E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 075113 Fabaliwa

Roman Sartika Zebua[1], Okniel Zebua[2]
[1,2]PGSD Universitas Nias, romanszebua@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa serta menganalisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas III di SD Negeri 075113 Fabaliwa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS melalui tahap uji normalitas, uji hipotesis Paired Sample t-Test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) sebesar 57,61, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva nilai rata-rata hasil belajar siswa (posttest) meningkat menjadi 81,52. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil uji N-Gain diperoleh sebesar 56,33% yang berada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas III di SD Negeri 075113 Fabaliwa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.*

Abstract

This study aimed to determine the effect of using interactive learning media based on Canva on students' learning outcomes and to analyze students' learning outcomes before and after the use of interactive learning media based on Canva in the Natural and Social Sciences subject for third-grade students at SD Negeri 075113 Fabaliwa. This study employed a quantitative approach using an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 23 students. Data collection techniques were conducted through learning outcome tests in the form of pretest and posttest. Data analysis was carried out using descriptive statistics, normality testing, hypothesis testing with the Paired Sample t-Test, and N-Gain analysis. The results showed that the average score of students' learning outcomes before treatment (pretest) was 57.61, while after the implementation of interactive learning media based on Canva, the average posttest score increased to 81.52. Based on hypothesis testing using the Paired Sample t-Test, a significance value of 0.000 < 0.05 was obtained, indicating that

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

there was a significant effect of using interactive learning media based on Canva on students' learning outcomes. Furthermore, the N-Gain test result was 56.33%, which falls into the moderately effective category. Therefore, it can be concluded that the use of interactive learning media based on Canva has an effect on students' learning outcomes and is moderately effective in improving students' learning outcomes in the Natural and Social Sciences subject for third-grade students at SD Negeri 075113 Fabaliwa.

Keywords: *Interactive Learning Media Based on Canva, Learning Outcomes, Natural and Social Sciences.*

Corresponding Author:
Roman Sartika Zebua

Universitas Nias, romanszebua@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif sebagai bekal utama dalam kehidupan masyarakat modern. Perkembangan teknologi digital tidak hanya mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, tetapi juga mendorong integrasi keterampilan 4C *(Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration)* ke dalam proses pembelajaran untuk menjawab dinamika kebutuhan abad ke-21 secara adaptif dan efektif. Kondisi ini membawa dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, di mana proses pembelajaran dituntut untuk tidak lagi bersifat konvensional, melainkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik(Rohmah, 2025).

Menindaklanjuti tuntutan pembelajaran abad ke-21 tersebut, sistem pendidikan di indonesia terus melakukan pembaruan kurikulum agar selaras dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Kurikulum Merdeka hadir sebagai bentuk respon terhadap perubahan tersebut dengan menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, penguatan kompetensi, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran digital. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus memfasilitasi siswa dalam memahami pembelajaran (Hendra et al., 2023). Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum yang berlaku saat ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini merupakan salah satu ciri khas Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar karena mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran yang kontekstual. Pembelajaran IPAS bertujuan membimbing peserta didik agar mampu memahami berbagai fenomena alam maupun sosial yang ada di lingkungan sekitarnya secara menyeluruh. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran(Jannah & Atmojo, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS menuntut penggunaan strategi dan media pembelajaran yang inovatif serta berbasis teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan interaktif.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 075113 Fabaliwa, peneliti menemukan fenomena bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas III masih berjalan secara konvensional. Guru cenderung mendominasi kelas dengan metode ceramah dan bergantung pada media statis seperti buku teks serta papan tulis. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang bersifat satu arah yang berfokus pada penyampaian materi dari guru, sehingga siswa tampak kurang antusias, dan cenderung pasif dalam menerima materi. Hal ini diperkuat dengan wawancara guru kelas III yang mengungkapkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi IPAS dan masih terdapat siswa yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM kelas III yang telah ditetapkan di SD Negeri Fabaliwa adalah 65. Berdasarkan data yang didapatkan dari wali kelas III bahwa dari total 23 siswa kelas III, terdapat 13 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, sedangkan 10 siswa lainnya memperoleh diatas KKM. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa tergolong rendah. Hal ini juga mengidikasikan karakteristik materi IPAS yang seringkali bersifat abstrak dan membutuhkan visual yang membuat siswa lebih tertarik dalam belajar.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti judul "**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SD Negeri 075113 Fabaliwa"**. Diharapkan Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengimplementasikan media digital yang kreatif dan interaktif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel bebas. (Ngatno, 2015) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menguji suatu teori dengan mengkaji keterkaitan atau hubungan di antara variabel-variabel penelitian. Variabel-variabel penelitian umumnya diukur menggunakan instrumen penelitian, seperti tes, observasi, dan dokumentasi yang disusun secara terstruktur. Data yang diperoleh berupa angka-angka, sehingga dapat dianalisis dengan menggunakan teknik statistik. Penelitian ini berupa *pre-ekperimental* dengan desain *One Group Pretest–Posttest* . Sulaiman & Sitti, (2020) menyatakan bahwa *pre-ekperimental* dengan desain *One Group Pretest–Posttest* ini merupakan metode penelitian kuantitatif yang paling sederhana, dimana dalam satu kelompok eksperimen diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan dan setelahnya dilakukan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Kelompok Eksperimen	***Pre-test***	**Perlakuan**	***Post-tes***
	O_1	X	O_2

