

## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Materi Pancasila dan Potensi Geografis Indonesia Siswa SDN Cipinang 05 Pagi Jakarta Timur**

**Bukhori Brata<sup>1\*</sup>, Muhammad Zid<sup>1</sup>, Cahyadi Setiawan<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun Muka, Jakarta, 13220, Indonesia

\*Alamat email penulis koresponden: \*bukhoribratak04@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar negeri Cipinang 05 pagi Jakarta Timur. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pancasila dan potensi geografis Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, kuisioner, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini diawali dengan menghimpun data, menyusun data, mengolah data, menyajikan data serta menganalisis data angka untuk memberikan gambaran mengenai suatu fenomena, kejadian atau peristiwa. Analisis data membantu untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa yang dikelompokkan menjadi lima kategori: 1). Sangat tinggi, 2). Tinggi, 3). Sedang, 4). Rendah, 5). Sangat rendah. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V A dan V B dengan total siswa 32 siswa kelas V A (kelas kontrol) serta 31 siswa kelas V B (kelas eksperimen). Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan bahwa: (1) Meningkatnya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 86,13 berada pada kategori tinggi serta tercapai ketuntasan yaitu 90%. (2) Meningkatnya hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada kelas eksperimen (3) Meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva dibandingkan dengan media powerpoint.

Kata Kunci: pengaruh, canva, media

### **Abstract**

*This research aims to find out the effect of learning by using canva-based interactive learning media on student learning outcomes. The subjects in this study are class V students of Cipinang state elementary School 05 pagi East Jakarta. The purpose of this research is to find out the influence of the use of canva media on student learning outcomes in pancasila subjects and the geographical potential of Indonesia. This research uses a quasi-experimental method. The data collection techniques used in this study are interviews, observations, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis techniques in this study begin with collecting data, compiling data, processing data, presenting data and analyzing numerical data to provide an overview of a phenomenon, event or event. Data analysis helps to describe student learning outcomes which are grouped into five categories: 1). Very high, 2). Height, 3). Medium, 4). Low, 5). Very low. The population of this study is students in class V A and V B with a total of 32 students in class V A (control class) and 31 students in class V B (experimental class). The research results show the tendency that: (1) The increase in student learning results in the experimental class, namely 86,13, is in the high category and achieves completion, which is 90%. (2) Increased learning outcomes before using canva-based interactive learning media in experimental classes (3) Increased student learning outcomes by using canva-based interactive learning media compared to powerpoint media.*

*Keywords: influence, canva, media*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membangun kemajuan bangsa (Nurseto, 2010). Dalam hal ini, undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan serta pengalaman belajar yang mendorong pengembangan potensi peserta didik. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, karakter, serta keterampilan hidup (Wening, 2012).

Struktur pendidikan di Indonesia dimulai dari PAUD, SD/MI, SMP/MTs, hingga SMA/MA dan SMK. Dimyati dalam (Setiawan, 2016) menegaskan bahwa guru perlu menyesuaikan metode, media, dan pendekatan belajar sesuai karakter siswa dan tuntutan kurikulum tiap jenjang. Seiring kemajuan teknologi, pendidikan turut mengalami transformasi dan inovasi yang menuntut peningkatan kualitas. (Lestari, 2018) menyebutkan bahwa teknologi mendorong digitalisasi pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran.

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat ekstensif dapat membantu menjamin keberhasilan program pendidikan. (Rohayati et al., 2022) menyatakan pesatnya perkembangan teknologi berdampak positif dalam pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Munculnya teknologi digital dalam dunia pendidikan membantu guru mengembangkan ide dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Alifah et al., 2023). Manfaat teknologi dalam pembelajaran juga disebutkan (Nurhosen et al., 2024) bahwa penggabungan teknologi dalam bentuk media pengajaran membantu pelaksanaan pembelajaran bagi guru maupun siswa. (Sahelatua et al., 2018) menyebutkan bahwa pendidik harus menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan teknologi pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kelemahan pendidikan selama ini yang dilakukan secara klasikal. Adapun kelemahan pendidikan yang dikemukakan oleh Surya subroto (1990) adalah : (1) uru lebih banyak berfungsi dan bertugas sebagai pengajar di sekolah. (2) guru cukup mengajar dengan buku teks, secara tertulis verbalistis dan kebanyakan menggunakan metode ceramah. (3) tenaga yang diperlukan adalah tenaga edukatif dibantu oleh beberapa administrasi. (4) secara tradisional guru ditempatkan dan dituntut sebagai orang tua yang harus selalu paling tua tentang mata pelajarannya dibanding dengan murid-muridnya. Guru dituntut untuk dapat menerapkan teknologi pendidikan dan memegang peranan penting. Dengan semakin berkembangnya teknologi, dimana perkembangan teknologi di Indonesia sudah sangat pesat dan pemakaian teknologi pun bukan lagi sebagai kebutuhan sekunder akan tetapi sudah menjadi kebutuhan primer.

