

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA MATERI GAYA DI KELAS IV SDN 3 MIJEN KALIWUNGU KUDUS

Nur Veramasari¹, Aan Widiyono²

¹Program Studi PGSD, Universitas Islam Nahdlatul Ulama

²Program Studi PGSD, Universitas Islam Nahdlatul Ulama

Alamat e-mail : ¹191330000434@unisnu.ac.id, ²aan.widiyono@unisnu.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of using Canva media on students' learning outcomes in Science (IPAS) on the topic of Force among fourth-grade students at SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus. The research employed an experimental method with a pre-experimental design, specifically the One-Group Pretest–Posttest Design. The study was conducted at SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus. The sample consisted of all 23 students in Grade IV. Data were collected using a multiple-choice test comprising 30 questions. Data analysis was carried out using simple linear regression analysis. The results indicated that the implementation of Canva media had a significant positive effect on improving students' learning outcomes in Science (IPAS), particularly on the topic Force Around Us, at SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus. The average score increased from 66.2 in the pretest to 81.6 in the posttest. The hypothesis testing results showed that the calculated t-value (9.156) was greater than the critical t-value (1.714), leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 . These findings demonstrate that Canva media is effective in enhancing students' understanding and learning motivation by providing a more engaging and interactive learning experience.

Keywords: Canva Media Implementation; Learning Outcomes; Force Around Us Topic

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar IPAS Siswa Materi Gaya Di Kelas IV SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus. Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Rancangan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan pre-experimental design. Bentuk pre-experimental design yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperiment one group pretest posttest design. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus. Sampel kelas yang diambil sebagai sampel penelitian yaitu pada kelas IV dengan jumlah 23 peserta didik didalamnya. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes pilihan ganda sebanyak 30 soal. Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Kanva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

pada mata pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus. Nilai rata-rata meningkat dari 66,2 menjadi 81,6, dengan thitung 9,156 > ttabel 1,714, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Media Kanva terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Penerapan Media Kanva, Hasil Belajar, Materi Gaya Di Sekitar Kita

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk memikirkan bagaimana menjalani kehidupan ini dalam mempertahankan hidup manusia (Putra, 2019). pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, pendidikan ini dimaksudkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepibadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang nantinya diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sam Cay, Siti Aesah, 2023). Pelaksanaan pendidikan berorientasi pada peningkatan mutu hasil belajar untuk setiap jenjang pendidikan. Sekolah Dasar (SD) sebagai salah satu bagian dari jenjang pendidikan memegang

peranan penting dalam menentukan pencapaian tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, pendidikan di Sekolah Dasar harus dirancang dengan strategi yang tepat agar dapat menghasilkan peserta didik dengan hasil belajar yang mencakup dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang kuat. Hasil belajar di tingkat ini tidak hanya mencakup pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan sikap, nilai-nilai moral, sosial, dan emosional yang menjadi fondasi untuk jenjang pendidikan berikutnya (Maru'ah, 2023).

Kurikulum yang merupakan susunan bahan kajian dan pelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional memuat pelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diintegrasikan sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran penting yang membekali siswa dengan

pemahaman tentang lingkungan alam dan sosial serta hubungan manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan sistematis dalam memecahkan masalah sehari-hari (Anggita et al., 2023). Namun, tantangan muncul karena sifatnya yang integratif, mencakup konsep dari berbagai disiplin ilmu seperti fisika, biologi, geografi, dan sosiologi. Kesulitan siswa dalam memahami materi dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis proyek agar siswa lebih termotivasi (Fadillah & Napitupulu, 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan agar siswa lebih mudah memahami konsep IPAS dengan cara yang menyenangkan dan relevan. Media yang menarik dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta membantu mereka menghubungkan konsep IPAS dengan kehidupan nyata (Anggraeni et al., 2021). Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih metode dan strategi yang tepat.