Lokasi pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 075113 Fabaliwa yang berada di Desa Harefanaese, Kecamatan Alasa Talumuzoi, Kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara. Adapun Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 075113 yang berjumlah 23 siswa dengan jumlah 13 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

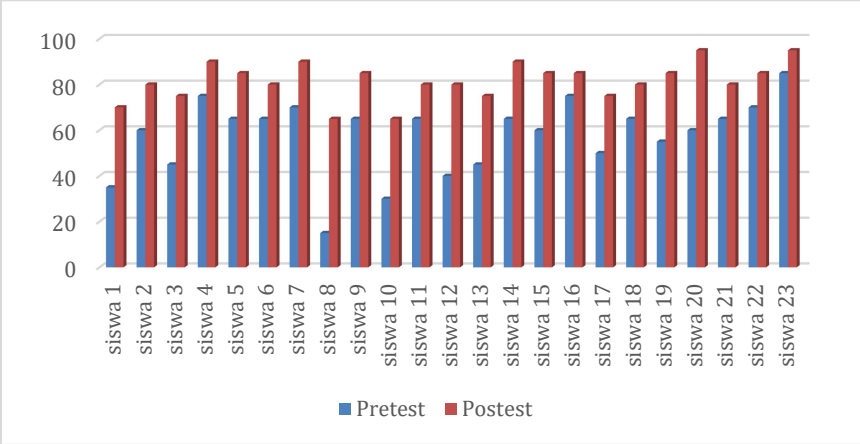
Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling atau sampel jenuh. Menurut (Sahir, 2022), teknik sampling jenuh digunakan apabila jumlah anggota populasi relatif sedikit, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

sebagai sampel dalam penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah anggota populasi relatif sedikit, sehingga seluruh anggota populasi dapat dijadikan sebagai subjek penelitian.

Pada penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan software spss versi 25. Uji ini digunakan karena data yang dianalisis berasal dari satu kelompok yang sama, yaitu hasil belajar peserta didik sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest*) diberikan perlakuan, serta data telah memenuhi asumsi berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Grafik 4.1 Diagram Hasil Pretest dan Postest Kelas Eksperimen

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan pretest sebelum menerapkan media pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum menerima perlakuan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terlihat bahwa kemampuan awal siswa masih belum menunjukkan hasil yang maksimal, didapatkan bahwa rata-rata hasil bejalar siswa sebesar 57,61 yang artinya tidak mencapai KKM (Kiteria Ketuntasan Minimal).

