

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPAS PADA SISWA
KELAS IV SD MUHAMMADIYAH NGLUWAR MAGELANG**

Ratna Riantiarna¹, Siti Maisaroh²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

¹riantiarna@gmail.com, ²sitimaisaroh@upy.ac.id

ABSTRACT

This article evaluates the effect of Canva-based interactive learning media on the science learning achievement of fourth-grade students at Muhammadiyah Ngluwar Elementary School, Magelang. The problem is based on suboptimal student achievement due to a lack of media innovation in the classroom. Using a quasi-experimental approach with a nonequivalent control group design, this study involved 56 respondents distributed into two classes. Data evaluation techniques were conducted through a series of statistical tests, including normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and N-Gain and effect size calculations. Empirical findings demonstrated an advantage for the experimental class, with an average score of 82.50 compared to the control class, with a score of 67.86. A significance level of 0.000 supported the hypothesis. Although competency growth through N-Gain was moderate, the effect size of 1.192 indicated a high influence of this media. Overall, the use of Canva as an interactive media has proven effective in improving students' academic achievement in science.

Keywords: *interactive learning media, Canva, learning achievement*

ABSTRAK

Artikel ini mengevaluasi pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap prestasi belajar IPAS siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Ngluwar Magelang. Latar belakang masalah bertumpu pada kurang optimalnya prestasi siswa akibat minimnya inovasi media di kelas. Dengan menggunakan pendekatan *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*, penelitian ini melibatkan 56 responden yang terdistribusi ke dalam dua kelas. Teknik evaluasi data dilakukan melalui serangkaian uji statistik, termasuk uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, hingga penghitungan *N-Gain* dan *effect size*. Temuan empiris menunjukkan keunggulan kelas eksperimen dengan rerata nilai 82,50 dibandingkan kelas kontrol dengan nilai 67,86. Signifikansi hasil sebesar 0,000 membuktikan bahwa hipotesis diterima. Meskipun pertumbuhan kompetensi melalui *N-Gain* berada pada kategori moderat, perolehan *effect size* 1,192 menandakan pengaruh media ini termasuk dalam kategori tinggi. Secara keseluruhan, penggunaan Canva sebagai media interaktif terbukti efektif sebagai solusi dalam meningkatkan kualitas prestasi akademik siswa pada materi IPAS.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, Canva, prestasi belajar

A. Pendahuluan

Akselerasi teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam sektor pendidikan, khususnya pada aspek instruksional. Integrasi instrumen pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu wujud inovasi yang mampu mengoptimalkan mutu edukasi agar berjalan secara lebih efektif serta efisien. Secara konseptual, media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian substansi materi kepada peserta didik, yang berfungsi mempermudah mereka dalam mengasimilasi dan memahami konsep-konsep kompleks yang diajarkan oleh pendidik (Fadilah et al. 2023:4). Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk sarana pendukung yang membantu membangun hubungan antara guru dan murid, sehingga proses belajar jadi lebih berarti (Hasan et al. 2021:21). Media Pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mengoptimalkan potensi dan prestasi belajar siswa, terutama melalui kreativitas guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran (Azizah and Ratnaningrum 2025:74).

Dalam Konteks pendidikan abad ke-21, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk aktif dalam mencari dan mengelola informasi. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif. Melalui komunikasi dua arah yang dimungkinkan oleh media pembelajaran interaktif, siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran selain menerima pengetahuan (Munawir, Rofiqoh, and Khairani 2024:64). Penggunaan animasi, video, dan presentasi digital terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada konsep yang abstrak.

Seiring kemajuan teknologi, berbagai media interaktif terus dikembangkan, salah satunya melalui pemanfaatan Canva, Canva merupakan platform desain visual dengan antarmuka yang menarik dan ramah pengguna yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai materi Pendidikan, termasuk presentasi, infografis, dan kuis interaktif, dengan tampilan yang menarik serta mudah digunakan.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran memungkinkan guru menyampikan materi secara lebih efektif dan inovatif, sekaligus dapat meningkatkan minat belajar siswa (Nurrita 2021:315). Penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan guru mengemas materi lebih variative dan inovatif, sehingga dapat mendorong peningkatan minat serta keterlibatan siswa dalam belajar (Haryadi, Nuraini, and Kansaa 2021).

