

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL BERBASIS CANVA TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
DI SD NEGERI 52 BANDA ACEH**

**IMPLEMENTATION OF CANVA-BASED DIGITAL MEDIA TO IMPROVE THE
SCIENCE AND SOCIAL STUDIES (IPAS) LEARNING OUTCOMES
OF FOURTH-GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 52 BANDA ACEH**

Rosalina^{1*}, Maulidar¹, Saudah²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Aceh, Indonesia

² Magister Pendidikan Biologi, Program Pascasarjana, Universitas Serambi Mekkah,
Banda Aceh, Aceh, Indonesia

maulidar@serambimekkah.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas implementasi media digital berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SD Negeri 52 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (*pre-experimental design*) tipe *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan media digital berbasis canva. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji normalitas *shapiro-wilk* dan uji *wilcoxon signed rank test* pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 37,59 meningkat menjadi 72,59 pada *post test*, dengan peningkatan sebesar 35 poin. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $Z_{hitung} = -4,54$ yang lebih besar daripada $Z_{tabel} = \pm 1,96$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Canva. Selain itu, nilai *N-Gain* sebesar 0,56 menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media digital berbasis Canva efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih menarik, visual, dan interaktif.

Kata Kunci: Media Digital, Canva, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aimed to examine the effectiveness of implementing Canva-based digital learning media in improving the Science and Social Studies (IPAS) learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 52 Banda Aceh. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental research design with a one-group pretest–posttest design. The research participants consisted of 27 fourth-grade students selected through a total sampling technique. Data were collected using learning achievement tests administered before (pretest) and after (posttest) the implementation of the canva-based digital learning media. The data were analyzed descriptively and inferentially using the shapiro–wilk normality test and the wilcoxon signed-rank test at a 5% significance level. The findings revealed that the students' mean pretest score of 37.59 increased to 72.59 in the posttest, representing an improvement of 35 points. The results of the wilcoxon signed-

rank test indicated that the calculated Z value ($Z = -4.54$) exceeded the critical Z value (± 1.96), indicating a statistically significant difference between students' learning outcomes before and after the implementation of the Canva-based learning media. Furthermore, the N-Gain score of 0.56 indicated a moderate level of improvement in students' learning outcomes. These findings demonstrate that Canva-based digital learning media are effective in enhancing elementary school students' learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) by presenting instructional content in a more engaging, visually appealing, and interactive manner

Keywords: Digital Media, Canva, Learning Outcomes, Science, Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif melalui pemanfaatan berbagai media digital yang mampu mendukung penyampaian informasi secara lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penggunaan teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan telah menjadi bagian penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung pengembangan kompetensi peserta didik yang dibutuhkan di era modern (Aspi & Syahrani, 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran digital. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik, sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Penggunaan media yang sesuai juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Garris (2020), integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan

pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan sebagai media pembelajaran digital adalah Canva. Canva merupakan *platform* desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, lembar kerja peserta didik, serta berbagai media visual lainnya. Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, ketersediaan beragam template, serta kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam satu tampilan yang menarik. Melalui fitur-fitur tersebut, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, Canva dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun telepon pintar, sehingga lebih fleksibel digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Amini & Pujiharti, 2021).

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh Mayer (2021). Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal semata. Menurut teori tersebut, manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran visual dan verbal, yang bekerja

secara bersamaan dalam membangun pemahaman.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan gambar, warna, animasi, dan teks secara terstruktur dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik serta meningkatkan retensi informasi. Dalam konteks pembelajaran IPAS, fitur-fitur yang tersedia pada Canva memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran telah banyak diteliti dan menunjukkan hasil yang positif. Penelitian Amini dan Pujiharti (2021) menunjukkan bahwa Canva dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih visual dan lebih komunikatif.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Aspi dan Syahrani (2022) menemukan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Selain itu, Mansyur (2020) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengembangan media berbasis Canva atau penerapannya pada berbagai mata pelajaran secara umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas implementasi media digital berbasis Canva terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang mengukur peningkatan

hasil belajar siswa melalui perbandingan kemampuan sebelum dan sesudah penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPAS, khususnya di lingkungan sekolah dasar Kota Banda Aceh, belum banyak dilaporkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 52 Banda Aceh, diketahui bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih belum optimal. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, papan tulis, serta buku paket sebagai sumber belajar utama. Padahal sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor dan perangkat audio yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran, kurang aktif selama proses belajar, serta menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS yang memerlukan pemahaman konsep secara menyeluruh.