Mengajar bukan hanya sekadar memindahkan pengetahuan, tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman sendiri agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru harus terus meningkatkan keterampilan dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang efektif (Dwi Ardy Dermawan, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran IPAS, seperti penggunaan strategi pembelajaran berbasis proyek, media interaktif, dan eksperimen, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Denny et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus pada tanggal 9 Desember 2024 diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV, hasil belajar IPAS pada materi gaya di sekitar kita masih rendah. Dari jumlah 23 siswa, terdapat 14 siswa (60,87%) yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan hanya 9 siswa (39,13%) yang mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh dominasi metode ceramah yang

digunakan guru, sehingga siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran seperti alat peraga atau gambar menyebabkan siswa kesulitan memahami materi dan cenderung menganggap IPAS sebagai pelajaran yang membosankan. Akibatnya, siswa lebih fokus menghafal daripada memahami konsep, minat belajar menurun, dan ketuntasan materi tidak tercapai. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman nyata agar siswa dapat terlibat aktif serta memahami konsep secara lebih mendalam (Yamin & Syahrir, 2020).

Hasil observasi di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus pada siswa kelas IV menunjukkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita masih rendah. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah oleh guru, sehingga siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas tanpa keterlibatan aktif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran seperti alat peraga atau gambar yang relevan menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep

gaya dan cenderung menganggap pembelajaran IPAS sebagai aktivitas yang membosankan. Akibatnya, siswa lebih fokus menghafal daripada memahami konsep gaya, minat belajar menurun, dan ketuntasan materi tidak tercapai. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman nyata agar siswa dapat memahami konsep gaya secara mendalam dan bermakna.

Salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita adalah dengan menggunakan media atau alat peraga, seperti media Kanva. Media ini berfungsi sebagai penyaji stimulus visual dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam menerima dan memahami informasi. Penggunaan media Kanva dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi *Gaya di Sekitar Kita*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyajikan stimulus visual dan interaktif yang memudahkan pemahaman konsep. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan interaksi guru dan siswa, memanfaatkan waktu secara efektif, serta menumbuhkan sikap belajar yang positif (Iskandar & Rista,

2022). Kanva memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan animasi yang menarik, mendukung komunikasi interaktif, dan memperkuat pemahaman siswa. Agar pembelajaran lebih efektif, guru perlu merancang metode yang menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa, karena minat belajar merupakan faktor utama keberhasilan pendidikan (Nuryanti, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan media Kanva sebagai alat peraga yang inovatif dapat membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih mudah dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi gaya. Desain penelitian yang diterapkan adalah One-Group Pretest–Posttest Design, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan tes awal (pretest), kemudian memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Canva, dan selanjutnya diberikan tes akhir

(posttest) (Sugiyono, 2021). Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus pada tahun pelajaran yang sedang berlangsung. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian, yaitu sebanyak 23 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes menggunakan instrumen berupa 30 soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitasnya dengan korelasi Product Moment dan reliabilitasnya menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26 melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta analisis koefisien

determinasi (R^2) untuk mengukur besarnya kontribusi penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) (Sugiyono, 2021).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Berikut adalah beberapa temuan dari penelitian tentang Penerapan Media Kanva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus :

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Interval	Pretest		Posttets	
		Frek	Presen	Frek	Presen
1	Rendah	11	48%	7	30%
2	Cukup	5	22%	3	13%
3	Tinggi	7	30%	13	57%
Jumlah		23	100%	23	100%

Sumber : Olah data, 2025

Berdasarkan data tersebut, terlihat perbedaan yang jelas antara nilai yang diperoleh peserta didik pada tes sebelum pemberian tindakan (pretest) dan setelah pemberian perlakuan (posttest) dengan menggunakan media Kanva pada pembelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita. Pada saat pretest, sebagian besar peserta didik berada pada kategori rendah dengan jumlah