Pertemuan kedua, setelah mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti kemudian melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi "Peran dan tanggung jawab di rumah dan di sekolah" selama 2 x 35 menit dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa serta buku yang digunakan adalah buku guru IPAS ESPS. Media pembelajaran yang digunakan dirancang dalam bentuk tampilan visual interaktif yang berisi materi, bentuk gambar,video pembelajaran, serta latihan atau kuis sederhana yang dapat melibatkan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Pada pertemuan ini peneliti memaparkan materi yang diperlihatakan pada media pembelajaran serta memberikan kuis kepada peserta didik yang sudah dibuat peneliti langsung pada media canva agar siswa tidak pasif dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif menjawab pertanyaan, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Beberapa siswa bahkan memberikan respons spontan berupa ungkapan kegembiraan dan semangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang sebelumnya mereka terima. Sejalan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

dengan teori yang dikemukakan oleh (Pratikno & Rozie, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Khoirunnisa et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Pertemuan ketiga, Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar akhir setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa nilai posttest siswa mengalami peningkatan dibandingkan hasil pretest. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada posttest sebesar 81,52.

Tabe 4.1 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.211	23	.010	.922	23	.072
POSTEST	.165	23	.103	.944	23	.223

a. Lilliefors Significance Correction

Pada penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25 menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan *spss*, diketahui bahwa nilai signifikansi data pretest dan posttest masing-masing sebesar 0,072 dan 0,223 dimana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Artinya, data memiliki sebaran yang memenuhi persyaratan analisis statistik sehingga pengujian selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji t (*Paired Sample t-Test*)

Tabel 4.2 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples 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 - POSTEST	-23.91304	10.33051	2.15406	-28.38029	-19.44580	-11.101	22	.000

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian serta menguji kebenaran dugaan sementara (hipotesis) yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan software spss versi 25. Uji ini digunakan karena data yang dianalisis berasal dari satu kelompok yang sama, yaitu hasil belajar peserta didik sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest*) diberikan perlakuan, serta data telah memenuhi asumsi berdistribusi normal. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis ini adalah berdasarkan nilai signifikansi *(Sig. 2-taile*d), yaitu apabila nilai Sig. < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan (H_0 titerima dan H_1 ditolak), sedangkan apabila

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

nilai Sig. > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan (H_0 titerima dan H_1 ditolak). Berikut adalah hasil pengujian hipotesis tersebut.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, yang dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak. Temuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah dalam penelitian, yaitu bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dan rumusan masalah kedua, yaitu bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 075113 Fabaliwa, dimana hasil belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva menunjukkan peningkatan disbanding sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.3 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	23	.40	.88	.5633	.11385
NgainPersen	23	40.00	87.50	56.3291	11.38491
Valid N (listwise)	23				

Uji N-Gain kemudian dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan nilai siswa dari sebelum pembelajaran (*pretest*) ke sesudah pembelajaran (*posttest*). Jadi, bukan hanya melihat naik atau tidaknya nilai, tetapi juga melihat seberapa besar peningkatannya dibandingkan dengan nilai maksimal yang bisa dicapai siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain yang dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest siswa, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,563 atau 56,32%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,564 (56,32%) yang berada pada kategori cukup efektif.

Selain itu, hasil temuan penelitian ini sejalan serta mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan Khoirunnisa et al., (2025), Ningrum & Safrul, (2024), Yulianti et al., (2023) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar, meskipun terdapat perbedaan pada lokasi, subjek dan materi pembelajaran karena hasil dari dari kesimpulannya tetap sama yakni media cava ini efetif dalam meningkatkan kualitas pembalajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 075113 Fabaliwa. Hal ini dapadat dibuktikan berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III SD Negeri 075113 Fabaliwa.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Hal ini ditunjukkan oleh dari nilai rata-rata pretest dari 57,61 dan menjadi 81,52, sehingga perbedaan ini menjadi bukti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan hasil

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III SD Negeri 075113 Fabaliwa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiyani, D., Tianna, V., Az-Zahra, V. S. Z., & Danuri, D. (2024). Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *7*(2), 178–195. https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, *5*(1), 75–84. https://doi.org/10.31599/mwdwxy87

Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *VARIABEL BELAJAR KOMPILASI KONSEP* (M. Fadhli (ed.); Cetakan Pe). CV. Pusdikra MJ.