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, yang menekankan pentingnya menciptakan sistem informasi Pendidikan berbasis teknologi (Dewanta 2020:79). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat membantu mengurangi rasa jenuh yang dialami siswa, serta meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar (Nur Khasanah and Aditia Rigianti 2023:270). Oleh sebab itu, guru perlu mampu mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari inovasi dalam proses pembelajaran.

Untuk membantu siswa memahami topik-topik kompleks dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial, media visual dan interaktif sangat penting.

Ukuran kinerja siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran disebut prestasi belajar. Hasil evaluasi pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang telah mereka pelajari tercermin dalam prestasi belajar (Farida, Munib, and Imamah 2021:79). Selain itu, prestasi belajar juga meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Aini and Beny dwi Lukitoaji 2023:52). Namun, berdasarkan kondisi di lapangan, pembelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah Ngluwar masih banyak menggunakan media tradisional seperti buku ajar dan whiteboard, yang membuat siswa cenderung kurang aktif dan berdampak pada menurunnya prestasi belajar.

Data yang dihimpun melalui sesi wawancara bersama pendidik kelas IV mengungkapkan bahwa capaian akademis peserta didik dengan topik “Gaya di Sekitar Kita” belum memenuhi standar minimum. Secara empiris, rata-rata perolehan nilai siswa berada di angka 65, sementara Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang menjadi tolok ukur keberhasilan adalah 75. Kesenjangan ini mengindikasikan

adanya urgensi dalam mengimplementasikan pembaruan instruksional. Membuat materi pembelajaran interaktif dengan Canva adalah sebuah strategi guna memstimulasi keterlibatan peserta didik sekaligus meningkatkan prestasi akademik (Wulandari 2025:140).

Meskipun penelitian penggunaan Canva dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, umumnya masih berfokus pada minat atau motivasi belajar siswa. Kajian yang secara khusus meneliti pengaruhnya terhadap prestasi belajar, terutama pada pelajaran sains di SD masih terbatas. Maka dari itu studi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi sejauh mana keberhasilan implemantasi media pembelajaran interkatif berbasis Canva terhadap prestasi belajar IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah Ngluwar Magelang. Diharapkan penelitian ini membantu dalam pembuatan teknik pengajaran berbasis teknologi dan bertindak sebagai panduan bagi pendidik yang ingin meningkatkan pembelajaran siswa melalui penggunaan media digital mutakhir.

B. Metode Penelitian

Metode eksperimen kuasi (quasi-experiment) dipilih sebagai pendekatan. mengadopsi model *Nonequivalent Control Group Design* proses penelitian ini melibatkan dua kelompok pembanding yang komposisinya ditentukan tanpa prosedur penarikan sampel secara acak (random assignment). Hal ini dilakukan untuk mengamati pengaruh variabel tertentu dalam kondisi kelompok yang sudah terbentuk secara alami (Danuri & Maisaroh 2019). Lokasi pelaksanaan penelitian ini berada di SD Muhammadiyah Ngluwar, Kabupaten Magelang, yang diselenggarakan pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Partisipan dalam studi ini mencakup 56 peserta didik dari jenjang kelas IV. Seluruh subjek tersebut didistribusikan ke dalam dua kelompok yang berbeda: kelompok IV A ditetapkan sebagai eksperimen, sementara kelompok IV B berfungsi sebagai kontrol. Masing-masing kelas tersebut terdiri dari 28 siswa guna memastikan keseimbangan jumlah data di antara kedua variabel kelompok.

