

Peningkatan Hasil Belajar Murid Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Murid Kelas V SDN 025 Tandung

Citrawanti¹, Sri Hastati², Erwin Nurdiansyah³ Supriadi⁴

¹Prodi PGSD, Universitas Islam Makassar, citrawanti1974@gmail.com

²Prodi PGSD, Universitas Islam Makassar, srihastati.dty@uim-makassar.ac.id

³Prodi PGSD, Universitas Islam Makassar, erwinnurdiansyah.dty@uim.ac.id

⁴Prodi PGSD, Universitas Islam Makassar, supriadi.dty@uim-makassar.ac.id

Abstrak

Rendahnya hasil belajar murid pada materi sistem bilangan desimal dan bilangan bulat merupakan salah satu permasalahan pembelajaran di kelas V SDN 025 Tandung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 10 murid kelas V SDN 025 Tandung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai hasil belajar dan persentase ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid pada setiap siklus. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 40% pada prasiklus menjadi 70% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II, dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 87,0. Hasil tersebut telah melampaui indikator ketuntasan klasikal yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas V SDN 025 Tandung.

Kata Kunci: *media pembelajaran interaktif berbasis Canva; hasil belajar*

Abstract

Low student learning outcomes in the topic of decimal and whole numbers remain one of the major instructional problems in Grade V at SDN 025 Tandung. This study aimed to improve students' learning outcomes through the use of Canva-based interactive learning media. The study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kurt Lewin model and was conducted in two cycles involving ten fifth-grade students at SDN 025 Tandung. Data were collected through observation, achievement tests, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis by calculating students' achievement scores and the percentage of classical learning mastery. The results showed a continuous improvement in students' learning outcomes across the research cycles. The percentage of students who achieved learning mastery increased from 40% in the pre-cycle to 70% in Cycle I and reached 90% in Cycle II, with an average achievement score of 87.0. These results exceeded the predetermined criterion for classical learning mastery. The findings indicate that the use of Canva-based interactive learning media was effective in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 025 Tandung.

Keywords: *Canva-based interactive learning media; learning outcomes.*

Corresponding Author:

Citrawanti

Universitas Islam Makassar, citrawanti1974@gmail.com

PENDAHULUAN

Dewasa ini kemajuan teknologi memberikan pengaruh dalam berbagai bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Saat ini penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah sangat banyak digunakan, baik dalam hal administrasi maupun penggunaan media pembelajaran. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan. Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam proses pemahaman bagi murid. Murid saat ini cenderung sudah sangat memahami kemajuan teknologi ini. Namun terkadang penggunaan media berbasis teknologi ini terkadang juga tidak selalu berdampak positif, terdapat beberapa murid yang justru tidak tertarik karena media yang digunakan guru cukup membosankan. Selain itu, kurangnya pengembangan keterampilan mengajar juga menjadi faktor, sehingga guru kesulitan dalam menarik perhatian murid dan memotivasi mereka untuk belajar (Fitriyana & Wibawa, 2024).

Sejalan dengan hal tersebut Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa sebagai seorang guru kita harus dapat memahami kodrat alam dan kodrat zaman dari murid. Setiap murid memiliki kodratnya sendiri seperti karakteristik yang berbeda-beda. Perlu disadari bahwa potensi yang dimiliki setiap anak sangat beragam. Karakteristik yang berbeda-beda tersebutpun dapat mempengaruhi penggunaan media yang tepat bagi murid. Menurut Nurfadhillah (2021:245) Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar murid, mengurangi atau menghindari murid untuk banyak menghafal, membangkitkan nalar murid, dan untuk menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai pada diri murid.

