



Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva pada Kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa

Zaldy Imran ^{1*}, Vivi Apriani Jasia ², Hadi Saputra ³, Syarifuddin ⁴

Correspondensi Author

^{1, 2, 3} PPG Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Universitas
Muhammadiyah Makassar,
Indonesia

⁴ UPT SPF SD Negeri Mangasa,
Indonesia

Email*:

zaldyimran96@gmail.com

Keywords :

Hasil Belajar IPAS;
Media Pembelajaran;
Digital;
Canva;
PTK;

Abstrak. Masalah utama dalam penelitian ini yaitu kurangnya minat belajar siswa karena media pembelajaran yang tidak kreatif sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini diikuti oleh 19 peserta didik kelas V A UPT SPF SD Negeri Mangasa. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dalam tiga siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Tes untuk hasil pembelajaran yang memuat tes pilihan ganda dan isian yang dikombinasikan, lembar observasi, dokumentasi, dan kolaborasi yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan persentase peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari 21.5% pada pra siklus menjadi 26.5% untuk siklus I kemudian dari siklus II 63.5 % menjadi 73% untuk siklus III selanjutnya peningkatan rata-rata nilai sebelum dimulainya siklus 55.73, kemudian siklus I 52.21, selanjutnya siklus II 65.15, dan siklus III 84.26 mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran digital berbasis canva berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, ada peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa mengalami peningkatan dari penerapan model pembelajaran digital berbasis canva.

Abstract. The main issue in this study is the lack of student interest in learning due to the use of uncreative teaching media, which affects student learning outcomes. This study aims to improve the learning outcomes of students in Science and Social Studies (IPAS). The research involved 19 students from Class V A at UPT SPF SD Negeri Mangasa. The method used was classroom action research (CAR), conducted in three cycles, with stages of planning, implementation, observation, and reflection in each cycle. Data collection methods included tests for learning outcomes (a combination of multiple-choice and fill-in-the-blank questions), observation sheets, documentation, and collaboration. The results showed an increase in the percentage of students meeting the Minimum Competency Criteria (KKM), from 21.5% in the pre-cycle to 26.5% in Cycle I, then from 63.5% in Cycle II to 73% in Cycle III. Additionally, the average score

improved from 55.73 in the pre-cycle to 52.21 in Cycle I, then to 65.15 in Cycle II, and finally to 84.26 in Cycle III. This indicates that the implementation of Canva-based digital learning media successfully enhanced student learning outcomes. Furthermore, there was an increase in students' learning motivation and engagement in the learning process. The academic performance of Grade V students at UPT SPF SD Negeri Mangasa improved with the application of Canva-based digital learning models.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir kritis dan pemahaman konseptual peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial yang ada di sekitarnya (Mahardika et al., 2021). Pembelajaran IPAS perlu mengembangkan kompetensi peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif, serta mampu menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari (Jannah, 2022). Teori *four Cs of 21st Century Skills* mengatakan bahwa berpikir kritis adalah salah satu keterampilan esensial yang harus dimiliki peserta didik di abad ke-21 (Hadi et al., 2024).

Kreatifitas juga merupakan kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran IPAS (Kurnia et al., 2023). Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika mendapatkan (memunculkan) suatu ide baru dengan menggabungkan ide-ide yang sebelumnya dilakukan (Arikarani, 2024). Penting bagi peserta didik untuk dapat menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan video dapat menyajikan contoh-contoh nyata atau studi kasus yang relevan dengan materi pembelajaran. Peserta didik dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan konteks kehidupan mereka sendiri dengan melihat situasi dunia nyata yang dihadapi dalam video (Ariyanti, 2023).

Guru dituntut mengaplikasikan berbagai strategi dan media pembelajaran yang mampu menstimulus minat belajar serta memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep IPAS yang abstrak (Wiyono et al., 2023). Guru memiliki peran penting dalam kegiatan mengajar agar materi yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran untuk membentuk generasi yang cerdas, kreatif dan berdaya saing di masa depan (Nurhayati et al., 2022). Melalui media pembelajaran dapat memfasilitasi guru dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Atikah et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan sarana yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, dengan tujuan menyampaikan informasi secara efektif, menstimulus minat belajar peserta didik, serta menciptakan lingkungan belajar yang optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Jannah et al., 2023). Media pembelajaran yang menarik tentu saja menjauhkan peserta didik dari rasa kantuk dan bosan.