Media pembelajaran interaktif belum banyak dikembangkan di sekolah- sekolah karena keterbatasan sumber daya manusia dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Huriyah dan Mustaji (dalam W.S Ecko, Fadilah, dkk, 2014) menyatakan dengan adanya kesulitan tersebut akan membawa dampak, antara lain (1) proses kegiatan belajar mengajar jadi terlambat, (2) waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran jadi lebih lama karena guru harus mengulang materi yang diajarkan.

Penggunaan media dapat membantu dan menyederhanakan konsep yang rumit agar siswa bisa memahami materi dengan mudah dan karena ketersediaan media (*supply*) yang masih dibutuhkan untuk di sekolah, dikarenakan penggunaan media berbasis android menurut Irawan (2016) media pembelajaran berbasis android dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun. Senada dengan teori revolusi pendidikan yang dibutuhkan saat ini, yakni

pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, karena memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan media pembelajaran ini dapat menciptakan proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik untuk menjawab permasalahan yang sulit untuk dimengerti disaat siswa masih banyak yang bingung dalam penjelasan secara metode oleh guru dan guru dapat menjelaskan dengan media pembelajaran interaktif berbasis canva ini.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Arviana et al., 2020), “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Kualitas pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Apabila pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik maka hasil belajarnya pun akan baik atau tinggi. Begitu pula sebaliknya apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru membuat peserta didik merasa jenuh atau bosan maka hasil belajar peserta didik pun akan rendah.

Guru harus menyesuaikan diri dengan tuntutan belajar siswa dan kemajuan teknologi di abad ke-21. Kunci proses belajar mengajar yang relevan adalah pemanfaatan alat bantu pengajaran yang tepat dengan kualitas peserta didik. Pendidik harus menggunakan metode pengajaran yang unik dan kreatif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. (Darwis et al., 2024) menyebutkan bahwa tingginya penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan guru merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Prihartini & Sriyanto, 2023), peningkatan kualitas pembelajaran diharapkan mampu mengarahkan siswa menjadi lebih kreatif.

Alat bantu pengajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (Akbar et al., 2022) menyebutkan keberhasilan proses belajar mengajar bergantung pada penggunaan sumber belajar yang sesuai. Pemanfaatan media visual dapat menaikkan efektivitas pembelajaran dan siswa mudah memahami materi pelajaran (Putra & Suroso, 2017). Dalam pendidikan geografi sekolah, keragaman media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keberhasilan dan daya guna proses pembelajaran (Dewi et al., 2018). (Wasiyah et al., 2023) menyatakan penerapan media pembelajaran yang tepat berperan mengurangi ketidak aktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Penerapan media pembelajaran di lapangan masih menemui berbagai kendala, meskipun telah terbukti dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Banyak guru belum terbiasa atau belum memiliki akses yang memadai untuk mengembangkan media secara mandiri. Salah satu kendala dalam pembelajaran diungkapkan (Azizah & Susanti, 2023) yang menyebutkan sebagian pendidik masih mengalami kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran, sehingga penyampaian pendidikan masih melalui ceramah atau diskusi. Hasil penelitian (Winda & Dafit, 2021) menunjukkan Guru menghadapi tantangan ketika menggunakan media pembelajaran online, khususnya dalam pengembangan media berbasis teknologi.

Salah satu keunggulan canva adalah dapat digunakan untuk menyusun presentasi ataupun video dengan mudah (Anas & Jufri, 2023). (Yulianti et al., 2023) menyebutkan bahwa aplikasi canva memiliki banyak sekali fungsi yang membantu mendukung pengembangan media pendidikan yang lebih menarik. Canva berperan sebagai alat pembelajaran dengan menggunakan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, serta komponen-komponen lainnya (Meylinda et al., 2024). Menurut (Beku et al., 2023), canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang memudahkan proses produksi konten visual. Menurut (Rohma & Sholihah, 2021), Canva memudahkan dalam desain presentasi, grafik, sampul *E-book*, video, mapping dengan animasi yang tersedia.

Manfaat canva dalam pembelajaran menurut (Wiyono et al., 2023) dapat memudahkan pengembangan materi dan media pembelajaran oleh pendidik. Salah satu kesimpulan penelitian (Fauziyah et al., 2022) yaitu media pembelajaran interaktif canva dapat meningkatkan semangat belajar siswa, serta meningkatkan tingkat konsentrasi siswa terhadap materi. Hasil penelitian (Safitri et al., 2023), (Nasution & Sari, 2024), (Sari et al., 2023) menunjukkan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis canva mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat pembelajaran berbasis canva seperti pada penelitian (Aras et al., 2023), (Randika & Safitri, 2023), (Sulistiyowati et al., 2023), dan (Nuraeni et al., 2023). Hasil penelitian (Hapsari & Zulherman, 2021) dan (Roma et al., 2023) menunjukkan bagaimana penggunaan video animasi berbasis canva sebagai alat bantu dalam pengajaran dapat menambah motivasi dan prestasi akademik siswa. Penelitian (Aurannisa et al., 2023), menyimpulkan kemampuan berpikir kreatif siswa ditingkatkan dengan bahan ajar berbasis aplikasi canva.

