

Efektivitas Media Interaktif Digital Berbasis Canva Site dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siklus Air pada Siswa Kelas V SD

Fitri Nur Aeni¹, Ida Rindaningsih²
^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia



DOI : -

Sections Info

Article history:

Submitted: November 30, 2025
Final Revised: December 15, 2025
Accepted: December 25, 2025
Published: January 04, 2026

Keywords:

Canva site
Siklus air
Pemahaman konseptual
Media interaktif
Sekolah dasar

ABSTRACT

Objective: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan platform digital Canva Site terhadap penguasaan konsep siklus air pada siswa sekolah dasar. **Method:** Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental (One-Group Pretest-Posttest), studi ini melibatkan 26 siswa kelas V di SD Muhammadiyah 1 Candi sebagai subjek penelitian. Instrumen pengumpulan data terdiri dari tes objektif yang disusun berdasarkan Taksonomi SOLO dan lembar validasi ahli. **Results:** Hasil penilaian validator menunjukkan bahwa media dan instrumen penelitian dikategorikan "Sangat Layak" dengan skor rata-rata 3,8 dan 4,0. Secara empiris, terjadi lonjakan signifikan pada performa akademik siswa, di mana nilai rata-rata meningkat dari 3,69 pada pre-test menjadi 14,50 pada post-test. Perolehan skor N-gain sebesar 0,95 (kategori tinggi) dan nilai signifikansi uji-t sebesar 0,000 mengonfirmasi bahwa integrasi Canva Site secara efektif memperkuat pemahaman konseptual siswa. **Novelty:** Hasil ini mengimplikasikan bahwa transformasi media pembelajaran berbasis visual sangat krusial dalam mendukung strategi deep learning di era digital.

INTRODUCTION

Era transformasi digital saat ini telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pada sistem pendidikan formal di sekolah. Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat menuntut adanya integrasi instrumen digital dalam proses transfer ilmu pengetahuan agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman [1]. Paradigma pendidikan modern tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi secara satu arah, melainkan pada penciptaan ekosistem belajar yang interaktif dan dinamis. Oleh karena itu, inovasi dalam strategi pembelajaran menjadi sebuah keharusan bagi institusi pendidikan guna mencetak lulusan yang kompetitif di masa depan. Pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara kurikulum dan pemahaman siswa [2].

Tuntutan inovasi pendidikan ini bertujuan agar proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi setiap siswa. Siswa generasi saat ini merupakan *digital natives* yang lebih mudah menyerap informasi melalui rangsangan visual dan pengalaman belajar yang aktif [3]. Apabila proses pembelajaran dikemas dengan cara yang inovatif, maka siswa akan lebih mudah mengaitkan materi pelajaran dengan fenomena nyata di lingkungan mereka. Hal ini sejalan dengan upaya meningkatkan literasi digital yang menjadi salah satu kompetensi utama dalam pendidikan abad ke-21[4]. Keterlibatan aktif siswa dalam menggunakan teknologi

pendidikan akan menstimulus kemampuan berpikir kritis mereka selama proses belajar berlangsung.

Namun, realitas yang ditemukan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara kemajuan teknologi dan praktik pembelajaran sehari-hari. Banyak pendidik yang masih mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah satu arah, yang cenderung membuat suasana kelas menjadi monoton dan membosankan [5]. Keterbatasan pemanfaatan media yang variatif menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti instruksi guru di depan kelas. Fenomena ini diperparah dengan kurangnya kreativitas dalam mengolah bahan ajar digital meskipun infrastruktur teknologi di sekolah sudah mulai tersedia. Akibatnya, potensi teknologi informasi belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung efektivitas pencapaian tujuan instruksional [6].

Dampak dari penggunaan metode yang kurang variatif ini terlihat jelas pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Siswa seringkali merasa tidak antusias dan kehilangan fokus ketika materi disampaikan tanpa dukungan media visual yang memadai [7]. Motivasi yang rendah ini merupakan hambatan psikologis yang serius karena dapat menurunkan daya serap siswa terhadap konsep-konsep penting yang diajarkan. Kurangnya stimulasi kreatif dalam kelas mengakibatkan siswa menjadi pasif dan hanya bertindak sebagai penerima informasi tanpa ada feedback yang konstruktif. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang statis dan tidak mendukung perkembangan potensi kognitif siswa secara menyeluruh [8].