Hal ini mendorong mereka lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Guru akan mendapatkan berbagai macam kemudahan dalam mengajar apabila mampu menggunakan media pembelajaran sebagai perangkat alat bantu mengajar, karena fungsi dari media pembelajaran tersebut sebagai

salah satu dari sekian banyak cara agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar yang terlaksana di dalam kelas (Basri et al., 2023). Berdasarkan observasi, pembelajaran IPAS di kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa mendapati kendala selama proses pembelajaran. Hal ini ditandai dari aspek penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan seperti power point tidak memuat unsur audio visual secara maksimal. Selain itu, ada beberapa konten materi yang menyediakan ilustrasi gambar yang terbatas mendeskripsikan konten materi secara relevan serta berbanding jauh dengan unsur latar belakang budaya peserta didik (Rahmawati et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan peserta didik tidak termotivasi dan sulit memahami konsep materi yang disampaikan (Zakia et al., 2018). Media interaktif pembelajaran memiliki banyak manfaat. Ini dapat dilihat dan didengarkan, membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, menumbuhkan motivasi, minat baru, serta mendorong kegiatan belajar dan pikiran (Ginting, 2021). Media interaktif merupakan alat yang memungkinkan orang berinteraksi dengan konten atau informasi yang ditampilkan, seperti media interaktif termasuk program komputer, aplikasi seluler, video game, website dan buku elektronik (Muhafid et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi awal pada hasil ujian sumatif BAB menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 52 yang masih berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 82.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran digital sangat banyak variasi yang diaplikasikan untuk menunjang efektifitas pembelajaran di kelas (Lestari et al., 2022). Canva merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan,

salah satu platform desain grafis yang dapat digunakan sebagai media visual menarik dan interaktif (Junaidi, 2019). Aplikasi berbasis web yaitu canva memberikan kemudahan guru maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi digital, hal ini karena hasil desain canva mampu meningkatkan interaktifitas maupun visualisasi dari penyajian konten materi (Triningsih, 2021). Canva juga menyediakan fitur link dimana konten materi yang dibuat dapat disisipkan link yang dapat diintegrasikan pada beberapa platform seperti youtube maupun platform asesmen digital.

Canva menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan guru untuk mendukung pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan mengasah kreativitas yang dimiliki seperti penggunaan fitur audio, gambar dan grafik untuk menunjang berbagai gaya belajar peserta didik (Dewi et al., 2024). Salah satu fitur canva yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu audio visual berupa video pembelajaran. Canva menawarkan banyak sekali fitur menarik yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain yang kreatif dan unik sehingga proses pembelajaran tidak membosankan (Ningrum et al., 2024). Hal ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam media pembelajaran memberikan berbagai keuntungan (Mukarromah, 2022). Fitur-fitur seperti animasi, template, dan penomoran halaman memungkinkan guru untuk menciptakan desain yang menarik, variatif, dan efisien sehingga meningkatkan kualitas materi pembelajaran.

Penggunaan canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media visual sangat efektif dalam membantu siswa menghubungkan konsep yang sulit dengan ilustrasi visual khususnya dengan menggunakan canva, sehingga mampu

meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar peserta didik (Rahmawati et al, 2021). Pemanfaatan canva dalam membuat media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu: dapat membuat berbagai macam desain yang memuat beragam fitur animasi, presentasi, ilustrasi, gambar, maupun fitur *Artificial Intelligent* (AI) dimana dengan memaksimalkan penggunaan fitur canva maka dapat menghasilkan desain konten materi yang interaktif (Hasanah, 2017).