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Kuasi eksperimen, menurut Arifin (2012) disebut juga eksperimen semu yang tujuannya adalah untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Dikuatkan pula oleh Sukmadinata (2011) bahwa “pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang dipandang paling dominan”. Dalam hal ini diambil dua kelas sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nana Sudjana (1998) yaitu; variabel dalam penelitian dibedakan dua kategori, yaitu variabel bebas dan variabel terikat atau variabel independent dan variable dependent. Variabel bebas adalah variabel terlalu kuat atau sengaja di nasi untuk mengetahui intensitas nya terhadap variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang timbul akibat variabel bebas, oleh sebab itu variabel terikat menjadi tolok ukur atau faktor keberhasilan periode bebas.

Teknik analisis data dalam penelitian ini diawali dengan menghimpun data, menyusun data, mengolah data, menyajikan data dan menganalisis data angka untuk memberikan gambaran mengenai suatu fenomena, kejadian atau peristiwa. Analisis data membantu untuk mendeskripsikan hasil belajar mata pelajaran pancasila dan potensi geografis Indonesia untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar siswa yang dikelompokkan menjadi 5 kategori: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah.

**Tabel 1.** Standar Ketuntasan Hasil Belajar

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
75-79	Cukup
0-74	Kurang

Sumber: SDN Cipinang 05 Pagi

Dari tabel 1 dapat kita lihat bahwa skor nilai jika siswa mendapatkan skor 90-100 dinyatakan sangat baik, siswa dengan skor 80-89 dinyatakan baik, siswa dengan skor 75-79 dinyatakan cukup serta siswa dengan skor 0-74 dinyatakan kurang. Untuk kriteria siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah

yaitu 75 dengan kategori cukup, sedangkan siswa yang nilainya 74-0 akan dinyatakan kurang atau tidak tuntas.

**Tabel 2.** Kategori Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN Cipinang 05 Pagi

Nilai	Kriteria
$0 \leq X \leq 74$	Tidak Tuntas
$75 \leq X \leq 100$	Tuntas

Sumber: SDN Cipinang 05 Pagi

Berdasarkan tabel 1 di atas bahwa siswa memperoleh nilai pada interval 75-100 dinyatakan tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa yang memperoleh nilai interval 0-74 maka siswa dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 85% siswa mencapai ketuntasan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 HASIL

##### 3.1.1 Hasil belajar kelas eksperimen

**Tabel 3.** Hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan (pretest)

No	Data	Nilai
1.	Nilai rata-rata	64,52
2.	Nilai minimum	20
3.	Nilai maksimal	90

Sumber: SDN Cipinang 05 Pagi

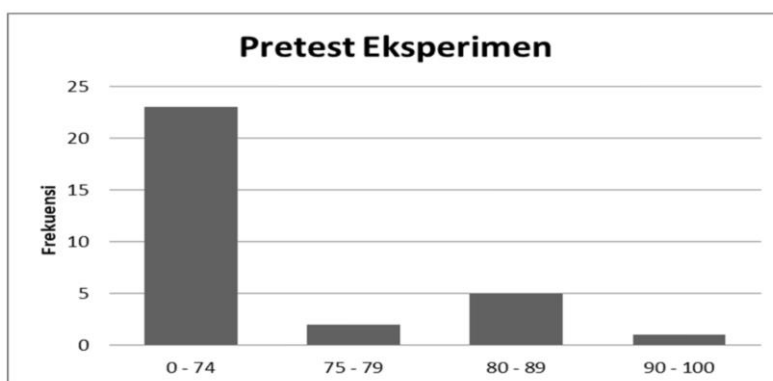
Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil perhitungan sebelum perlakuan (pretest) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel 31, skor rata-rata 64,52 dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 90. Distribusi frekuensi skor pretest kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.** Distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat baik	90-100	1	3
Baik	80-89	5	17
Cukup	75-79	2	6
Kurang	0-74	23	74
Jumlah		31	100

Sumber: Olahan Penelitian, Maret 2025

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini:



**Gambar 1.** Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan (pretest) (Sumber: Olahan Penelitian, Maret 2025)

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, frekuensi pretest kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 0-74 se banyak 23 siswa (74%), 75-79 sebanyak 2 siswa (6%), 80-89 sebanyak 5 siswa (17%) dan 90-100 sebanyak 1 siswa (3%). Hasil analisis data *pretest* menunjukkan kondisi awal kemampuan siswa yang sangat rendah. Dimana Sebanyak 23 dari 31 siswa (74%) berada pada kategori Kurang (skor 0-74). Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi yang diujikan atau memiliki tingkat pengetahuan awal yang tidak memadai sebelum intervensi dimulai.