Setiap murid memerlukan media pembelajaran yang berbeda sesuai dengan minat dan bakatnya. Kita sebagai perancang media pembelajaran harus lebih peka terhadap kebutuhan murid. Pemanfaatan media menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi murid. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar murid karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. (Aini, 2019:2). Media pembelajaran merupakan sumber yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Setiap pendidik memerlukan alat yang digunakan dalam menunjang pembelajarannya. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam mendorong murid untuk terlibat dengan pengetahuan dengan cara yang berbeda. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja murid (LKPD), ppt interaktif dan video pembelajaran. Pada era revolusi 4.0 ini penggunaan teknologi sangat dianjurkan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media berbasis Canva dapat dijadikan sebagai media dalam menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, serta murid mengembangkan keterampilan yang diharapkan sesuai dengan lingkungan belajar abad 21 ini.

Media pembelajaran berbasis *canva*, membuat media baru atau renovasi baru di dalam memudahkan pembuatan media pembelajaran ini merupakan sebuah definisi atau pengertian dari desain grafis *canva*, hal yang menjadikan media berbasis *canva* ini menarik akan ada tampilan yang menarik, desain yang disediakan lebih beragam, aksesnya juga lebih mudah, animasi serta template yang ditawarkan banyak pilihannya. penelitian ini berawal dari gagasan yang diuraikan di atas sehingga judul yang akan diangkat ialah Peningkatan Hasil Belajar Murid Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Murid Kelas V SDN 025 Tandung

Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Canva* diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid kelas V di SDN 025 Tandung. Pendekatan ini

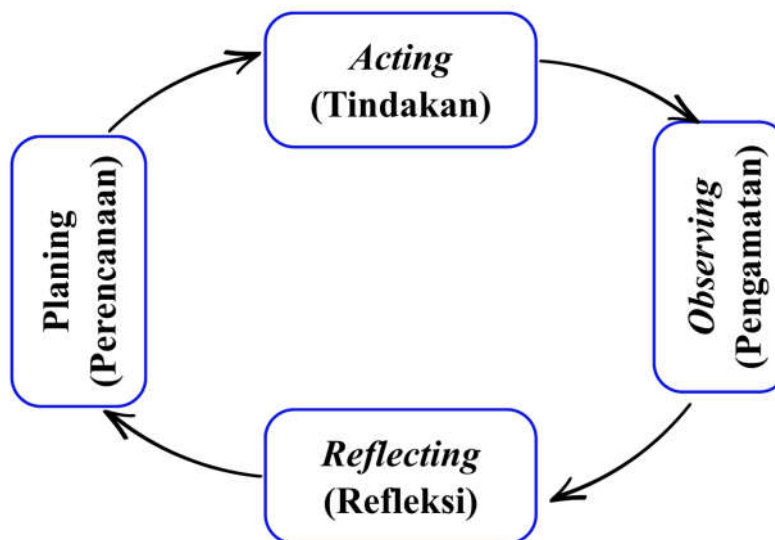
tidak hanya akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga akan membantu murid dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas V SDN 025 Tandung pada tahun ajaran 2026/2027. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perbaikan kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik bagi murid.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada murid kelas V di SDN 025 Tandung tahun ajaran 2026/2027. Penelitian ini akan di selenggarakan pada kelas V SDN 025 Tandung, penelitian ini akan di terapkan pada mata pelajaran matematika yaitu materi sistem bilangan desimal dan bulat. Penelitian ini berlangsung dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah 10 murid kelas V. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Kurt Lewin* sebagaimana disadur dalam penelitian Pragista & Alfiandra (2023) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru yang juga bertindak sebagai peneliti di kelasnya sendiri atau bekerja sama dengan pihak lain dengan cara merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui suatu tindakan tertentu.

Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dimulai dari kegiatan pra siklus yang dilaksanakan selama 1 pertemuan, Siklus ke-1 yang dilaksanakan selama 1 pertemuan, dan siklus 2 yang dilaksanakan selama 1 pertemuan juga. Sehingga dalam melaksanakan PTK membutuhkan 3 kali pertemuan. Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menghitung persentase murid yang tuntas, sedangkan kualitatif dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil penelitian.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin sebagaimana disadur dalam penelitian Pragista & Alfiandra (2023) Penelitian Tindakan Kelas merupakan Gambar 1.