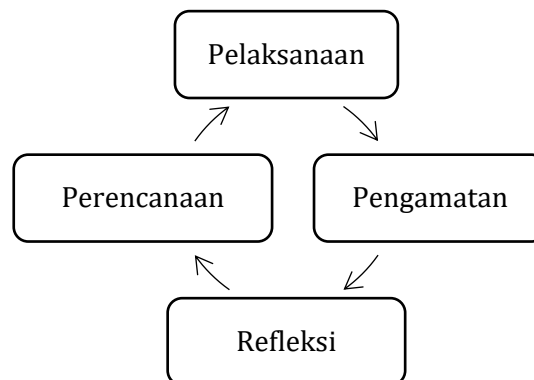
Berdasarkan pembahasan uraian di atas, menunjukkan bahwa penggunaan platform

canva dalam membuat media pembelajaran sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain konten materi yang akan diajarkan. Terkhusus pada pembelajaran IPAS kelas V yang materinya membutuhkan visualisasi baik berupa gambar, video maupun ilustrasi animasi dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran digital berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V (lima) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD pada materi tentang ekosistem.

Metode

Penulisan artikel ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana merupakan penelitian tentang kegiatan kelas yang mengatasi masalah mendasar yang menghambat belajar siswa. Desain penelitian ini didasarkan pada model pengembangan Kurt Lewin yang dijelaskan

Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini menggunakan tiga siklus yang memuat tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Media penelitian yang dimaksud digambarkan dengan skema berikut ini.



Gambar 1. Skema Siklus pada Penelitian Tindakan Kelas

Tahap perencanaan: Peneliti merumuskan media pembelajaran digital berbasis canva dengan memanfaatkan fitur pendukung dari canva dalam membuat media digital. Rencana ini meliputi bahan ajar, power point digital, dan instrument evaluasi.

Tahap pelaksanaan: Rencana pembelajaran yang telah disusun diterapkan dengan fokus pada penerapan media pembelajaran digital berbasis canva dalam proses pengajaran IPAS. Hal ini mencakup

penggunaan konten materi yang relevan dengan mengintegrasikan dalam bentuk media pembelajaran digital berbasis canva.

Tahap observasi: Peneliti mengamati dan mencatat proses kegiatan pembelajaran meliputi interaksi peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Data yang dikumpulkan mencakup keaktifan peserta didik, refleksi peserta didik, dan hasil belajar peserta didik pada penerapan media pembelajaran digital berbasis canva.

Tahap refleksi: Tahap ini mencakup analisis data yang diperoleh melalui evaluasi akhir materi selama proses pembelajaran untuk menilai hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Refleksi dilakukan dengan mengevaluasi ketercapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS setelah menerapkan media pembelajaran digital berbasis canva.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes hasil belajar yang diaplikasikan adalah jenis tes tertulis. Tes tertulis bertujuan untuk

mengetahui hasil belajar siswa. Jenis tes yang diterapkan berupa tes pilihan ganda dan isian yang dikombinasikan. Teknik non tes digunakan untuk mendeskripsikan kondisi maupun sikap peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Melalui model tes tersebut yakni menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang diuraikan berbentuk data angka-angka. Berikut ini kriteria penilaian acuan patokan dengan skala lima hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Acuan Patokan

Tingkat Penguasaan	Nilai	Kategori
90-100	A	Sangat Baik
82-89	B	Baik
65-80	C	Cukup
55-64	D	Kurang
0-54	E	Sangat Kurang

Metode pengumpulan data non-tes dilakukan melalui observasi serta dokumentasi berupa gambar dan rekaman visual.

1. Pengamatan

Metode pengamatan yaitu salah satu jenis cara pengumpulan data yang memiliki kekuatan metodologis yang tinggi. Metode ini tidak hanya sekadar melakukan pengamatan dan pencatatan, tetapi juga memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi mengenai kondisi lingkungan sekitar (Hasanah, 2017). Observasi juga merupakan cara pengambilan data menggunakan dengan memperhatikan aktivitas yang tengah berlangsung. Pengamatan ini dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran, dimulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran dengan didampingi rekan sejawat.

2. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan dokumentasi

adalah suatu teknik dengan mengumpulkan atau menganalisis berbagai dokumen, baik yang berbentuk tulisan, gambar, maupun format elektronik. Dokumentasi yang dilakukan mencakup foto dan video yang merekam suasana kelas, respons, dan sikap peserta didik selama proses pembelajaran dari pengaplikasian media yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang berfokus pada analisis data dalam bentuk angka yang diolah dengan metode statistik. Pendekatan ini memungkinkan untuk mengetahui perbedaan antar kelompok atau mengidentifikasi keterkaitan antara variabel yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Mangasa. Partisipan dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD yang berjumlah 19 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 10 orang perempuan yang mengikuti kegiatan pada bulan Agustus sampai September 2024.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Berdasarkan evaluasi terhadap hasil nilai harian termasuk evaluasi sumatif Bab peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa dengan kriteria ketuntasan minimum 82, dari 19 peserta didik hanya 3 orang yang berhasil

mencapai KKM sedangkan 16 orang belum mampu mencapai KKM. Hasil belajar peserta didik pada kondisi awal (pra siklus) dapat dijabarkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Nilai	Frekuensi	Penialain Acuan Patokan (PAP)	Keterangan
90-100	0	A	4 orang yang
82-89	4	B	tuntas (21.5%)
65-80	2	C	15 orang belum
55-64	4	D	tuntas (78.5%)
0-54	9	E	
Jumlah	19		100%

Data pra siklus pada tabel 2 menunjukkan bahwa persentasi peserta didik yang tuntas sangat rendah dibandingkan dengan persentasi peserta didik yang tidak tuntas sangat tinggi. Berdasarkan hasil pengamatan, hal ini terjadi karena beberapa faktor sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar yang tidak mendukung. Hal ini karena adanya pembagian sesi kelas sehingga mempengaruhi kondisi emosional hingga berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Siswa cenderung cukup antusias menyimak pembelajaran namun pada sesi kelas pagi, namun pada sesi kelas siang siswa sangat mudah terdistraksi karena pada sesi ini suasana kelas cukup panas pada siang hari dengan demikian fokus siswa dalam pembelajaran mudah terpecah.
2. Penyusunan konten materi yang disajikan cenderung padat sehingga pada proses penyampaian terkesan berbentuk ceramah. Hal ini mempengaruhi fokus peserta didik sehingga dalam kondisi tertentu peserta didik merasa bosan. Pengintegrasian teknologi termasuk.

3. Penggunaan platform digital kurang dimaksimalkan selama proses pembelajaran terkhusus pada penyusunan konten materi yang hanya mengandalkan slide presentasi sederhana yang minim visualisasi maupun ilustrasi gambar dan video.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi selama pembelajaran di kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa, maka peneliti merancang media pembelajaran visual interaktif dengan menggunakan platform berbasis web yaitu canva. Sesuai dengan rancangan yang sudah disusun, pembelajaran dilaksanakan selama tiga siklus. Berdasarkan rencana yang sudah dibuat, Pembelajaran dilakukan melalui siklus berulang, dimulai dari siklus I yang kemudian dilanjutkan dengan siklus II dan siklus III. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Siklus I menerapkan media pembelajaran visual interaktif menggunakan canva, selanjutnya siklus II dengan menerapkan media pembelajaran visual interaktif menggunakan canva yang diintegrasikan dengan link yang terhubung dengan youtube, dan pada siklus III menerapkan media pembelajaran visual interaktif menggunakan platform canva dengan memanfaatkan fitur integrasi link

dengan beberapa platform yaitu youtube sebagai ilustrasi video dan *wordwall* sebagai asesmen formatif berbentuk quiz yang saling terhubung dalam satu slide presentasi.

Berdasarkan hasil tes evaluasi tertulis

selama tiga siklus pembelajaran dengan menghitung persentase hasil belajar siswa telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dengan skor nilai 82. Hasil persentase tersebut dijabarkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Ketuntasan Peserta Didik (Pra siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Nilai	Frekuensi				Persentase				Kategori
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
90-100	0	4	10	10					Tuntas
82-89	4	1	2	4	21.5%	26.5%	63.5%	73%	
65-80	2	3	0	0					
55-64	4	3	1	3	78.5%	73.5%	36.5%	26.5%	Belum Tuntas
0-54	9	8	6	2					
Jumlah	19	19	19	19	100%	100%	100%	100%	

Data yang diperoleh dari hasil belajar mulai dari pra siklus sebelum menggunakan media pembelajaran digital dan setelah menerapkan media pembelajaran digital menggunakan canva pada siklus I, siklus II, dan siklus III menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Pada tahap pra-siklus, persentase ketuntasan mencapai 21,5%, yang menunjukkan bahwa terdapat 4 peserta didik yang mencapai kategori tuntas, sementara 15 peserta didik lainnya belum tuntas. Berdasarkan analisa kondisi lapangan dimana Ini mengindikasikan kurangnya inovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik sehingga melalui hal itu dapat menstimulasi semangat siswa dalam proses belajar.

