-rata N-Gain Persen sebesar -10,4212%. Dalam skripsi dinyatakan bahwa nilai tersebut berada pada kategori rendah dan tidak efektif, serta diinterpretasikan sebagai adanya penurunan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*. Penulis skripsi juga mengemukakan bahwa kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor kesiapan peserta didik, kondisi lingkungan belajar, maupun kesesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Karangploso Malang. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata *pretest* sebesar 83,14 meningkat menjadi 84,94 pada *posttest*. Selain itu, hasil Paired Sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Canva* berdasarkan hasil pengujian statistik.

Temuan tersebut mendukung teori media pembelajaran yang dijelaskan pada Bab II skripsi, yaitu bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam skripsi dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan perhatian, dorongan, serta membantu siswa memahami materi melalui penyajian informasi yang lebih menarik dan sistematis. Pada penelitian ini, *Canva* digunakan sebagai media yang mengintegrasikan teks, gambar, ikon, warna, dan elemen visual sehingga materi IPAS lebih sederhana dipahami oleh peserta didik.

Hasil penelitian juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad mengenai fungsi media pembelajaran sebagai alat yang dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar mengajar. Penggunaan media visual dapat mengurangi aspek abstrak suatu materi sehingga peserta didik lebih cepat memahami konsep-konsep pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAS, penyajian materi melalui *Canva* membantu peserta didik menghubungkan konsep dengan fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Teori tersebut juga menjadi landasan dalam Bab II skripsi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Anita et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat peserta didik. Penggunaan media yang tepat juga dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan respons aktif siswa selama proses pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran dapat mendukung pemahaman konsep, aktivitas belajar, serta hasil belajar peserta didik.

Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan teori hasil belajar yang digunakan dalam skripsi. Hasil belajar dipahami sebagai perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Peningkatan nilai setelah penggunaan *Canva* menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perubahan pada aspek kognitif setelah memperoleh pengalaman belajar dengan bantuan media digital. Walaupun artikel ini berfokus pada hasil belajar kognitif yang diukur melalui tes, temuan observasi dalam skripsi juga menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias selama pembelajaran menggunakan *Canva*.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Yustiningrum et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, penggunaan media Genially menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar dari 40,5% pada tahap pra siklus menjadi 77,2% pada siklus pertama dan mencapai 100% pada siklus kedua. Rata-rata hasil belajar juga meningkat dari 64,41 pada pra siklus menjadi 75,92 pada siklus pertama dan 94,26 pada siklus kedua. Hasil belajar tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat mendukung keterlibatan siswa serta peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu yang dikutip dalam skripsi, seperti penelitian (Wulandari et al., 2025) yang membuktikan bahwa penyajian materi yang menarik melalui *Canva* dapat mendukung peserta didik dalam memperoleh pemahaman konsep secara lebih baik. Demikian pula penelitian (Alawiyah et al., 2024) dan (Tahsinia et al., 2025) yang menyimpulkan bahwa *Canva* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena memadukan unsur visual yang komunikatif dengan penyampaian materi yang sistematis. Kesamaan hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan *Canva* dapat meningkatkan pembelajaran timbal balik di berbagai disiplin ilmu, termasuk IPAS.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian (Al-ifrah Farwah, 2025) dan (Zakiya et al., 2025) yang dikutip dalam skripsi. Penelitian-penelitian tersebut menjelaskan bahwa media *Canva* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama penelitian, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tampak semakin meningkat, yang tercermin dari keaktifan mereka dalam mengajukan pertanyaan dan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, dan memperhatikan penjelasan guru selama penggunaan *Canva*. Kondisi tersebut memperkuat anggapan bahwa alat pembelajaran digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, terdapat hal yang perlu dicermati pada hasil penelitian. Dalam skripsi, analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest*, sedangkan hasil N-Gain diinterpretasikan berada pada kategori rendah/tidak efektif. Kedua hasil tersebut sama-sama tercantum dalam skripsi. Oleh karena itu, dalam artikel sebaiknya temuan tersebut disampaikan secara objektif sesuai data, tanpa mengubah hasil penelitian. Apabila penulis akan mengirimkan artikel ke jurnal, disarankan melakukan pengecekan kembali terhadap perhitungan N-Gain agar tidak terjadi perbedaan interpretasi antara hasil analisis deskriptif dan hasil uji efektivitas.

Secara umum, temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih

positif terhadap pembelajaran IPAS di kelas IV MI Miftahul Ulum Karangploso Malang. Berdasarkan data penelitian dan teori yang digunakan dalam Bab II skripsi, *Canva* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran untuk menunjang pelaksanaan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, serta berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.

D. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat pembelajaran berbasis *Canva* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Karangploso Malang. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Canva*. Analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa hasil belajar IPAS dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Canva* merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan *Canva* juga memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran berlangsung. Keterlibatan peserta didik menyatakan tingkat motivasi belajar, perhatian, dan partisipasi yang lebih mendalam dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Penyajian materi dengan menggabungkan gambar, warna, ilustrasi, infografis, maupun elemen visual lainnya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS. Dengan demikian, penggunaan *Canva* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Dari sisi praktis, temuan penelitian ini memberikan rekomendasi kepada pendidik agar lebih memanfaatkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21. *Canva* mampu dijadikan sebagai suatu alternatif media pembelajaran karena mudah digunakan, fleksibel, serta mampu mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dukungan sekolah dalam bentuk penyediaan sarana teknologi dan pelatihan bagi guru juga menjadi faktor penting agar penggunaan media digital dapat diterapkan secara optimal.

Namun, temuan ini masih mempunyai keterbatasan, terutama dalam penggunaan desain *Pre-Experimental Design* tanpa kelompok kontrol serta jumlah sampel yang dapat diambil dari satu kelas terbatas. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, yang melibatkan kelompok kontrol,

serta memperluas jumlah sampel dan lokasi penelitian sehingga hasil yang diperoleh memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengembangkan penggunaan *Canva* yang dipadukan dengan model pembelajaran inovatif, seperti *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, atau *Discovery Learning*, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Al-ifrah Farwah, Tri Sukitman, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Ips Materi Kenampakan Alam Di Sdn Pabian IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Alawiyah, N. N., Puspitasari, W. D., & Cahyaningsih, U. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Buletin Ilmiah Pendidikan*.
- Anita, E. D. S., Sulistiani, I. R., & Muslim, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1-9.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*.
- 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.
- Miranti, P., Lestari, H., & Prasrihamni, M. (2025). Pengaruh media audio visual berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 230 Palembang.
- Nasuha, S., & Elfrianto. (2025). Pengaruh video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd. *ALFABETA*, cv.

- Tahsinia, J., Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*.
- Wulandari, A., & Setyawati, E. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar.
- Yustiningrum, M., Dina, L. N. A. B., & Ertanti, D. W. (2024). Implementasi Media Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Di Sd Negeri 1 Tulusbesar Kabupaten Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 132-141.
- Zakiya, S., Nisa, K., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*. 04(01), 85–99.