Pengambilan sampel dilakukan dengan tujuan tertentu. digunakan

dalam proses pengambilan sampel, sehingga seluruh populasi menjadi sampel penelitian. Ujian pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur kinerja siswa digunakan sebagai alat pengumpulan data. Taksonomi Bloom yang diperbarui pada tingkat C1 hingga C6 digunakan untuk menentukan format pertanyaan ujian, yang didasarkan pada penanda kemampuan kognitif. Instrumen tersebut dievaluasi validitas dan reliabilitasnya pada tanggal 12 Februari 2026 di SD Ambarbinangun untuk memastikan bahwa instrumen tersebut merupakan alat ukur yang yang tepat dipakai sebelum digunakan dalam penelitian. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan dokumentasi sebagai data pendukung.

Data posttest dikumpulkan setelah seluruh proses pembelajaran selesai, sedangkan data pretest dikumpulkan sebelum pemberian terapi untuk memastikan kemampuan dasar siswa. Data dianalisis nilai rata-ratanya, secara bertahap. Analisis deskriptif merupakan tahap pertama untuk mendapatkan maksimum, dan minimum. Selanjutnya, kami memeriksa apakah terdapat kenaikan prestasi peserta didik menggunakan ujian N-Gain. Untuk uji analitis

prasyarat, perangkat lunak SPSS digunakan bersama tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ untuk menjalankan uji-normalitas dan uji-homogenitas. Untuk mengevaluasi hipotesis bahwa ada perbedaan prestasi belajar diantara kelompok kontrol dan eksperimen, memakai uji t sampel independen. Dengan tingkat signifikansi di bawah 0,05, kita dapat menerima hipotesis alternatif (H_a) dan menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menggunakan Canva sangat memengaruhi keberhasilan prestasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Data Prestasi Belajar

Siswa kelas empat di Kelas IV A menggunakan sumber belajar interaktif berbasis Canva, sedangkan siswa di Kelas IV B menggunakan metode pengajaran yang lebih konvensional. Dua kelas ini menjadi sampel penelitian untuk studi ini, yang dilakukan di Sekolah Dasar di Muhammadiyah Ngluwar Magelang. Sebelum menerima terapi, pretest diberikan kepada kedua kelas. untuk mengukur kemampuan dasar siswa. Hasil sementara menunjukkan bahwa kelompok eksperimen rata-rata

memperoleh 58,93 poin, dibandingkan dengan 56,79 poin untuk kelompok kontrol. Hanya selisih 2,14 poin yang memisahkan nilai rata-rata kedua kelompok tersebut. Dengan standar deviasi 10,125, skor tertinggi siswa di kelas eksperimen adalah 75, sedangkan skor terendahnya adalah 35. Sebaliknya, kelompok kontrol memiliki standar deviasi 13,068, dengan skor tertinggi 80 dan terendah 30. Berdasarkan hasil ini, siswa di kedua kelompok ditemukan memiliki keterampilan pra-terapi yang setara. Hasil dari penelitian ini ditunjukkan dalam table 1 dibawah ini:

Tabel 1. Pretest, Posttest, dan N-Gain Prestasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol SD Muhammadiyah Ngluwar

Kelas Eksperimen				
N	Pretest t	Posttest t	Selisi h	N-Gain
28	58,93	82,50	23,57	0,591 (Sedang)
Kelas Kontrol				
N	Pretest t	Posttest t	Selisi h	N-Gain
28	56,79	67,86	11,07	0,279 (rendah)

Tabel 1 menunjukkan bahwa setelah intervensi, kelas eksperimen memiliki skor posttest rata-rata 82,50

dibandingkan dengan skor kelas kontrol sebesar 67,86. Kelas eksperimen mengalami peningkatan skor test sebesar 23,57 poin antara posttest dan pretest, sedangkan kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 11,07.