Siklus 1 memperlihatkan adanya kenaikan ketuntasan namun tidak secara signifikan setelah pemberian tindakan dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis canva yang memuat gambar dan video interaktif dalam bentuk power point digital dengan persentasi 26.5% dengan 5 peserta didik dalam kategori tuntas dan 14

siswa yang belum mencapai ketuntasan. Evaluasi pembelajaran dilakukan pada siklus I sehingga perlu dilakukan evaluasi pada siklus II dengan menggunakan fitur integrasi link dari platform canva untuk mengefektifkan ketersediaan elemen ilustrasi gambar maupun video pembelajaran pendukung diperoleh persentasi ketuntasan 63.5% terdapat kenaikan ketuntasan yang cukup signifikan dengan 12 siswa tuntas dan 7 siswa kategori belum tuntas.

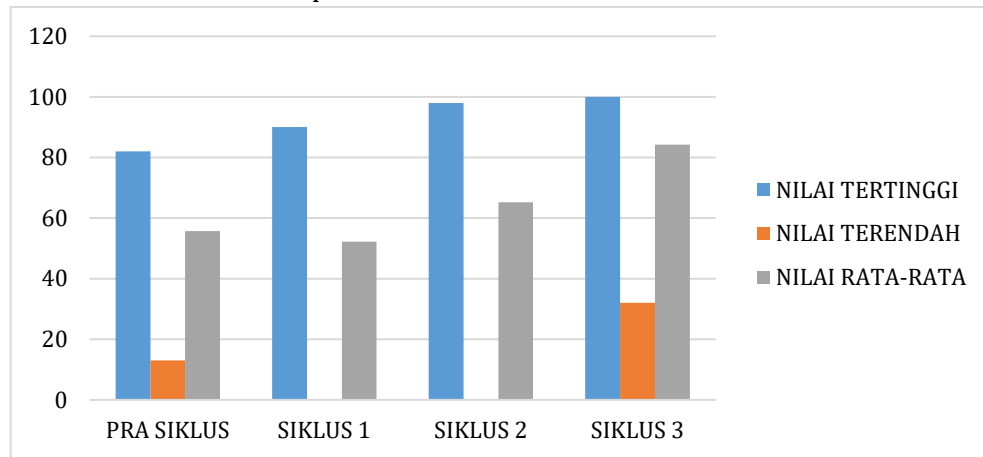
Aktifitas pembelajaran pada siklus I dan siklus II diamati dan ditemukan perlu inovasi pada fitur integrasi link dari media pembelajaran berbasis canva yang dibuat yakni menautkan platform evaluasi untuk penilaian formatif berbentuk quiz dalam hal ini *wordwall* sehingga konten materi yang disajikan dalam media *power point* digital berbasis Canva dapat termuat dalam satu landing page. Hasil penerapan pada siklus III menunjukkan tingkat ketuntasan belajar sebesar 73% dengan 14 peserta didik kategori tuntas dan 5 peserta didik kategori belum tuntas.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Evaluasi Nilai Hasil Belajar Siklus I, Siklus II, dan Siklus

Kategori	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Banyaknya Data	19	19	19	19
Nilai Tertinggi	82	90	98	100
Nilai Terendah	13	0	0	32
Nilai Rata-Rata	55.73	52.21	65.15	84.26

Berikut tabel dan diagram yang menunjukkan peningkatan hasil evaluasi peserta didik dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III setelah menerapkan model

pembelajaran digital berbasis canva pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS):



Gambar 2. *Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus 3*

Berdasarkan data pada gambar 2 bahwa hasil belajar yang ditelaah dari ketuntasan belajar, nilai minimum, nilai maksimum serta nilai rata-rata dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III, menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran digital berbasis Canva berdasarkan ketuntasan dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III, yang ditunjukkan melalui tabel 4 dan diagram gambar 2.