11 siswa (48%), sedangkan pada kategori cukup terdapat 5 siswa (22%), dan yang berada pada kategori tinggi hanya 7 siswa (30%). Setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media Kanva, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Jumlah peserta didik pada kategori tinggi meningkat dari 7 siswa (30%) menjadi 13 siswa (57%). Sebaliknya, jumlah peserta didik pada kategori rendah menurun dari 11 siswa (48%) menjadi 7 siswa (30%), dan pada kategori cukup juga mengalami penurunan dari 5 siswa (22%) menjadi 3 siswa (13%). Perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kanva dalam pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik memahami konsep gaya dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik

No	Uraian	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Rata-rata	66,2	81,6	15,4
2	Terendah	45,5	63,6	18,2
3	Tertinggi	86,4	95,5	9,1

Sumber : Olah data, 2025

1. Uji Normalitas

Hasil dari nilai peserta didik peneliti gunakan untuk menghitung uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu sebelum di uji hipotesis. Pengujian normalitas dan homogenitas merupakan tahap awal yang penting dalam penelitian untuk menentukan metode statistik yang tepat yang akan digunakan selanjutnya. Pengujian normalitas bertujuan untuk menentukan apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Untuk melakukan pengujian normalitas, digunakan uji Liliefors dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mendapatkan nilai Lhitung dan membandingkannya dengan nilai Ltabel yang sesuai. Data nilai Pretest dan Posttest dari kelas eksperimen digunakan dalam pengujian normalitas ini. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	,944	23	,216
Posttest	,942	23	,198

Sumber : Hasil SPSS, 2025

Berdasarkan Tabel 3 di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data Pretest memiliki nilai

signifikansi sebesar 0,216, yang menunjukkan bahwa $\text{sig} > 0,05$. Demikian juga, data Posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,198, yang juga berarti $\text{sig} > 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data tes awal dan akhir didistribusikan secara normal.

2. Uji Homogenitas

Metode yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah dengan menggunakan Levene Statistic, yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak penghitungan data SPSS. Hasil pengamatan terhadap uji homogenitas ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	2,724	1	44	,106
Based on Median	2,333	1	44	,134
Based on Median and with adjusted df	2,333	1	41,415	,134
Based on trimmed mean	2,748	1	44	,104

Sumber : Hasil SPSS, 2025

Berdasarkan Tabel 4 di atas, uji homogenitas dilakukan dengan

tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05 atau 5%. Keputusan diperoleh berdasarkan aturan pengujian hipotesis homogenitas, di mana jika nilai sig. $\geq \alpha$, maka hipotesis nol (H_0) diterima, dan data dianggap memiliki varians yang sama atau homogen. Sebaliknya, jika nilai sig. $\leq \alpha$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak, dan data dianggap memiliki varians yang tidak sama atau tidak homogen. Pada tabel tersebut, nilai sig pada based on mean adalah 0,106, yang artinya sig. $\geq \alpha$. Oleh karena itu, H_0 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan berdasarkan data nilai Pretest dan Posttest hasil belajar peserta didik menggunakan uji paired sampel t-test dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS. Keputusan hipotesis diambil dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% (0,05). Jika nilai Thitung < Ttabel atau nilai Sig. > 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil Posttest kelas eksperimen yang menggunakan media kanva dengan

hasil sebelumnya sebelum penerapan model pembelajaran. Sebaliknya, jika nilai Thitung > Ttabel atau nilai Sig. < 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen, menunjukkan adanya pengaruh yang positif.

Hipotesisi Penelitian:

H_a : Ada pengaruh penerapan media kanva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus.

H_0 : Tidak ada pengaruh penerapan media kanva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus.

Formulasi hipotesis statistik, yaitu:

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$

H_a : $\mu_1 > \mu_2$

**Tabel 4. Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-9,156	22	,000

Sumber : Hasil SPSS, 2025

Berdasarkan hasil uji hipotesis, nilai t_{hitung} sebesar 9,156 melebihi nilai t_{tabel} sebesar 1,714. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat penerapan media kanva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi apakah penerapan media kanva berdampak secara signifikan pada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus. Proses pembelajaran terdiri dari tiga pertemuan, dimana terdapat satu sesi pretest, satu sesi penerapan model pembelajaran, dan satu sesi posttest.