Rendahnya penggunaan media pembelajaran digital di sekolah disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi, kurangnya pelatihan terkait pemanfaatan teknologi pendidikan, serta kebiasaan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan belum mampu mengakomodasi beragam kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan

hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media digital yang mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.

Meskipun efektivitas Canva telah dilaporkan pada berbagai mata pelajaran, bukti empiris mengenai pengaruh Canva terhadap hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar, khususnya di Aceh, masih sangat terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media, bukan pada pengujian efektivitas pembelajaran melalui desain eksperimen. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas media digital berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar menggunakan desain *one group pretest-posttest*, yang belum banyak dilaporkan dalam konteks sekolah dasar di Banda Aceh. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi media digital berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Banda Aceh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (*pre-experimental design*) tipe *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media digital berbasis Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal sebelum perlakuan, kemudian diberikan pembelajaran menggunakan media digital berbasis Canva, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan (Creswell & Creswell, 2018).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 52 Banda Aceh pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 27 orang. Teknik pengambilan

sampel menggunakan *total sampling*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2022). Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil, sehingga seluruh siswa dapat dilibatkan dalam penelitian untuk memperoleh gambaran yang lebih representatif mengenai pengaruh penggunaan media digital berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran IPAS kelas IV. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum penerapan media digital berbasis Canva dan *posttest* setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil tes digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada seluruh siswa untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, pembelajaran IPAS dilaksanakan menggunakan media digital berbasis Canva yang dirancang dengan memanfaatkan unsur visual, gambar, animasi, serta materi interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Setelah seluruh materi selesai disampaikan, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah memperoleh perlakuan.

Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2022). Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan uji shapiro-wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 orang. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) (Ghasemi & Zahediasl, 2012). Uji *wilcoxon* digunakan untuk mengetahui

apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital berbasis Canva (Field, 2018). Selain uji Wilcoxon, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan *normalized gain* (N-Gain) untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Canva. Kriteria N-Gain mengacu pada Hake (1999), yaitu kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Canva

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media

digital berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Banda Aceh. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media Canva.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media digital berbasis Canva. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 37,59 dengan nilai minimum 15 dan maksimum 65. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 72,59 dengan nilai minimum 60 dan maksimum 85. Ringkasan hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

No	Parameter	Pretest	Posstest
1	Jumlah siswa	27	27
2	Nilai minimum	15	60
3	Nilai maksimum	65	85
	Rata-rata	37,59	72,59

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 35 poin setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media digital berbasis Canva. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi IPAS setelah memperoleh pembelajaran dengan bantuan media digital.

Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data hasil belajar diuji normalitasnya menggunakan uji *shapiro-wilk*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$), sehingga analisis statistik dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *wilcoxon signed rank test*.

Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

uji wilcoxon signed rank test digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital berbasis Canva. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai pada *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Hasil pengujian diperoleh nilai Z_{hitung} sebesar -4,54, sedangkan nilai Z_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah $\pm 1,96$. Karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,54 > 1,96$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital berbasis Canva.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 52 Banda Aceh.

Untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar, dilakukan perhitungan

normalized gain (N-Gain). Nilai N-Gain sebesar 0,56 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang (Table 2.). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Canva tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga meningkatkan kemampuan belajar secara bermakna. Kategori sedang

menunjukkan bahwa media Canva mampu membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih baik melalui penyajian informasi yang visual dan interaktif, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan melalui pengembangan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi.

Tabel 2. Nilai N-Gain Hasil Belajar IPAS Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Digital Berbasis Canva

No	Indikator	Posstest
1	Rata-rata Pretest	37.59
2	Rata-rata Posttest	72.59
3	N-Gain	0.56
4	Kategori	Sedang

Temuan ini menunjukkan bahwa media digital berbasis Canva tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga meningkatkan kemampuan belajar siswa secara cukup efektif. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media digital berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 52 Banda Aceh. Media Canva membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui penyajian informasi yang menarik, visual, dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media digital berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Banda Aceh. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 37,59 pada saat pretest menjadi 72,59 pada saat posttest.