Data yang ditampilkan pada gambar 2, menunjukkan adanya perbandingan peningkatan hasil belajar berdasarkan pada ketuntasan belajar setelah menerapkan

media pembelajaran digital berbasis Canva pada peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Nilai pada pra siklus terdapat nilai tertinggi 82 dan nilai terendahnya 13 dengan rata-rata 55.73. Nilai tertinggi pada siklus I terdapat nilai tertinggi 90 dan nilai terendahnya 0 dengan rata-rata 52.21. Nilai pada siklus II terdapat nilai tertinggi 98 dan nilai terendahnya 0 dengan rata-rata 65.15. Nilai pada siklus III terdapat nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 32 dengan rata-rata 84.26. Berdasarkan gambar 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran digital berbasis canva. Hasil analisis data yang diperoleh dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III membawa perubahan dalam metode pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Melalui aspek peningkatan hasil belajar berdasarkan persentase ketuntasan. Hasil

pada pra siklus, hanya 21.5% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai minimal 82, sementara 78.5% peserta didik belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya yang mana didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran konvensional, tidak cukup efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Penerapan media pembelajaran berbasis canva mulai

memperlihatkan hasil positif pada siklus I dengan peningkatan persentase ketuntasan menjadi 26.5%. Media pembelajaran visual interaktif yang memanfaatkan canva dengan gambar dan video yang lebih menarik berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik, meskipun peningkatannya masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh transisi awal yang masih memerlukan penyesuaian baik dari segi siswa maupun guru dalam memaksimalkan penggunaan teknologi. Peningkatan ketuntasan lebih signifikan pada siklus II, mencapai 63.5%. Penambahan fitur integrasi video dari youtube dalam canva, memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis dan interaktif. Konten visual dan audiovisual ini memperkuat daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran, karena stimulasi visual audio yang disediakan mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS secara lebih mendalam. Persentase ketuntasan mencapai 73% pada siklus III menandakan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pada siklus sebelumnya. Inovasi yang dilakukan dengan mengintegrasikan fitur penilaian formatif menggunakan wordwall yakni sebuah platform kuis interaktif melalui integrasi link canva, semakin memperkuat efektivitas pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa Implementasi media *Wordwall* di kelas eksperimen menciptakan ketertarikan dan keterlibatan yang lebih tinggi dari peserta didik dalam proses pembelajaran (Atikah et al., 2024). *Wordwall* membantu peserta didik memahami konsep materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Hadi et al., 2024). Integrasi penggunaan wordwall sebagai fitur pendukung dari media pembelajaran digital berbasis canva memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik yang sangat penting dalam proses pembelajaran aktif dan evaluasi formatif.

Berdasarkan aspek analisis nilai rata-

rata pada pra siklus, nilai rata-rata peserta didik adalah 55.73, menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik masih berada di bawah standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Nilai rata-rata pada siklus I menjadi 52.21, meskipun terdapat peningkatan persentase ketuntasan. Penurunan nilai rata-rata ini disebabkan oleh faktor dimana peserta didik masih beradaptasi dengan media pembelajaran baru, selain itu ketidaksiapan sebagian peserta didik dalam menghadapi evaluasi dengan format yang berbeda. Siklus II menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 65.15, mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik mulai beradaptasi dan merespon positif terhadap perubahan metode pembelajaran. Penyajian materi yang lebih interaktif dan berbasis visual semakin mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep yang dipelajari.

Siklus III mengalami peningkatan cukup signifikan menjadi 84.26, mendekati nilai ketuntasan yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital yang kaya akan konten visual, audio, serta penilaian formatif berbasis kuis interaktif secara langsung mempengaruhi hasil belajar peserta didik secara positif.