Permasalahan tersebut semakin nyata ketika melihat capaian hasil belajar siswa pada materi-materi tertentu yang seringkali masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan observasi awal, nilai rata-rata siswa cenderung rendah karena mereka kesulitan memahami materi yang bersifat teoritis dan kering akan ilustrasi [9]. Kegagalan dalam mencapai standar ketuntasan ini menunjukkan adanya ketidakefektifan dalam strategi penyampaian materi oleh guru. Jika kondisi ini dibiarkan tanpa adanya intervensi media yang tepat, maka kualitas pendidikan di tingkat satuan pendidikan tersebut akan terus mengalami stagnasi. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah solusi konkret berupa penggunaan media pembelajaran yang mampu menyederhanakan materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami [10].

Sebagai solusi atas permasalahan visualisasi materi, media interaktif berbasis aplikasi Canva menawarkan platform yang dinamis untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak. Canva menyediakan berbagai fitur desain mulai dari grafis, animasi, hingga elemen multimedia yang dapat dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran [11]. Penggunaan media ini memungkinkan guru untuk menyajikan konten pembelajaran yang lebih hidup dan menarik secara estetika. Materi yang sebelumnya dianggap sulit dan tidak terbayangkan oleh siswa kini dapat divisualisasikan melalui presentasi yang interaktif. Fleksibilitas Canva dalam mengintegrasikan berbagai sumber belajar digital menjadikannya salah satu alat bantu mengajar yang sangat potensial [12], [13].

Implementasi media interaktif Canva diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa. Melalui penyajian materi yang lebih kreatif, siswa diharapkan dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan retensi memori yang lebih lama terhadap materi tersebut [12], [14]. Proses pembelajaran yang interaktif mendorong siswa untuk terlibat secara emosional dan intelektual, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini juga melatih siswa untuk terbiasa dengan lingkungan belajar berbasis digital yang kolaboratif. Dengan adanya perubahan pada cara penyajian, diharapkan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan yang terukur dibandingkan dengan metode lama [15].

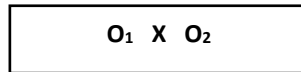
Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini berfokus pada dominasi metode ceramah yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital secara maksimal di sekolah menjadi hambatan utama dalam mencapai standar kompetensi [16]. Hal ini berkorelasi langsung dengan rendahnya hasil belajar siswa yang seringkali tidak mampu melampaui batas nilai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian mendalam mengenai bagaimana integrasi teknologi dapat mengatasi hambatan-hambatan tersebut secara sistematis. Rumusan masalah ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menguji sejauh mana perubahan metode dapat mengubah hasil yang diperoleh siswa [12].

Secara spesifik, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan mengenai tingkat keefektifan penggunaan media Canva dalam lingkungan belajar yang nyata. Peneliti ingin mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa sebelum diberikan intervensi dan kemampuan akhir setelah perlakuan diberikan [17]. Masalah nyata berupa kurangnya minat dan rendahnya nilai ujian menjadi poin sentral yang ingin dipecahkan melalui pendekatan kuantitatif. Dengan memfokuskan pada satu kelompok eksperimen, penelitian ini berupaya mengisolasi variabel media sebagai faktor penentu perubahan skor siswa. Melalui rumusan yang jelas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai urgensi pembaruan media ajar [18].

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh serta keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara teknis, penelitian ini akan mengukur perbandingan capaian siswa melalui nilai *pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan dan nilai *posttest* yang diambil setelah pemberian perlakuan [19]. Hasil dari perbandingan ini akan menunjukkan sejauh mana media Canva mampu memberikan kontribusi terhadap pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik mengenai pemanfaatan aplikasi desain digital dalam proses pengajaran di kelas. Akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang berbasis pada kebutuhan era digital [20].

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian yang dipilih adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding [21]. Dalam desain ini, efektivitas perlakuan diukur dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Secara sistematis, bentuk desain tersebut adalah sebagai berikut [3].



Gambar 1. Desain penelitian.

Keterangan:

O₁ : *Pre-test*

X : Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif canva site

O₂ : *Post-test*

Subjek penelitian atau populasi dalam studi ini mencakup seluruh siswa kelas 5 Umar bin Khattab di SD Muhammadiyah 1 Candi yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang relatif kecil dan spesifik pada satu kelas tertentu [2]. Penggunaan sampel tunggal ini bertujuan untuk mengamati secara mendalam dampak transformasi digital dalam satu lingkungan belajar yang homogen sebelum nantinya dapat dikembangkan secara lebih luas pada populasi yang berbeda [22].