Hanya 6 siswa (19%) yang berada pada kategori Baik dan Sangat Baik. Tingkat kesenjangan yang tinggi antara siswa dengan skor rendah dan siswa dengan skor tinggi (23 vs 6) mengindikasikan perlunya perlakuan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar secara merata. Distribusi skor yang sangat miring (*negatively skewed*) ke arah skor rendah ini memvalidasi urgensi dan kebutuhan untuk menerapkan perlakuan (metode pembelajaran eksperimen) yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan konsep atau keterampilan pada kelompok ini. Dalam konteks penelitian eksperimen, skor *pretest* ini menjadi data dasar (*baseline*) sebelum efek perlakuan diukur melalui *posttest*. Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar pretest kelas eksperimen disajikan sebagai berikut:

**Tabel 5.** Ketuntasan skor hasil belajar pretest kelas eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak tuntas	23	74
75-100	Tuntas	8	26
Jumlah		31	100

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

Berdasarkan tabel 5 ketuntasan pretest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pretest terdapat 23 siswa (74%) memperoleh tidak tuntas, sedangkan sebanyak 8 siswa (26%) memperoleh nilai tuntas. Hasil analisis ketuntasan *pretest* memberikan gambaran yang sangat jelas mengenai kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan eksperimen. Sebagian besar siswa, yaitu 23 orang (74%), berada pada kategori Tidak Tuntas karena mereka memperoleh skor di bawah 75. Hanya 8 orang (26%) yang berhasil mencapai kategori Tuntas dengan skor 75 ke atas.

Data ini menguatkan kesimpulan dari analisis distribusi frekuensi sebelumnya bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen masih sangat rendah dan belum mencapai standar

yang ditetapkan (KKM). Persentase siswa yang Tidak Tuntas (74%) menunjukkan adanya masalah penguasaan materi yang harus diatasi. Dalam konteks penelitian, kondisi ini memvalidasi kebutuhan untuk menerapkan metode pembelajaran atau intervensi eksperimen yang baru, yang diharapkan mampu meningkatkan persentase ketuntasan secara signifikan pada tahap *posttest*.

**Tabel 6.** Hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan (*posttest*)

No	Data	Nilai
1.	Nilai rata-rata	86,45
2.	Nilai minimum	35
3.	Nilai maksimal	100

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

Hasil perhitungan setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel 31, skor rata-rata 86,13, nilai minimum 35 dan nilai maksimum 100. Data ini memberikan indikasi kuat mengenai dampak dari perlakuan yang telah diberikan di kelas eksperimen. Nilai rata-rata kelas mencapai 86,45. Nilai ini berada dalam kategori yang sangat baik atau tinggi, dan secara substansial melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (diasumsikan 75, berdasarkan analisis *pretest* sebelumnya). Rata-rata yang tinggi ini menyiratkan bahwa intervensi atau metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen (*perlakuan*) memiliki dampak positif yang besar terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

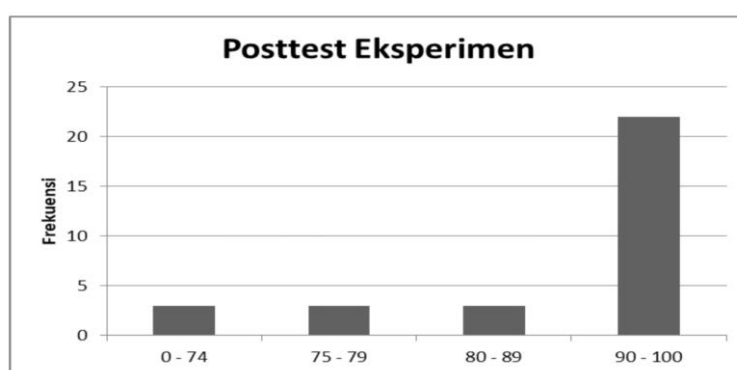
Skor maksimal mencapai 100, menunjukkan bahwa setidaknya ada satu siswa yang menguasai materi secara sempurna setelah perlakuan. Nilai minimum adalah 35. Meskipun rata-rata kelas tinggi, adanya nilai minimum 35 menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa mengalami peningkatan, masih ada satu atau beberapa siswa yang hasilnya tetap rendah (tidak tuntas) dan tidak terpengaruh secara efektif oleh perlakuan. Distribusi frekuensi skor *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 7.** Distribusi frekuensi *posttest* kelas eksperimen

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat baik	90-100	22	70
Baik	80-89	3	10
Cukup	75-79	3	10
Kurang	0-74	3	10
Jumlah		31	100

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

Berdasarkan tabel 7 distribusi frekuensi *posttest* kelas eksperimen dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini:



**Gambar 2.** Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan (posttest) (Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025)

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, frekuensi posttest kelas eksperimen 22 siswa (70%) mendapatkan nilai 90-100 (sangat baik), 3 siswa (10%) mendapatkan nilai 80-89 (baik), 3 siswa (10%) mendapatkan nilai 75-79 (cukup) dan 3 siswa (10%) mendapatkan nilai 0-74 (kurang). Distribusi skor *posttest* menunjukkan perubahan dramatis dan positif dibandingkan dengan distribusi *pretest* sebelumnya. Sebelum perlakuan, hanya 1 siswa (3%) yang mendapat kategori Sangat Baik. Setelah perlakuan, jumlah siswa di kategori ini melonjak drastis menjadi 22 siswa. Frekuensi siswa di kategori Kurang (0-74) turun dari 23 siswa (*pretest*) menjadi hanya 3 siswa (*posttest*). Jika pada *pretest* distribusi miring ke kiri (menunjukkan mayoritas skor rendah), pada *posttest* distribusi menjadi miring ke kanan (positively skewed) yang kuat, menunjukkan bahwa mayoritas skor terkonsentrasi pada interval nilai yang sangat tinggi.