Alur Penelitian PTK Model *Kurt Lewin*

penelitian yang dilakukan oleh guru yang juga bertindak sebagai peneliti di kelasnya sendiri atau bekerja sama dengan pihak lain dengan cara merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif guna memperbaiki atau

meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui suatu tindakan tertentu.

Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dimulai dari kegiatan pra siklus yang dilaksanakan selama 1 pertemuan, Siklus ke-1 yang dilaksanakan selama 1 pertemuan, dan siklus 2 yang dilaksanakan selama 1 pertemuan juga. Sehingga dalam melaksanakan PTK membutuhkan 3 kali pertemuan. Instrumen penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu instrumen tes dan instrumen non-tes. Uji validitas dilakukan melalui penilaian para ahli (*Expert Judgment*) yang terdiri dari dosen ahli media/materi dan praktisi pendidikan (guru senior). Secara individu, seorang murid dinyatakan tuntas apabila telah mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah. Sedangkan secara klasikal, tindakan penelitian kelas ini dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya **85%** dari seluruh jumlah murid Kelas V SDN 025 Tandung telah mencapai ketuntasan belajar secara individu. Penetapan batas kriteria ketuntasan secara klasikal sebesar 85% ini berpedoman pada ketentuan acuan ketuntasan belajar yang dikemukakan oleh Arikunto dkk. (2021), yang menegaskan bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajar (*mastery learning*) jika terdapat minimal 85% dari total siswa di kelas tersebut yang telah mencapai kriteria ketuntasan individu.

Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis Kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menghitung persentase murid yang tuntas. Untuk menganalisis persentase ketuntasan belajar murid secara klasikal pada setiap siklus pembelajaran setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, digunakan rumus analisis persentase ketuntasan klasikal menurut Widoyoko (2020):

Keterangan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- P = Persentase ketuntasan belajar klasikal
- f = Jumlah murid yang tuntas belajar (mencapai nilai $\geq$ KKTP/KKTP)
- N = Jumlah seluruh murid Kelas V SDN 025 Tandung

Indikator keberhasilan suatu tindakan dinyatakan terpenuhi apabila hasil perhitungan bernilai $P \geq 85\%$. Teknik analisis kualitatif dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Sebelum memulai tindakan penelitian, peneliti telah melakukan prasiklus terlebih dahulu untuk menilai kondisi awal murid dan mengidentifikasi sumber permasalahan serta solusi yang diharapkan. Pra siklus ini didasarkan pada nilai harian murid, khususnya dalam mata pelajaran matematika materi sistem bilangan desimal dan bilangan bulat. Setelah itu dilakukan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengikuti alur PTK Model *Kurt Lewin*, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas diawali dengan kegiatan pengamatan pada murid. Dalam kegiatan pra siklus ini penulis melihat kondisi murid terlihat kurang bersemangat karena pembelajaran yang dilakukan adalah mendengar penjelasan guru, serta power point yang tidak menarik. Maka dari itu sebagai seorang guru perlu melakukan tindakan yang dapat mengatasi hal tersebut dengan melakukan pembelajaran yang menarik, interaktif sehingga kebutuhan belajar murid dapat terakomodir dan hasil belajar murid yang rendah dapat menjadi baik.

Tahap Perencanaan (*Planing*)

Tahap perencanaan dimulai dengan peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Rancangan ini mencakup pembuatan modul ajar serta media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang berisi materi, video, dan latihan soal yang disesuaikan dengan karakteristik murid. Dalam perancangan tersebut, peneliti memastikan bahwa modul ajar dan media pembelajaran interaktif tidak hanya relevan dengan materi yang diajarkan, tetapi juga sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan murid, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu inovasi yang dilakukan peneliti adalah pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, sebuah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pembuatan materi yang visual dan menarik. Dengan menggunakan *Canva*, peneliti mendesain media pembelajaran interaktif agar terlihat sangat menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi murid dalam proses pembelajaran. Desain Media Pembelajaran Interaktif (MPI), memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendukung metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Dengan demikian, diharapkan perencanaan pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar murid dan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Tahap Tindakan (*Acting*) Pra Siklus