Instrumen pengumpulan data utama yang digunakan adalah tes hasil belajar yang terdiri dari soal pilihan ganda untuk mengukur aspek kognitif siswa [9]. Tes ini dirancang berdasarkan indikator kompetensi dasar yang relevan dengan materi pelajaran kelas V. Sebelum diimplementasikan, instrumen tes terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa alat ukur tersebut akurat dan konsisten [23]. Selain instrumen tes, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mencatat tingkat keterlibatan dan respon afektif siswa selama proses interaksi dengan media digital di dalam kelas [8].

Perangkat lunak utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah platform desain daring Canva yang difungsikan sebagai media pembelajaran interaktif [11]. Canva dipilih karena keunggulannya dalam menyediakan fitur visual yang menarik, seperti animasi, elemen grafis, dan integrasi video yang dapat memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa sekolah dasar [17]. Proses perlakuan dilakukan dengan mengintegrasikan media tersebut ke dalam langkah-langkah pembelajaran, di mana siswa tidak hanya melihat presentasi, tetapi juga berinteraksi dengan elemen-elemen digital yang telah disusun oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep [24].

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian dengan bantuan perangkat lunak SPSS [7]. Tahap pertama

analisis adalah melakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal[15]. Jika data memenuhi kriteria normalitas, maka dilakukan uji *Paired Sample T-Test* untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Canva. Hasil dari analisis statistik ini akan menjadi dasar penarikan kesimpulan mengenai efektivitas media interaktif tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa [6].

RESULTS AND DISCUSSION

A. Hasil Validasi Media Interaktif Canva Site

Sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas 5 Umar bin Khattab SD Muhammadiyah 1 Candi, media interaktif berbasis Canva Site terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh para ahli (*expert judgment*). Validasi ini mencakup aspek materi, desain media, serta aspek pembelajaran dan pedagogik. Hasil penilaian dari dua validator ahli disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil penilaian validasi media interaktif.

No	Nama Validator	Rata-rata Skor	Kategori Kelayakan
1	Validator 1	3,7	Sangat Layak
2	Validator 2	3,9	Sangat Layak
Rata-rata total		3,8	Sangat Layak

Secara keseluruhan, rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,8 dari skor maksimal 4,0. Berdasarkan kriteria penilaian, skor tersebut menunjukkan bahwa media interaktif "Siklus Air Kelas 5" berada pada kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran tanpa revisi besar [25]. Meskipun demikian, validator memberikan catatan kecil terkait kelengkapan petunjuk navigasi untuk memastikan kemandirian belajar siswa tetap terjaga secara optimal.

B. Hasil Validasi Instrumen Tes (*Pre-test* dan *Post-test*)

Sebelum instrumen tes digunakan untuk mengambil data pada siswa kelas V Umar bin Khattab di SD Muhammadiyah 1 Candi, peneliti melakukan uji validitas isi (*content validity*) melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Instrumen ini terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda yang dirancang menggunakan kerangka Taksonomi SOLO (*Structure of Observed Learning Outcomes*) untuk mengukur kedalaman pemahaman siswa, mulai dari level *Unistructural* hingga *Extended Abstract*. Hasil validasi dari dua pakar pendidikan menunjukkan tingkat kesesuaian yang sangat tinggi, sebagaimana terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil validasi butir soal.

No	Nama Validator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Validator 1	4,0	Sangat Sesuai
2	Validator 2	4,0	Sangat Sesuai
Rata-rata total		4,0	Sangat Sesuai

Berdasarkan Tabel 2, kedua validator memberikan skor rata-rata 4,0 (Skala 1-4) yang berarti seluruh butir soal dinilai "Sangat Sesuai". Kedua validator menyatakan bahwa instrumen tersebut "Layak digunakan tanpa revisi". Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal yang disusun telah memenuhi aspek materi (keakuratan konsep), aspek konstruk (kesesuaian dengan indikator), dan aspek bahasa (kejelasan kalimat).

Keberhasilan validasi instrumen ini merupakan tahap krusial untuk menjamin bahwa data yang diperoleh nantinya benar-benar merepresentasikan kemampuan kognitif siswa secara akurat. Penggunaan Taksonomi SOLO dalam penyusunan soal memungkinkan peneliti tidak hanya mengukur hafalan, tetapi juga melihat bagaimana siswa menghubungkan berbagai fakta tentang siklus air (seperti hubungan antara evaporasi dan kondensasi) hingga mampu melakukan generalisasi dampak lingkungan pada level *Extended Abstract* [26], [27].