Selain itu, hasil uji *wilcoxon signed rank test* menunjukkan nilai Z_{hitung} sebesar -4,54 yang lebih besar daripada nilai kritis Z_{tabel} ($\pm 1,96$) pada taraf signifikansi 5%. Hasil tersebut mengindikasikan adanya

perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media digital berbasis Canva. Dengan demikian, penggunaan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dapat dijelaskan melalui karakteristik Canva sebagai media pembelajaran berbasis multimedia yang mengintegrasikan teks, gambar, warna, ilustrasi, animasi, dan tata letak visual yang menarik. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui kata-kata saja. Teori ini menjelaskan bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran verbal dan visual, yang bekerja secara bersamaan untuk membangun pemahaman yang bermakna.

Ketika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk multimedia yang terorganisasi dengan baik, kapasitas memori kerja dapat digunakan secara lebih optimal sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi. Dalam konteks pembelajaran IPAS,

penggunaan Canva memungkinkan guru menyajikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi berupa gambar, diagram, infografis, dan animasi sederhana. Penyajian materi yang menarik secara visual membantu siswa memusatkan perhatian pada informasi penting sehingga mengurangi beban kognitif yang tidak perlu selama proses pembelajaran.

Kondisi ini mendukung proses pembentukan pengetahuan yang lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks. Teori multimedia Mayer juga menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa secara aktif memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi yang diperoleh dari berbagai representasi visual dan verbal.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan Canva juga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika materi disajikan menggunakan media Canva dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Tampilan visual yang menarik mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peningkatan keterlibatan ini penting karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik terhadap materi yang dipelajari, mereka cenderung lebih fokus, lebih aktif bertanya, serta lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Aspi dan Syahrani (2022)

menyatakan bahwa integrasi teknologi pendidikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu guru menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Pemanfaatan media digital memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi. Menariknya, seluruh siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan Canva. Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media Canva tidak hanya dirasakan oleh siswa dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga oleh siswa dengan kemampuan awal yang rendah. Dengan kata lain, Canva berpotensi menjadi media pembelajaran yang inklusif karena mampu mengakomodasi berbagai karakteristik belajar siswa. Kemampuan Canva dalam menyajikan informasi secara visual dan sistematis membantu siswa memahami materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Dari perspektif pedagogis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Canva tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengorganisasi materi, memilih desain visual yang sesuai, serta mengarahkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi media digital di sekolah dasar.

Penelitian ini juga memiliki implikasi terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Canva dapat membantu siswa mengembangkan literasi digital, kreativitas, kemampuan

komunikasi visual, serta keterampilan berpikir kritis. Kompetensi-kompetensi tersebut merupakan bagian penting dari kebutuhan pembelajaran di era digital yang menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan.

Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif kecil serta menggunakan desain One Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar sehingga efektivitas media Canva dapat diuji secara lebih komprehensif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh Canva terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan literasi digital siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media digital berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 52 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 37,59 pada saat *pretest* menjadi 72,59 pada saat *posttest*. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* memperoleh nilai $Z_{hitung} = -4,54$ dengan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,54 > 1,96$) pada taraf signifikansi 5%, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Canva.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat mendukung proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, visual, dan interaktif sehingga membantu siswa memahami konsep IPAS dengan

lebih baik. Oleh karena itu, Canva dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar agar efektivitas media Canva dapat diuji secara lebih komprehensif pada berbagai konteks pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Maulidar, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Dr. Saudah, S.Pd., M.Si., atas bimbingan dan masukan yang berharga selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada SD Negeri 52 Banda Aceh atas izin dan dukungan yang diberikan selama proses pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, S., & Pujiharti, Y. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 112–120.
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Branch, R. M. (2020). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). London: Sage Publications.

- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghasemi,A., & Zahediasl, S. (2012). Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486–489. <https://doi.org/10.5812/ijem.3505>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2022). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed., pp. 57–72). Cambridge University Press.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education—A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO Publishing.
- Van Merriënboer, J. J. G., & Kirschner, P. A. (2020). *Ten Steps to Complex Learning: A Systematic Approach to Four-Component Instructional Design* (3rd ed.). New York: Routledge.
- World Bank. (2023). *Choosing Our Future: Education for Climate Action*. Washington, DC: World Bank.