Pergeseran frekuensi dari kategori Kurang ke kategori Sangat Baik (sebanyak 20 siswa berpindah kategori) menunjukkan bahwa perlakuan (metode pembelajaran eksperimen) sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan materi bagi sebagian besar siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan. Dengan 28 dari 31 siswa ( $22 + 3 + 3 = 28$ ) mencapai skor di atas KKM (75-100), kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan klasikal yang sangat tinggi pada *posttest*. Masih terdapat 3 siswa yang berada di kategori Kurang (0-74). Meskipun jumlahnya sangat kecil, ini perlu dicatat karena menunjukkan bahwa perlakuan tersebut mungkin tidak efektif untuk semua individu. Namun, dampak positif keseluruhan (untuk 87% siswa) menutupi hasil yang rendah ini dalam konteks analisis efektivitas perlakuan kelas. Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar posttest kelas eksperimen disajikan sebagai berikut;

**Tabel 8.** Ketuntasan skor hasil belajar posttest kelas eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak tuntas	3	10
75-100	Tuntas	28	90
Jumlah		31	100

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

Berdasarkan pada tabel 8 ketuntasan posttest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan posttest terdapat 3 siswa (10%) memperoleh tidak tuntas, sedangkan sebanyak 28 siswa (90%) memperoleh nilai tuntas.

Data ini memberikan bukti kuantitatif paling jelas mengenai dampak intervensi. Terdapat lonjakan sebesar 64% pada persentase siswa yang tuntas. Dari hanya 8 siswa (26%) yang tuntas

sebelum perlakuan, jumlahnya meningkat menjadi 28 siswa (90%) setelah perlakuan. Sejalan dengan itu, persentase siswa yang tidak tuntas turun drastis dari 74% menjadi hanya 10% (3 siswa).

### 3.1.2 Hasil Belajar Kelas Kontrol

**Tabel 9.** Hasil belajar siswa kelas kontrol (pretest)

No	Data	Nilai
1.	Nilai rata-rata	64,39
2.	Nilai minimum	30
3.	Nilai maksimal	85

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

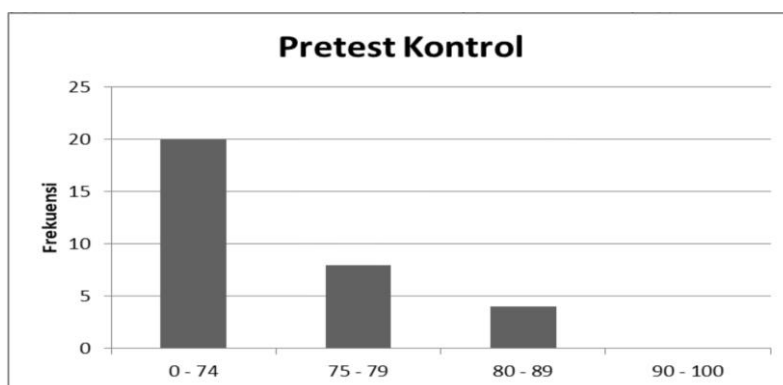
Hasil perhitungan sebelum perlakuan (pretest) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel 32, skor rata-rata 64,39, nilai minimum 30 dan nilai maksimum 85. Distribusi frekuensi skor pretest kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 10.** Distribusi frekuensi pretest kelas kontrol

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat baik	90-100	0	0
Baik	80-89	4	13
Cukup	75-79	8	25
Kurang	0-74	20	62
Jumlah		32	100

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

Berdasarkan tabel 10 distribusi frekuensi pretest kelas kontrol dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini:



**Gambar 3.** Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas kontrol (pretest) (Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025)

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, frekuensi pretest kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 0-74 sebanyak 20 siswa (62%), 75-79 sebanyak 8 siswa (25%), dan 80-89 sebanyak 4 siswa (13%). Jika dilihat dari kondisi Awal Kelas Kontrol. Mayoritas siswa, yaitu 62% (20 dari

32 siswa), berada dalam kategori Kurang dengan skor antara 0 hingga 74. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) berada pada skor 75 (yaitu kategori Cukup ke atas), hanya 12 siswa ( $4 + 8 = 12$ ) yang Tuntas, dengan total persentase 38% (13% + 25%). Sisanya, 62% siswa, belum mencapai KKM. Berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal (minimal 75% siswa tuntas), kelas kontrol berada dalam kondisi belum tuntas klasikal di awal penelitian. Distribusi skor pada Gambar 3 menunjukkan pola miring ke kiri (negatively skewed), yang berarti sebagian besar skor menumpuk pada rentang nilai rendah.