Validasi ahli yang mencapai skor sempurna (4,0) memberikan kepastian bahwa instrumen ini memiliki reliabilitas logis yang kuat sebelum diujicobakan [25]. Dengan instrumen yang sudah tervalidasi sangat layak, maka hasil peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* nantinya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sebagai efek dari perlakuan (*treatment*) menggunakan media interaktif Canva Site, bukan karena bias dari kesalahan penyusunan soal [3], [7].

C. Integrasi Media Difital dalam Pembelajaran

Implementasi Modul Ajar berbasis *Deep Learning* dengan bantuan Canva Site menunjukkan adanya transformasi dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V. Penggunaan media interaktif ini memungkinkan visualisasi materi siklus air yang kompleks menjadi lebih konkret melalui fitur video dan animasi [11]. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan belajar siswa kelas V yang cenderung memiliki minat tinggi pada eksplorasi visual dan digital [27].

Penggunaan kerangka *Deep Learning* dalam modul ajar memastikan bahwa interaksi siswa dengan media tidak bersifat pasif. Melalui langkah-langkah PBL, siswa ditantang untuk memecahkan masalah terkait fenomena alam, di mana media Canva berfungsi sebagai sumber informasi sekaligus alat bantu untuk membangun konstruksi pengetahuan secara mandiri [24]. Strategi ini sejalan dengan upaya meningkatkan keterampilan digital guru dalam mengelola pembelajaran yang dinamis di era Revolusi Industri 4.0 [3], [28].

Lebih lanjut, asesmen yang dirancang dalam modul ini menggunakan Taksonomi SOLO untuk memastikan bahwa peningkatan hasil belajar mencakup aspek pemahaman

konseptual yang utuh. Media Canva Site memfasilitasi hal ini dengan menyediakan umpan balik instan pada bagian kuis, yang membantu siswa melakukan refleksi terhadap pemahamannya sendiri (*assessment as learning*). Dengan demikian, sinergi antara modul ajar yang terstruktur dan media yang interaktif terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian kompetensi siswa secara optimal [7], [6].

Berdasarkan data tes yang dikumpulkan dari 26 siswa kelas 5 Umar bin Khattab, terdapat peningkatan pemahaman konseptual yang sangat signifikan setelah diterapkannya media interaktif berbasis Canva Site. Ringkasan hasil tes disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Statistik deskriptif nilai pre-test dan post-test.

No	Data	N	Skor Minimum	Skor Maksimum	Mean (Rata-rata)
1	<i>Pre-test</i>	26	1	6	3,69
2	<i>Post-test</i>	26	13	15	14,50

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat drastis dari 3,69 pada saat *pre-test* menjadi 14,50 pada saat *post-test*. Skor terendah saat *post-test* (13) bahkan jauh melampaui skor tertinggi saat *pre-test* (6).

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* (mengingat $N < 50$). Berdasarkan analisis SPSS, diperoleh nilai signifikansi untuk data *pre-test* dan *post-test* yang lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik [29].

Tabel 4. Hasil uji paired sample t-test.

Perbandingan	Mean Difference	t-hitung	Sig. (2-tailed)
Pre-test - Post-test	10,81	35,420	0,000

Hasil uji pada Tabel 2 menunjukkan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$. Karena nilai $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif Canva Site [7], [28].

Untuk mengukur efektivitas peningkatan, dilakukan perhitungan *N-Gain Score*. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,95. Berdasarkan kriteria efektivitas, nilai 0,95 masuk dalam kategori "Tinggi" ($g > 0,7$), yang berarti penggunaan media Canva Site sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa [13].

Peningkatan signifikan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Candi didorong oleh integrasi media interaktif Canva Site yang mampu memvisualisasikan materi Siklus Air secara konkret. Sebelum perlakuan, siswa hanya memiliki pemahaman dasar (rata-rata 3,69), namun setelah perlakuan, hampir seluruh siswa mencapai skor maksimal (rata-rata 14,50). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media visual interaktif dapat membantu siswa sekolah dasar memahami fenomena alam yang bersifat siklis dan abstrak [27].

Media Canva Site memfasilitasi pendekatan *Deep Learning* melalui fitur interaktif seperti video animasi dan kuis langsung. Fitur ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan materi, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan mental dan motivasi belajar [6], [7]. Peningkatan skor N-Gain yang mencapai kategori Tinggi (0,95) membuktikan bahwa desain media yang divalidasi oleh ahli materi dan media telah tepat sasaran dalam mengatasi hambatan belajar siswa pada materi IPAS [25].