2. Hasil Uji Prasyarat

Tahapan analisis data diawali dengan verifikasi persyaratan statistik yang meliputi pengujian normalitas serta homogenitas varians sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Prosedur ini krusial untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut secara inferensial. Adapun ringkasan dari hasil pemeriksaan syarat-syarat yang telah dilakukan:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Uji	Data	Sig.	Keputusan
Shapiro-Wilk	Pretest Kontrol	0,266	Normal
Shapiro-Wilk	Posttest Kontrol	0,190	Normal
Shapiro-Wilk	Pretest Eksperimen	0,355	Normal
Shapiro-Wilk	Posttest Eksperimen	0,306	Normal

hasil uji normalitas pretest dari kedua kelas terdistribusi normal dengan tingkat signifikansi karena nilainya melebihi 0,05, jadi H_0 diterima H_1 ditolak, jelas dari perhitungan di

atas bahwa populasi terdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Uji	Data	Sig.	Keterangan
Leavene's Test	Pre test	0,268	Homogen
Leavene's Test	Post test	0,145	Homogen

Menurut uji Levene, data memiliki varians yang seragam karena karena nilai signifikansi sebelum perlakuan adalah 0,268 dan nilai signifikansi setelah perlakuan adalah yaitu 0,145, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Setelah kedua prasyarat ini terpenuhi, prosedur selanjutnya melibatkan penggunaan Uji Sampel Independen untuk melakukan uji T guna menguji hipotesis dan memberikan temuan yang akurat dan dapat diandalkan.

3. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan setelah seluruh tahapan selesai dilakukan analisis yang diperlukan selesai dan didasarkan pada hasil investigasi. Jika nilai p kurang dari 0,05, kita dapat menolak H_0 dan menerima H_1 karena ada perbedaan antara eksperimen dan kontrol pada posttest. Sebaliknya, jika nilai p lebih besar dari 0,05, kita menerima H_0 dan menolak H_1 , yang menunjukkan bahwa hasil tes setelah perlakuan

dikelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak memperlihatkan perbedaan yang berarti. Inilah hasil dari pengujian hipotesis tersebut:

Tabel 4. Hasil Uji t Posttest Eksperimen dan kontrol

Variabel	Mean	Sig.	Keterangan
Kelas Eksperimen	82,50	0,000	Ada Perbedaan
Kelas Kontrol	67,86		

Berdasarkan tabel yang diberikan, analisis uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,000. Dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai signifikansi kurang dari 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas empat di SD Muhammadiyah Ngluwar di Magelang telah meningkatkan pengetahuan sains mereka menggunakan media ajar yang interaktif yang dibuat di Canva.

4. Hasil Uji N-Gain

Perhitungan, N-Gain dimanfaatkan untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa, tinggi sedang, atau rendah, Kelompok eksperimen mempertahankan keunggulannya meskipun nilai N-Gain

rata-ratanya 0,591 dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memiliki nilai 0,279. Selisih N-Gain sebesar, 0,31 antara kedua kelas mengindikasikan bahwa meskipun kedua media pembelajaran sama-sama memberikan dampak peningkatan. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva menghasilkan peningkatan Prestasi Belajar yang lebih optimal dibandingkan Media Pembelajaran Konvensional yang diterapkan di kelas kontrol.

5. Hasil Uji Effect-size

Analisis effect size diterapkan guna mengukur sejauh mana intensitas pengaruh penggunaan materi pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan Canva dalam eskalasi prestasi belajar IPAS untuk siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Ngluwar Magelang. Prosedur kalkulasi dalam tahapan ini mengacu pada formula Cohen's d, yang bertujuan untuk memberikan gambaran kuantitatif mengenai efektivitas intervensi yang diberikan. Adapun ringkasan luaran dari perhitungan tersebut dipaparkan secara mendetail dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Effect size

Nilai Effect size	Keterangan
1,192	Tinggi

Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5, nilai ukuran dampak adalah 1,192, yang dianggap tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang mendapat manfaat besar dari penggunaan sumber belajar interaktif yang memanfaatkan Canva dalam mata pelajaran IPAS.

6. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva.