Hal ini menandakan bahwa penerapan media Kanva dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Gaya di Sekitar Kita. Kenaikan nilai rata-rata dari 66,2 pada pretest menjadi 81,6 pada posttest menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam capaian hasil belajar. Dengan

kata lain, penggunaan media Kanva membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep gaya secara lebih menarik dan interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Analisis hipotesis juga menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 9,156 melebihi nilai t_{tabel} sebesar 1,714. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media Kanva terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus. Hasil ini memperkuat bahwa media Kanva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar (Ningrum, 2024). Hal tersebut sejalan dengan penelitian Sabillah Nurviana & Ibnu Muthi, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi karena media Kanva memungkinkan mereka

untuk melihat, merancang, dan memahami konsep gaya melalui tampilan visual yang menarik. Hal ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan kontekstual, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Nurhosen Nurhosen et al., 2024). Secara keseluruhan, penerapan media Kanva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS (Widyastuti & Widiyono, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti Kanva disarankan untuk terus dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran lainnya agar kualitas pembelajaran di sekolah dasar dapat semakin optimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kanva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita di SDN 3 Mijen Kaliwungu Kudus. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 66,2 pada pretest menjadi 81,6 pada

posttest serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan $t_{hitung} 9,156 > t_{tabel} 1,714$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Penerapan media Kanva terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep gaya secara lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/Inventa.7.1.A7104>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development Of Video-Based Interactive Learning Multimedia To Increase Learning Interest Of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Denny, M., Marich, F., Faini, E., Munir, M. M., & Zumrotun, E. (2023). Pengaruh Implementasi Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Kelas Ii Sd. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(4), 301–306.

- Dwi Ardy Dermawan, W. A. K. B. (2023). Penggunaan Model Project Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–15.
- Fadillah, T., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Model Snowball Throwing Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Dalam Soal Cerita Bangun Datar Kelas 5 Sdn 105292 Bandar Klippa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(September), 399–407. <https://Jurnal-Lp2m.Umnaw.Ac.Id/Index.Php/Eduglobal/Article/View/1558>
- Iskandar, T., & Rista, N. (2022). Pengaruh Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Akuntansi Smk Walisongo Bekasi. *Research And Development Journal Of Education*, 8(2), 813. <https://doi.org/10.30998/Rdje.V8i2.14029>
- Maru'ah, F. (2023). Pengembangan Kurikulum Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 34–46. <https://doi.org/10.24090/Snpsi.2023.888>
- Ningrum, S. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Ips. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4961–4968.
- Nurhosen Nurhosen, Sayyinul Sayyinul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, & Miftahus Surur. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/Jkppk.V2i2.324>
- Nuryanti, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Di Sd Negeri Inpres 2 Koya Barat. *Formosa Journal Of Multidisciplinary Research*, 1(6), 1311–1318. <https://doi.org/10.55927/Fjmr.V1i6.1397>
- Putra, P. H. (2019). Tantangan Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Society 5.0. *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 107–109. <https://www.ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/Islamika/Article/View/458>
- Sabillah Nurviana, & Ibnu Muthi. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengenali Hewan Kelas 3 Sekolah Dasar. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 234–240. <https://doi.org/10.55606/Cendekia.V4i3.3094>
- Sam Cay, Siti Aesah, R. Y. S. (2023). Menumbuhkan Sikap Disiplin Untuk Meningkatkan Minat Belajar Para Santri Di Yayasan Pesantren Tahfidz Al-Mubarak Penyeredan Subang Jawa Barat. *Idea Abdimas Journal*, 2(69), 25–32.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Cv Alfabeta.

- Widyastuti, Y., & Widiyono, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya. *Kappa Journal*, 8(3), 404–410. <https://doi.org/10.29408/Kpj.V8i3.27731>
- Yamin, & Syahrir. (2020). Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 163–177.