Penelitian tindakan kelas diawali dengan kegiatan pengamatan pada murid. Dalam kegiatan pra siklus ini penulis melihat kondisi murid terlihat kurang bersemangat karena pembelajaran yang dilakukan adalah mendengar penjelasan guru, serta power point yang tidak menarik. Maka dari itu sebagai seorang guru perlu melakukan tindakan yang dapat mengatasi hal tersebut dengan melakukan pembelajaran yang menarik, interaktif sehingga kebutuhan belajar murid dapat terakomodir dan hasil belajar murid yang rendah dapat menjadi baik.

Menurut Widya, dkk (2023) hasil belajar yang rendah perlu segera ditindak lanjuti, salah satunya adalah dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* menjadi upaya guru dalam mengatasi hasil belajar murid yang rendah. Berdasarkan hasil asesmen diagnostik kognitif murid dari 10 orang murid terdapat 4 orang yang mencapai nilai KKTP dengan persentase sebanyak 40% dan 6 orang murid yang belum mencapai nilai KKTP dengan persentase sebanyak 60%. Berdasarkan hasil tersebut bahwa hasil belajar murid belum mencapai nilai ketuntasan minimal murid yang memuaskan. Hasil rekapitulasi nilai pengetahuan murid disajikan di tabel 1.

Nilai	Keterangan	Jumlah Murid	Persentase
90-100	Tuntas	1	10%
80-89	Tuntas	1	10%
70-79	Tuntas	2	20%
< 70	Tidak Tuntas	6	60%
Jumlah		10	100%

Tabel 1. Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Maka dari itu perlu adanya perbaikan agar hasil belajar murid meningkat. Penulis melakukan studi pustaka dalam mengatasi hal tersebut, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi dengan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Maka peneliti melakukan tindakan untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran yang menarik dan

interaktif serta dalam mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Dalam (Sunarti, 2022). Menjelaskan bahwa media berbasis canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai macam konten seperti power point, peta konsep, poster, infografis, dan desain visual lainnya. Penggunaan canva tergolong sangat mudah sehingga dapat menjadi referensi dalam mendesain media pembelajaran yang menarik serta dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

SIKLUS 1

Pelaksanaan Siklus ke-1 ini dilakukan dalam 1 kali pertemuan dan 1 kali penilaian. Perencanaan siklus 1, peneliti mengidentifikasi masalah yang ditemukan pada pra siklus untuk diberikan tindakan pada Siklus ke-1 ini. Peneliti mempersiapkan kebutuhan saat pengajaran seperti membuat modul ajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*, instrument penelitian berupa lembar penilaian dan perilaku murid selama proses pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus ke-1 ini dimulai dari fase merencanakan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan tindakan yaitu berupa tes setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Canva*. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus 1 ini dimulai dari fase merencanakan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan tindakan yaitu berupa tes setelah penerapan media pembelajaran berbasis *canva*. Adapun hasil belajar peserta didik dan rekapitulasi hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Nilai	Keterangan	Jumlah Murid	Presentase
90-100	Tuntas	1	10%
80-89	Tuntas	1	10%
70-79	Tuntas	5	50%
< 70	Tidak Tuntas	3	30%
Jumlah		10	100%

Tabel 2. Sumber: Data Penelitian

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus sebelumnya namun ketuntasan murid mencapai 50% pada interval nilai 70-79 sehingga perlu dilakukan tindakan kembali pada siklus 2. Dari siklus 1 ini peneliti melakukan perbaikan supaya pada siklus berikutnya hasil belajar peserta didik semakin baik dengan nilai yang maksimal. Dari tindakan yang dilakukan diketahui bahwa peserta didik terlihat lebih konsentrasi pada proses pembelajaran, karena media pembelajaran yang disajikan lebih interaktif dan jelas pada konsep materi, namun masih belum terlihatnya adanya kerja sama dan keterampilan kolaborasi peserta didik yang memiliki hasil belajar tinggi dan rendah, sehingga kondisi kelas kurang kondusif. Dalam mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menambahkan teratmen pada kegiatan belajar yang lebih interaktif dan mengakomodir gaya belajar peserta didik dengan berbantuan media pembelajaran berbasis *canva* sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Siklus 2