Penggunaan media ajar interaktif yang dibuat dengan Canva oleh guru diteliti menggunakan observasi. Dua putaran observasi dilakukan eksperimen pada tanggal 1 dan 2 April 2026, menggunakan lembar observasi yang telah dikonfirmasi. Data observasi menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran mencapai 98,52% pada sesi pertama dan 100% pada sesi kedua. Berdasarkan hasil ini, penggunaan bahan pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan Canva dianggap unggul. Peningkatan prestasi belajar siswa merupakan hasil dari implementasi pembelajaran

yang ideal. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, seperti saat mengerjakan kuis menggunakan media Canva, merupakan indikasi dari hal ini. Latihan-latihan ini meningkatkan pemahaman siswa tentang ide-ide dan meningkatkan perhatian serta antusiasme mereka dalam belajar, yang mengarah pada prestasi belajar yang optimal.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Ngluwar Magelang sangat meningkatkan prestasi belajar IPAS mereka ketika mereka menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Ada perbedaan yang jelas antara nilai rata-rata uji akhir dari kedua kelompok; kelompok eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik. Ada perbedaan yang jelas dalam hasil uji akhir antara kedua kelompok, yang menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh manfaat besar dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Menurut analisis deskriptif, kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol dalam hal pencapaian pembelajaran. Skor rata-

rata sebelum dan sesudah tes kelompok eksperimen naik sebesar 23,57 poin, dari 58,93 menjadi 82,50. Namun, kelompok kontrol mengalami peningkatan 11,07 poin, dari 56,79 menjadi 67,86. Perbedaan yang ada menunjukkan bahwa media ajar yang bersifat interaktif yang dibuat menggunakan Canva lebih unggul daripada metode pengajaran yang lebih konvensional, seperti gambar dan penjelasan lisan. Media Canva berhasil karena mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan komponen visual, elemen interaktif, dan efektivitas secara keseluruhan. Hal ini mendukung anggapan bahwa media pendidikan sangat penting dalam memfasilitasi pemahaman materi pelajaran yang lebih mudah dan bermakna bagi siswa. (Fadilah et al. 2023).

Hasil uji T sampel independen untuk pengujian hipotesis menunjukkan beda yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Peneliti percaya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki dampak yang

substansial terhadap kemajuan siswa. Penelitian ini memperkuat teori bahwa, dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak mengutamakan siswa lebih fokus pada guru dapat menyebabkan pemahaman yang kurang baik (Munawir et al. 2024).

Kelas eksperimen berada di kategori menengah (0,591) sedangkan kelas kontrol berada di kategori rendah (0,279), menurut temuan tes N-Gain menunjukkan bahwa kinerja siswa di kelas eksperimen lebih baik. Presentasi konten sains (IPAS) yang menarik, dinamis, dan visual yang memikat dari Canva menyebabkan peningkatan ini. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam pembelajaran melalui penggunaan media visual dan interaktif. (Haryadi et al. 2021).

Selain itu, hasil uji ukuran efek sebesar 1,192, termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa efek menggunakan media Canva signifikan secara praktis dan statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa berprestasi jauh lebih baik ketika mereka menggunakan media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Canva. Temuan ini mendukung hipotesis dan uji N-Gain,

membuktikan bahwa Canva adalah alat yang hebat untuk kelas IPAS.

Keberhasilan pemanfaatan Canva semakin dibuktikan oleh pengamatan implementasi pembelajaran, yang mencapai angka luar biasa 98,52% pada pertemuan awal dan 100% pada pertemuan berikutnya. Ini membuktikan bahwa aplikasi Canva dalam pendidikan dapat sangat efisien, Ini menunjukkan bagaimana implementasi pembelajaran yang tinggi membantu meningkatkan keberhasilan siswa. Siswa lebih terlibat dalam kuis, dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran sebagai hasil dari tingkat implementasi pembelajaran yang tinggi ini. Teori konstruktivisme Jean Piaget konsisten dengan keadaan (Babullah 2022) Hal ini menegaskan bahwa partisipasi aktif siswa dalam pendidikan mereka adalah cara pengetahuan diciptakan.