Dhaki, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *1*(03), 283–294.

Donna, M., & Alfin, J. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, *4*(1), 84–91. http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hendra, Afriadi, Tanwir, Hayati, Supardi, Nurlaila, Fajar, Ahmad, P., & Almufti, D. (2023). *Media Pembelajaran Bebasis Digital (Teori Dan Digital)*. https://buku.sonpedia.com/2023/02/media-pembelajaran-berbasis-digital.html

Hernawati, Robandi, B., & Sukaesih. (2024). 3 1,2,3. *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD*, *09*. https://buku.sonpedia.com/2023/02/media-pembelajaran-berbasis-digital.html

Husamah, In'am, A., Aba, C. I. A. F. M. M., Sitaresmi, P. B. H. P. D. W., Rimayasi, R. R. H., & Wahyuningsih, W. R. (2024). *PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN* (Cetakan Pe). CV. Bildung Nusantara.

Jannah, N. R. J., & Atmojo, W. R. I. (2022). Learning IT. *JURNALBASICEDU*, *6*(1), 1064–1074. https://doi.org/10.4018/978-1-59904-935-9.ch019

Khoirunnisa, R., Ribut Prastiwi, S., & Shofia, H. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di SD Negeri Pohsangit Kidul 1*. *13*.

Koiriyah. (2022). Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Menggunakan Model Four-D Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, *19*(2), 650–658. https://doi.org/10.29100/insp.v19i2.2690

Kurniawan, A. A., Rahmawati, D. N. R., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2), 179–187. http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp

Marta, A. M., Purnomo, D., & Gusmameli. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 227–246. https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572

Nafis, S., Syafiq, R., Alwi, J. L., & Zuhriah, I. A. (2024). *Teknik Analisis Validitas Tes menggunakan SPSS dalam Mengukur Kemampuan Hasil Belajar Materi SKI Kelas XI SMA*. *5*, 1020–1030.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Ngatno. (2015). *BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf* (p. 151). https://doc-pak.undip.ac.id/id/eprint/331/1/BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf

Ningrum, S. P., & Safrul. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS*. *13*(4), 4961–4968.

Pagarra, H., Syawaludin, A., Krismanto, W., & Sayidirman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Pratikno, S. A., & Rozie, F. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Online di Sekolah Dasar* (S. Eri (ed.); Cetakan Pe). EUREKA MEDAN AKSARA.

Purba, O. Y., Fadhilaturrahmi, Purba Jesica, T., & Siahaan, kelvin wiliam andri. (2021). *Teknok Uji Instrumen PENELITIAN PENDIDIKAN*. WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.

Rohmah, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, *2*(1), 49–54. https://doi.org/10.58230/ijier.v2i1.212

Saat, S., & Mania, S. (2020). *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*.

Sahir, H. syrafrida. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN*.

Santosa, S., & Badawi, A. J. (2022). *Jurnal basicedu*. *6*(2), 1678–1686.

Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *2*(2), 215–226. https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor

Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Pengaruh Kualitas Produk, Citra Merek, Word Of Mouth. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(1), 160–166.

Trimansyah. (2021). *Kecendrungan media pembelajaran interaktif*. 13–27.

Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analysis of the Use of Learning Media in Science Content in Grade IV Elementary Schools. *Jurnal Kependidikan*, *13*(2), 1573–1582. https://jurnaldidaktika.org

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102–118.

Yona Saputri1, S. Q. A. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 182 Pekanbaru. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, *3*(2), 183–190.

Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR*. *09*, 104–111.

Yusnan, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)* (Vol. 32, Issue 3).

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(1), 11. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5