Pada siklus ke-2 ini dilaksanakan dengan menambahkan tindakan yang telah dilakukan pada Siklus ke-1 untuk meningkatkan hasil belajar murid yang lebih signifikan. Dalam perencanaan siklus ke-2 peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran berdiferensiasi. Penulis membuat media pembelajaran dengan berbagai bentuk seperti poster, power point interaktif, serta adanya video pembelajaran yang dapat

memicu murid untuk berpikir kritis. Adapun hasil belajar peserta didik dan rekapitulasi hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Nilai	Keterangan	Jumlah Murid	Presentase
90-100	Tuntas	5	50%
80-89	Tuntas	3	30%
70-79	Tuntas	1	10%
< 70	Tidak Tuntas	1	10%
Jumlah		10	100%

Tabel 3. Sumber: Data Penelitian

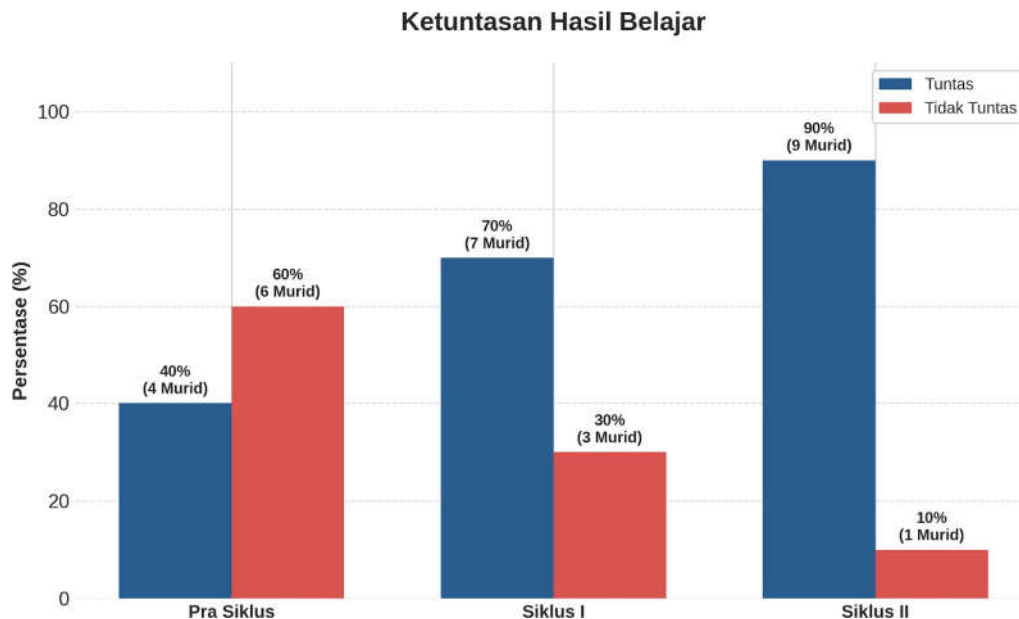
Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil belajar murid pada siklus ke-2 terlihat peningkatan hasil belajar peserta didik dimana ketika media pembelajaran canva berupa media pembelajaran dengan berbagai bentuk seperti poster, power point interaktif, serta video pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran dengan pendekatan berdiferensiasi. Pada siklus ke-2 juga terjadi peningkatan hasil belajar yang mencapai nilai persentase ketuntasan 90%. Hasil belajar dari 10 orang peserta didik diketahui bahwa 9 orang peserta didik mencapai ketuntasan dan 1 orang yang belum mencapai ketuntasan dengan persentase hasil belajar diperoleh mencapai nilai persentase ketuntasan 90%.