Jika dibandingkan dengan Kelas Eksperimen. Meskipun jumlah siswa sedikit berbeda, kedua kelas menunjukkan kecenderungan yang sama yaitu mayoritas siswa (dua pertiga) berada di bawah KKM. Kelas Kontrol memiliki 62% siswa di kategori Kurang. Kelas Eksperimen (Tabel 4) memiliki 74% siswa di kategori Kurang. Tingginya frekuensi skor rendah di kedua kelas pada tahap *pretest* menunjukkan bahwa secara homogen, kedua kelompok tersebut berada pada titik awal yang sama-sama membutuhkan peningkatan. Hal ini sangat penting dalam desain penelitian eksperimen untuk membuktikan bahwa setiap perbedaan pada *posttest* disebabkan oleh perlakuan (intervensi) dan bukan oleh perbedaan kemampuan awal. Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar *pretest* kelas kontrol disajikan sebagai berikut:

**Tabel 11.** Ketuntasan skor hasil belajar *pretest* kelas kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak tuntas	20	62
75-100	Tuntas	12	38
Jumlah		32	100

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

Berdasarkan pada tabel 11 ketuntasan *pretest* skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan *pretest* terdapat 20 siswa (62%) memperoleh tidak tuntas. Analisis difokuskan pada kondisi awal kelas kontrol dan perbandingan kesetaraan dengan kelas eksperimen. Kondisi Awal Kelas Kontrol. Mayoritas siswa, yaitu 62% atau 20 dari 32 siswa, berada dalam kategori Tidak Tuntas. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa kelas kontrol belum menguasai materi yang diuji pada tingkat minimum yang dipersyaratkan. Kelas kontrol berada dalam kondisi belum tuntas secara klasikal (target ketuntasan klasikal umumnya minimal 75% siswa tuntas). Persentase ketuntasan yang hanya 38% menunjukkan perlunya upaya peningkatan hasil belajar yang signifikan.

**Tabel 12.** Hasil belajar siswa kelas kontrol (*posttest*)

No	Data	Nilai
1.	Nilai rata-rata	74,23
2.	Nilai minimum	25
3.	Nilai maksimal	100

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

Hasil perhitungan pada data setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel 32, skor rata-rata 74,23, nilai minimum 25 dan nilai maksimum 100. Analisis data

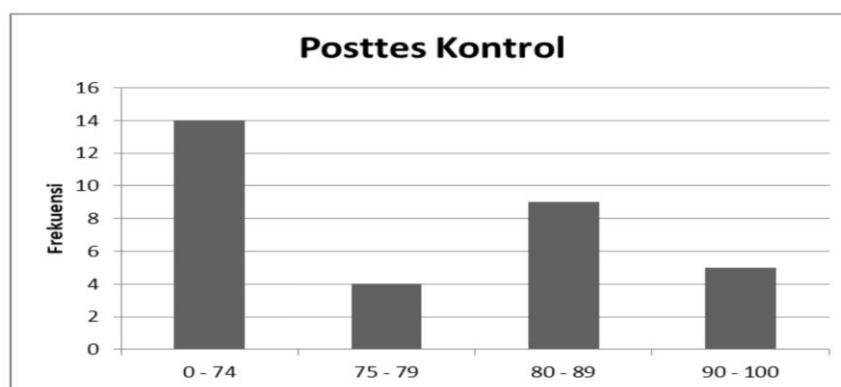
*posttest* kelas kontrol berfokus pada evaluasi kinerja kelas tanpa intervensi dan perbandingannya dengan hasil kelas eksperimen. Kinerja Kelas Kontrol (Posttest). Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 74,23. Jika Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75, rata-rata kelas ini masih berada di bawah batas ketuntasan yang ditetapkan. Ini mengindikasikan bahwa meskipun ada peningkatan dibandingkan *pretest*, pembelajaran konvensional (tanpa perlakuan eksperimen) belum cukup efektif untuk membuat kelas mencapai ketuntasan rata-rata. Rentang skor sangat luas, dari 25 hingga 100. Menunjukkan bahwa ada setidaknya satu siswa yang berhasil menguasai materi secara sempurna, terlepas dari metode pengajaran. Menunjukkan adanya siswa yang masih memiliki penguasaan materi yang sangat rendah dan belum teratasi secara efektif oleh metode konvensional yang digunakan. Distribusi frekuensi skor *posttest* kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini;

**Tabel 12.** Distribusi frekuensi *posttest* kelas kontrol

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat baik	90-100	5	16
Baik	80-89	9	28
Cukup	75-79	4	12
Kurang	0-74	14	44
Jumlah		32	100

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

Berdasarkan tabel 12 distribusi frekuensi *posttest* kelas kontrol dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini:



**Gambar 4.** Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas kontrol (*posttest*) (Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025)