Secara keseluruhan, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran di kelas 5 Umar bin Khattab terbukti efektif dalam mentransformasi proses belajar dari konvensional menjadi berbasis teknologi. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa keterampilan digital guru dalam menyusun perangkat pembelajaran (Modul Ajar) yang terintegrasi dengan media inovatif merupakan faktor penentu dalam mencapai hasil belajar yang optimal di era digital [3], [26].

CONCLUSION

Fundamental Finding : Penggunaan media interaktif digital berbasis Canva Site pada materi Siklus Air di kelas 5 Umar bin Khattab SD Muhammadiyah 1 Candi terbukti sangat efektif dan layak secara pedagogik, yang ditunjukkan melalui hasil validasi tim ahli bahwa media pembelajaran dan instrumen tes berbasis Taksonomi SOLO berada pada kategori sangat layak dengan skor rata-rata masing-masing 3,8 dan 4,0, serta peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dari nilai rata-rata 3,69 pada pre-test menjadi 14,50 pada post-test dengan nilai signifikansi 0,000 dan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,95 yang menguatkan efektivitas tinggi media tersebut dalam membantu penguasaan konsep abstrak melalui pendekatan *Deep Learning* dan model *Problem-Based Learning*. **Implication :** Integrasi teknologi Canva Site dalam modul ajar mampu mentransformasi pemahaman konseptual siswa menjadi lebih mendalam, terstruktur, dan komprehensif dalam proses pembelajaran. **Limitation :** Temuan penelitian ini masih terbatas pada desain one-group pretest-posttest dalam satu kelas sehingga generalisasi hasil terhadap konteks sekolah, peserta didik, dan kondisi pembelajaran yang lebih luas masih terbatas. **Future Research :** Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, melakukan perbandingan lintas mata pelajaran dan jenjang kelas, serta mengkaji dampak jangka panjang terhadap retensi konsep dan transfer pengetahuan pada pembelajaran berbasis Canva Site.

REFERENCES

- [1] D. P. P. Wardani and I. Rindaningsih, "Literature Study : Building Superior Human Resources Through Digital Learning in the Modern Education Era," *J. Educ. Islam. Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 131–150, 2025.
- [2] N. L. Jannah and I. Rindaningsih, "Pengembangan Guru Sebagai Sumber Daya Manusia Di Era Digital," *Zeniusi J.*, vol. 1, no. 2, pp. 81–86, 2024.
- [3] D. Marisa and I. Rindaningsih, "Optimizing TPACK in Learning in the Digital Era: Systematic Literature Review," *J. Educ. Islam. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 75–90, 2025.
- [4] L. I. Rocmah, I. Rindaningsih, I. Ratna, I. Astutik, and G. Z. Nisa, "Empowerment of Early Childhood Education Teachers Through Training in the Use of Canva for Creating Teaching Media," *J. Soc. Community Serv.*, vol. 2, no. 1, pp. 42–55, 2025.
- [5] A. Sholihuddin, "Efektivitas Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Spinning Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Maharoh Kalam Kelas VIII MTs Ma'murotul Husna," *Al Wasil*, vol. 03, no. 1, pp. 64–73, 2025, doi: 10.30762/alwasil.v3i1.5011.
- [6] I. Taufiq, Adrias, Fitrawati, and Y. Fitria, "Efektivitas Media Canva dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Matematika Sekolah Dasar Tahun 2022–2025: A Systematic Literature Review," *J. Ilmu Pendidik. dan Mat.*, vol. 4, no. November, pp. 114–124, 2025.
- [7] D. Arisanti, Suriswo, and Maufur, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva , Keterampilan Digital Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar," *J. Papeda*, vol. 7, no. 2, pp. 206–215, 2025.
- [8] N. H. Ismai, Suardi2, and Rismawati, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN BERBANTUKAN MEDIA CANVA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DAN TOLERANSI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD NEGERI INPRES TINGGIMAE KEC. SUMBA OPU KAB. GOWA," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. September, pp. 272–282, 2025.
- [9] E. S. Putri, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Di Kelas III SDN Undar Andir 2," *J. PERSEDA*, vol. VI, no. 1, pp. 60–64, 2023.
- [10] N. Syam, Hasnah, and Syahreni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Siklus Air Kelas V UPTD SPF SD Negeri 51 Tonronge Kabupaten Soppeng," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 3, pp. 239–249, 2022.
- [11] A. A. Susanto and I. K. Almanfaluti, "ANALISIS KUALITAS CANVA SEBAGAI PLATFORM DESAIN ONLINE DAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF," *J. Teknol. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, 2025.
- [12] L. Tasmayanti, L. R. R. Susanti, and E. R. Safitri, "ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA PADA MATERI JARING-JARING MAKANAN DI SEKOLAH DASAR," *Sci. J. Inov. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2025, [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- [13] B. W. B. Ginting and N. Siregar, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF," *J. Math. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 391–404, 2025.
- [14] Y. F. D. Cahyani, A. Fatayan, and N. Amaliyah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT PESERTA DIDIK PADA MATERI IPAS KELAS V," *Sci. J. Inov. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 5, no. 2, pp. 441–452, 2025.
- [15] P. R. Illahi and D. Darmawan, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA

- PEMBELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR DI KELAS V SDN 2 CIUDIAN KECAMATAN SINGAJAYA," *J. Syntax IDEA*, vol. 7, no. 04, pp. 552-558, 2025.
- [16] S. Oktaria, R. Susanti, and Suratmi, "ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI STRUKTUR LAPISAN BUMI KELAS VIII," *Soc. J. Inov. Pendidik. IPS*, vol. 5, no. 1, pp. 210-218, 2025.
- [17] S. Nita, E. Untari, K. Sussolaikah, and M. H. Rifai, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 354-359, 2025.
- [18] Hatmiah, "PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA TABALONG), (STUDI KASUS: STIT SYEKH MUHAMMAD NAFIS," *ADIBA J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 131-141, 2025.
- [19] H. Cunayah, F. D. Utami, A. Nur'aeni, and G. D. S. Rahayu, "PENGARUH STRATEGI DIRECT READING TEACHING AND ACTIVITY (DRTA) BERBANTUAN CANVA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA SISWA KELAS IV SD," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 2548-6950, 2025.
- [20] H. Mutingah and S. Yulianto, "Keefektifan Model PBL Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD," *JlIP J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 6, pp. 5608-5617, 2025.
- [21] Y. Farida and I. Rindaningsih, "Jurnal Akademik Ekonomi Dan Manajemen " Analisis Sistematis Literatur tentang Transformasi Pelatihan dan Pengembangan Guru sebagai SDM pada Lembaga Pendidikan di Era Digital "," *J. Akad. Ekon. Dan Manaj.*, vol. 1, no. 4, pp. 602-607, 2024.
- [22] D. M. Amroini and I. Rindaningsih, "Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) Berbasis Teknologi Untuk Pengembangan Kompetensi di Madrasah," *J. Akad. Ekon. Dan Manaj.*, vol. 1, no. 4, pp. 593-601, 2024.
- [23] S. A. Pratiwi, R. Mayanti, S. Afidah, N. Arifin, and V. J. Sabrina, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Menggunakan Canva dan Google Sites Untuk Komunitas Belajar Guru Matematika Pendahuluan," *J. ABDIMAS Indones.*, vol. 5, no. 3, pp. 1464-1473, 2025.
- [24] Z. E. Putri, Reni, N. Hermita, and R. G. S. Barokah, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA : Studi Kualitatif di Sekolah Dasar Implementation of Interactive Learning Media Based on Canva in Science Learning : A Qualitative Study in Elementary School," *EDUKASI Temat. J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 109-118, 2025.
- [25] M. Subhi, Solbia, T. L. Herlina, and A. Caramoy, "Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Pembelajaran IPA Kelas IV SD," *J. Sos. Hum. dan Pendidik. Vol.*, vol. 5, no. 1, pp. 10-26, 2025.
- [26] C. M. Intantri, S. E. Mulyono, B. Subali, and N. Widiarti, "Tinjauan Pustaka : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran IPA Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2019 - 2025," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 14, no. 3, pp. 5489-5500, 2025.
- [27] S. Nadyah and A. U. Akmal, "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) KELAS IV SEKOLAH DASAR KECAMATAN LUAK KABUPATEN 50 KOTA," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 11, no. 2, pp. 221-233, 2025.
- [28] L. El Fazra, S. R. Sitompul, and M. T. Fikri, "Penerapan Aplikasi Digital pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas 4 SD," *Semin. Nas. Pendidik.*, no. 1, pp. 2253-2256, 2025.
- [29] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta. Bandung: Alfabeta, 2019.

Fitri Nur Aeni

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

***Ida Rindaningsih (Corresponding Author)**

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email: rindaningsih1@umsida.ac.id