Berdasarkan aspek perbandingan nilai tertinggi dan nilai terendah. Nilai pada pra siklus menunjukkan nilai tertinggi yang dicapai adalah 82 dan nilai terendah adalah 13. Perbedaan yang sangat jauh ini menunjukkan adanya ketimpangan dalam kompetensi peserta didik yang beragam. Hal ini juga mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya tidak mampu menjembatani kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Nilai tertinggi pada siklus I, meningkat menjadi 90, namun nilai terendah justru mencapai 0. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada

peningkatan hasil belajar bagi sebagian peserta didik, masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan beradaptasi dengan media baru dan belum memahami konten materi dengan baik.

Nilai tertinggi pada siklus II, yang dicapai peserta didik adalah 98 sementara nilai terendah masih berada pada angka 0. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan peserta didik yang mencapai ketuntasan, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mampu memahami materi yang diajarkan secara optimal. Nilai terendah tetap berada di angka 0 ini menjadi indikasi bahwa sebagian kecil peserta didik masih kesulitan dalam mengikuti pembelajaran meskipun media pembelajaran berbasis canva sudah diterapkan dengan integrasi video pembelajaran. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus III, dimana nilai tertinggi meningkat menjadi 100, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 32. Ini menandakan adanya perbaikan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik setelah penambahan inovasi berupa integrasi asesmen formatif berbasis *wordwall* dalam media pembelajaran.

Peningkatan nilai terendah pada siklus III, menunjukkan bahwa inovasi pada siklus III berhasil membantu peserta didik yang sebelumnya mengalami kesulitan, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 32. Peningkatan nilai tertinggi dari 98 menjadi 100 dan peningkatan nilai terendah dari 0 menjadi 32 pada siklus III mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis canva, khususnya dengan integrasi elemen evaluasi dan visual interaktif, efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik bagi yang sudah mencapai ketuntasan maupun yang sebelumnya masih mengalami kesulitan.

Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan berbagai elemen visual dan multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bervariasi. Hal ini membantu mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik, khususnya pada sesi kelas siang yang cenderung kurang kondusif.

Simpulan

Penerapan media pembelajaran digital berbasis canva telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPT SPF SD Negeri Mangasa. Berdasarkan data nilai rata-rata, hasil belajar peserta didik meningkat dari 55.73 pada pra siklus, selanjutnya 52.21 pada siklus I, kemudian 65.15 pada siklus II hingga menjadi 84.26 pada siklus III. Tingkat capaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) juga meningkat dari pra siklus 21.5% menjadi 26.5% siklus I selanjutnya dari siklus II

63.5% menjadi 73% pada siklus III terjadi peningkatan yang signifikan. Inovasi dalam pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi digital dan multimedia, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Implementasi lanjutan yakni perlu penggunaan media pembelajaran digital yang lebih variatif dan interaktif, serta pengembangan asesmen berbasis teknologi yang dapat diintegrasikan dalam satu platform untuk memfasilitasi evaluasi yang lebih menyeluruh dan efektif.

Daftar Rujukan

1. Arikarani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Pendidikan Agama Islam Dalam

- Kurikulum Merdeka. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 111-127. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677>
2. Ariyanti, Y. E., & Yusro, A. C. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Tegalombo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2543-2559. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.8435>
 3. Atikah, W. N., & Sari, R. M. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA. *Jurnal Darma Agung*, 32(2), 1139-1148. <http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v32i2.4429>
 4. Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., ... & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96-103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
 5. Dewi, I. M., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2300-2308. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7030>
 6. Ginting, H. (2021). Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 47-52. <https://doi.org/10.56393/educare.v1i2.956>
 7. Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 466-473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
 8. Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
 9. Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
 10. Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
 11. Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
 12. Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
 13. Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., ... & Nugroho, O. F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of*

- Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47-54.
<https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>
14. Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
15. Muhafid, E. A., Solihah, N. M. R., Rahmawati, W., Azizah, H. N., Niswah, H., & Rakhmat, A. N. (2023). Pelatihan Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 214-222.
<https://doi.org/10.37478/abdika.v3i3.3092>
16. Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
<https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
17. Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500-1511.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
18. Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi canva for education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
19. Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
20. Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136.
<https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151>
21. Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
22. Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., ... & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmp Ips Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183-191.
<http://dx.doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>
23. Zakia, R., Khaldun, I., & Safitri, R. (2018). Pengaruh Problem Based Learning Melalui School Watching Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 6(1), 46-54.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v6i1.10748>