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, frekuensi *posttest* kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 0-74 sebanyak 14 siswa (44%), 75-79 sebanyak 4 siswa (12%), 80-89 sebanyak 9 siswa (28%), dan 90-100 sebanyak 5 siswa (16%). Analisis difokuskan pada evaluasi peningkatan yang terjadi di kelas kontrol tanpa intervensi, serta perbandingan kinerja dengan kelas eksperimen. Kinerja Kelas Kontrol (*Posttest*). Jika dibandingkan dengan *pretest* kelas kontrol (62% Kurang), terjadi peningkatan pada hasil *posttest*. Total siswa yang berada di kategori Tuntas (Cukup, Baik, Sangat Baik) adalah  $4 + 9 + 5 = 18$  siswa, atau  $12\% + 28\% + 16\% = 56\%$  dari total siswa. Meskipun ada peningkatan, kategori Kurang (0-74) masih menjadi kelompok terbesar dengan 44% siswa (14 orang). Ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional

tidak efektif dalam mengatasi permasalahan belajar mayoritas siswa. Dengan 56% siswa tuntas, kelas kontrol masih belum tuntas secara klasikal (target 75%). Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar posttest kelas kontrol disajikan sebagai berikut:

**Tabel 13.** Ketuntasan skor hasil belajar posttest kelas kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak tuntas	14	44
75-100	Tuntas	18	56
Jumlah		32	100

Sumber: Olahan penelitian, Maret 2025

Berdasarkan pada tabel 13 ketuntasan posttest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan posttest terdapat 14 siswa (44%) memperoleh tidak tuntas, sedangkan sebanyak 18 siswa (56%) memperoleh nilai tuntas. Mayoritas siswa sebanyak 18 orang (56%) mencapai kategori Tuntas. Ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah siswa dalam kelas kontrol telah mencapai standar minimum hasil belajar yang ditetapkan. Sebanyak 14 orang siswa (44%) berada dalam kategori Tidak tuntas. Angka ini cukup signifikan, menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah besar siswa yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan setelah perlakuan (atau tanpa perlakuan, mengingat ini adalah kelas kontrol).

Karena ini adalah Kelas Kontrol, yang umumnya tidak diberikan perlakuan (intervensi) khusus, data ini menjadi *baseline* (dasar pembandingan) untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan yang diberikan pada Kelas Eksperimen. Persentase ketuntasan (56%) ini lebih rendah secara signifikan dibandingkan dengan persentase ketuntasan di kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen adalah efektif.

### 3.2 PEMBAHASAN

Dalam proses belajar mengajar, kemampuan seorang guru merupakan suatu dasar yang paling sering digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Menurut Gagné (1985) dalam Hamdani (2011) efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana guru mengidentifikasi dan menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan peserta didik.

Dengan melaksanakan proses belajar mengajar, diharapkan siswa dapat mengetahui, memahami, mengaplikasikan dan terampil dalam memecahkan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan guru penting dalam hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa, karena proses belajar mengajar dan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya ditentukan oleh sekolah, pola dan struktur serta isi kurikulumnya, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan guru yang mengajar dalam membimbing siswa.

Guru diharapkan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, serta mampu mengelola kelas sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Didalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik juga memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan siswa.

Lev Vygotsky (1978) dalam Sanjaya (2006) menekankan bahwa interaksi sosial dan lingkungan belajar berperan penting dalam perkembangan kognitif anak. Guru bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang

mendukung perkembangan potensi siswa. Vygotsky mengemukakan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu zona perkembangan terdekat, di mana siswa dapat belajar lebih efektif ketika mendapat bantuan dari guru atau teman sebaya. Hal ini menuntut guru untuk memahami kondisi siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan dukungan sesuai kebutuhan.

Peningkatan hasil belajar siswa sangatlah penting dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan model ataupun media pembelajaran interaktif, inovatif dan tentunya menarik bagi siswa. Tidak hanya penggunaan model ataupun media pembelajaran saja yang dapat digunakan oleh guru, namun perlu adanya pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak dan untuk mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Siswa diberikan motivasi supaya dapat meningkatkan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva.

Dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap siswa mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik. Bloom (1976) dalam Sudjana (2005) menyatakan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh proses belajar yang dilalui siswa. Dalam teorinya tentang *Mastery Learning*, Bloom menjelaskan bahwa semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang tinggi jika mereka diberikan: Waktu belajar yang cukup, Strategi pembelajaran yang tepat, serta dukungan belajar yang sesuai. Maka dari itu, media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dalam hal ini, hasil belajar siswa. Aspek yang dinilai yaitu aspek kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran terdiri dari masuk kelas tepat waktu, menyiapkan perlengkapan belajar dan tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar. Aspek aktivitas siswa dalam memperhatikan guru terdiri dari menyimak seluruh informasi yang disampaikan guru, aktif mengajukan pertanyaan apabila sulit memahami penjelasan yang disampaikan guru, dan tidak mengobrol dengan teman kecuali membahas bahan pelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menggunakan pembelajaran aktif bukan pasif. Menurut Dewey (1938) dalam Sardiman (2012) siswa harus terlibat langsung dalam proses belajar, termasuk mendengarkan dengan saksama, bertanya, berdiskusi, dan melakukan refleksi. Aspek antusiasme siswa dalam belajar menggunakan media audiovisual terdiri dari memperhatikan pembelajaran pada media video atau materi yang diputar, menyimak pembelajaran pada video atau materi, dan memahami pembelajaran yang telah ditampilkan.