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil belajar murid pada siklus ke-2 terlihat peningkatan hasil belajar murid dimana ketika media pembelajaran Canva digunakan dalam proses pembelajaran maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut. Pada pra siklus, murid yang tuntas hanya mencapai nilai presentase 40%. Pada siklus ke-1 terjadi peningkatan hasil belajar murid dengan presentase ketuntasan mencapai 70%. Pada siklus ke-2 juga terjadi peningkatan rata-rata murid dengan presentase ketuntasan mencapai 90%. Lebih lanjut hasil dari PTK pada siklus ke-2 ini menunjukkan adanya kemajuan pada diri murid agar meningkatnya hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan belajar murid yang beragam. Peningkatan hasil belajar murid pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Murid	Persentase	Murid	Persentase	Murid	Persentase
Tuntas	4	40 %	7	70%	9	90%
Tidak Tuntas	6	60%	3	30%	1	10%
Jumlah	10	100%	10	100%	10	100%
Nilai Rata-rata	62		70		87	

Tabel 4. Sumber: Data Penelitian

Lebih lanjut hasil dari PTK pada siklus ke-2 ini menunjukkan adanya kemajuan pada diri peserta didik agar meningkatnya hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik 1 berikut ini.



Grafik 1. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Murid

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang telah diberikan kepada murid. Tujuan refleksi ini adalah untuk menemukan solusi atas masalah yang muncul selama pengerjaan soal-soal. Kelebihan yang terlihat selama murid menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini adalah peningkatan nilai yang signifikan dan partisipasi aktif murid dalam menjawab soal-soal. Namun, kekurangan yang ditemui adalah masih adanya beberapa murid yang mendapatkan hasil belajar yang rendah. Masalah ini dapat diatasi dengan memberikan tugas tambahan kepada murid tersebut untuk memperbaiki hasil belajar yang belum memadai.

Kemudian, Nirmalasari & Lutfi (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar murid. Dengan menggunakan Canva, materi pembelajaran dapat disajikan secara visual dan menarik, yang membantu murid lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Selain itu, interaktivitas yang disajikan melalui Canva membuat murid lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa murid yang belajar menggunakan media berbasis Canva menunjukkan peningkatan nilai dan pemahaman yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dan desain grafis dalam pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Ardi (2021) juga mengungkapkan hal serupa, bahwa dengan media pembelajaran MPI berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar murid.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas di SDN 025 Tandung menunjukkan peningkatan pada hasil belajar murid kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil belajar murid pada pra siklus, hanya 40% murid yang tuntas, sementara pada siklus I meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II mencapai 90%. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran

Interaktif (MPI) berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi guru hendaknya lebih meningkatkan kreatifitas dalam menyajikan materi sehingga murid lebih termotivasi dalam belajar.
2. Bagi murid hendaknya lebih mampu mengeksplorasi diri sehingga dapat mengikuti arahan dan pembelajaran dari guru dengan baik. Sehingga dapat memiliki hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, Hal. 1-6.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriyana, D., & Wibawa, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Murid Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 09 (01), 2890–2901.
- Nirmalasari, S., & Lutfi, A. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS DI SMAN 1 Cigugur. *ICT Learning* , XX (3).
- Nurfadhillah, S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajarmuridsd Negeri Kohod Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2, Hal. 243-255.
- Pragista, C. A., & Alfiandra, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Canva di SMP Negeri 38 Palembang. *JLEB: Journal of Law, Education and Business* , 1 (2), 31–36. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1167>
- Putri, RA, & Ardi, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI)* . Yogyakarta: Penerbitan mendalam.
- Ramdani, D. (2019). Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) terhadap Hasil Belajar Kognitif Murid. *Bioedusiana* , 4 (2), 65–72. <https://doi.org/10.34289/277888>
- Sunarti. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan* , 10(2), 112–120.
- Widya, NW, Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan* , 5(2), 145–155.