Temuan investigasi ini juga relevan dengan studi-studi sebelumnya. Studi yang dilakukan oleh (Denis Agustiyani 2025) menunjukkan bahwa keberhasilan Dengan nilai signifikan $0,007 < 0,05$, pemanfaatan media Canva memiliki dampak substansial pada pembelajaran siswa. Selain itu,

Kelompok yang mendapatkan perlakuan menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan setelah dilakukan perubahan (Dwi Yuliana 2024). Lebih lanjut, media Canva meningkatkan prestasi akademik siswa, menurut penelitian (Arya Kusuma dkk. 2024). Berdasarkan temuan ini, tampaknya materi pembelajaran yang dibuat dengan Canva merupakan cara yang bagus untuk meningkatkan standar pendidikan.

Oleh sebab itu, membuat proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan fokus pada siswa dengan memakai bahan ajar interaktif yang berasal dari Canva bisa menjadi pilihan yang baik. Siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar sains melalui media ini, dan mereka juga berprestasi lebih baik secara akademis

D. Kesimpulan

Menurut penelitian peserta didik di kelas IV SD Muhammadiyah Ngluwar yang berada di Magelang mendapatkan keuntungan dari penggunaan bahan ajar interaktif yang menggunakan Canva. Sebagai bukti, perhatikan skor posttest berikut: 82,50

untuk kelompok eksperimen dan 67,86 untuk kelompok kontrol. Oleh karena itu, kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran interaktif berbasis Canva menunjukkan tingkat kemajuan yang lebih tinggi. Nilai Sig. kurang dari 0,05, yang sama dengan 0,000, juga menunjukkan hal yang sama; Oleh sebab itu, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Selain itu, kelompok eksperimen berada di posisi tengah dengan nilai 0,591 berdasarkan hasil uji N-Gain, sedangkan kelas kontrol berada di kategori rendah 0,279. Pemanfaatan media belajar berbasis Canva memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan keberhasilan belajar siswa, menurut temuan uji ukuran efek sebesar 1,192. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa prestasi belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Ngluwar di Magelang meningkat berkat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Zulfah Noor, and Beny Dwi Lukitoaji. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas Prosiding Seminar Nasional

- Keguruan Dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Muara Bungo.” *Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Pendidikan* 1(1):46–53.
- Azizah, Nindia Nur, and Ika Ratnaningrum. 2025. “Canva Based Interactive Learning Media to Improve the Ability to Find the Main Idea of Grade IV Elementary School Students.” *International Journal of Elementary Education* 9(1):68–78.
- Babullah, Rubi. 2022. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran.” 01(02):131–52.
- Danuri, Siti Maisaroh. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Denis Agustiyani, Ahmad Agung Yuwono Putro. 2025. “Efektivitas Penggunaan Media Canva Terhadap Prestasi Belajar IPAS Siswa DI SD Muhammadiyah Integratif Dukun.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.
- Dewanta, A. 2020. “Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa* 9(2):79–85.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):1–17.
- Farida, Siti, Munib, and Imamah. 2021. “Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan Dalam Meningkatkan Belajar Di SMA Al Arifin Langgarsari Camplong.” *Kabilah: Journal of Social* 6(2):70–87.
- Haryadi, Rudi, Hanifa Nuraini, and Al Kansaa. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *AtTàlim : Jurnal Pendidikan* 7(1):2548–4419.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. 2024. “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9(1):63–71.
- Nur Khasanah, Farinda, and Henry Aditia Rigianti. 2023. “Upaya Guru Dalam Menghadapi Peserta Didik Yang Mengalami Kebosanan Saat Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Renjana Pendidikan Dasar* 3(4):266–69.
- Nurrita. 2021. “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ* 5(1):75–84.
- Wulandari, Herlina Tri. 2025. “DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON CANVA FOR EDUCATION TO IMPROVE DIGITAL LITERACY SKILLS IN SOLAR SYSTEM MATERIAL IPAS PROJECT.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 35(1):139–51.