Aspek aktivitas siswa dalam kegiatan diskusi mengenai pembelajaran terdiri dari mengajukan pendapat, mengajukan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru, dan memecahkan masalah seperti menjawab dengan benar, aspek aktivitas siswa dalam menjawab soal latihan terdiri dari mengerjakan soal latihan yang diberikan, mengacungkan tangan untuk menjawab soal latihan, dan memberi tanggapan atas soal-soal yang telah dijawab oleh temannya.

Aspek partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran terdiri dari membuat kesimpulan temannya jika masih kurang lengkap, dan mencatat kesimpulan atau rangkuman materi yang telah diberikan. Penelitian eksperimen ini dilakukan pada siswa kelas V di SDN Cipinang 05 Pagi. Dengan sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas V-A yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol dengan tidak menggunakan media canva dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas V-B yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas eksperimen menggunakan media

canva dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS yang diukur berdasarkan perolehan nilai dari pretest dan posttest.

Perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas. Pembelajaran menggunakan canva sehingga siswa lebih memahami bahan pembelajaran untuk kelas eksperimen, sedangkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan untuk kelas kontrol. Dengan adanya perlakuan yang berbeda tersebut menyebabkan ada perbedaan untuk hasil nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat dibuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media berbantuan aplikasi canva berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran dalam mata pelajaran Pancasila dan potensi geografis Indonesia kelas V SDN Cipinang 05 Pagi.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil eksperimen terdapat perubahan pada siswa sebagai kelompok eksperimen (diberi perlakuan penggunaan media canva) dimana siswa aktif saat pembelajaran berlangsung, hal ini juga nampak dari hasil post tes (hasil tes akhir) nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 86,13 berada pada kategori tinggi serta tercapai ketuntasan yaitu 90% siswa kelas tersebut telah mencapai skor paling sedikit 75. Berbeda dengan siswa sebagai kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan penggunaan media canva) nilai rata-rata hasil Post Test yang diperoleh siswa hanya 74,23 berada pada kategori rendah serta tidak tercapai ketuntasan klasik hanya 56% siswa kelas tersebut mencapai skor paling sedikit 75. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pancasila dan potensi geografis Indonesia kelas V SDN Cipinang 05 Pagi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, Muh. N., Dama, L., Ibrahim, M. A., Mabuia, S. A., & Uno, A. H. (2022). Analisis Permasalahan Guru SMA terkait Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Selama Proses Pembelajaran Berbasis Hybrid Learning di Kabupaten Bone Bolango. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 111-120. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1483>
- Anas, M., & Jufri, Muh. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di MA Hajaratul Akbar. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v4i1.440>
- Aras, N., Nurdin, H., & Ayu, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Batara Gowa Kabupaten Gowa. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dna Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Aurannisa, A. A., Faizal, M., & Hamdani, A. R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada

- Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Kalapanunggal. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1).
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio*, 9(2), 458-464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Beku, V. Y., Ngadha, C., Ndek, F. S., Qondias, D., & Noge, M. D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3).
- Darwis, Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85-91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4).
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Irawan, A. (2016). Peranan Kemampuan Numerik dan Verbal dalam Berpikir Kritis Matematika pada Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika dan Matematika Terapan*, 123.
- Meylinda, M., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.17871> 196-203.
- Nasution, W. N. A., & Sari, R. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Darma Agung*, 32(2).
- Nuraeni, A., Solihatulmilah, E., & Mualimah, E. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Anekdote Fase E 7 SMA Negeri 1 Bayah. *JP3M (Jurnal PGSD, PJKR, PPKN dan Matematika)*, 04(02).
- Prihartini, Y., & Sriyanto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10.
- Putra, A. M., & Suroso, S. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi di SMA/MA Nahdatul Wathan Kabupaten Lombok <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.1322> Timur. *Educatio*, 12(1), 41.
- Randika, R., & Safitri, S. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sejarah Lokal di Kelas VIII di SMP Negeri 34 Palembang. *Danadyaksa Historica*, 3(2), 107. <https://doi.org/10.32502/jdh.v3i2.7262>

- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Matematika, 9(3), 292-306. *Jurnal Bangun Ruang Limas*. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306> Pendidikan
- Roma, N. L., Thahir, I., & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181-186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, T. M., Dedy, A., & Destiniar. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Kayu Agung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 548-555. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1382>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, W. M., Hermawansa, & Siska, J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma. *Computer and Informatics Education Review - CIER*, 4(2).
- Sudjana, N. & Ribai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV . Sinar Baru Bandung
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata Syaodih Nana, 2009, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyowati, N., Fajrie, N., & Surachmi W, S. (2023). Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 05(02).
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205-212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online dan Pembelajaran, *Jurnal di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941> Pedagogi 4(2), 211.
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., Sumantri, Putri, R. R., & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru Galuh, 5(1), 183. *MGMP IPS Kabupaten Mempawah*. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185> Abdimas