



## **PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SD**

**Kornelia Lerebulan<sup>1</sup>, Leonid Ritiauw<sup>2</sup>, Yosepus Anthony Hallatu<sup>3</sup>**  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pattimura Ambon<sup>1,2</sup>  
Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Pattimura<sup>3</sup>  
e-mail: [kornelialerebulan22@gmail.com](mailto:kornelialerebulan22@gmail.com)

Diterima: 20/4/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 16/5/2026

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital mendorong inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kerap menghadapi tantangan rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Kristen Lermatang. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 22 peserta didik kelas V SD Kristen Lermatang. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah diuji validitas menggunakan korelasi Product Moment dan diuji reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha dengan nilai 0,840. Analisis data meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, uji paired sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 61,64 meningkat menjadi 80,64 pada posttest. Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7094 atau 70,94% termasuk dalam kategori tinggi. Disimpulkan bahwa aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan dan efektif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Kristen Lermatang, sehingga dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Aplikasi Canva, Hasil Belajar, Peserta Didik, Pembelajaran IPS.*

### **ABSTRACT**

The advancement of digital technology has encouraged innovative use of learning media in elementary schools, including Social Studies, a subject often challenged by low student motivation and engagement. This study aimed to examine the effect of Canva on Social Studies learning outcomes in grade V at SD Kristen Lermatang. A quantitative method with a pre-experimental one group pretest-posttest design was employed. The sample consisted of 22 grade V students. The instrument was a multiple-choice test whose validity was assessed using Product Moment correlation and reliability measured by Cronbach's Alpha at 0.840. Data analysis included the Shapiro-Wilk normality test, paired sample t-test, and N-Gain test. Results showed that the mean pretest score of 61.64 increased to 80.64 on the posttest. The paired sample t-test yielded a significance value of  $0.000 < 0.05$ , leading to the rejection of  $H_0$  and acceptance of  $H_1$ , indicating a significant effect of the Canva application on student learning outcomes. The mean N-Gain score of 0.7094 or 70.94% was categorized as high. It is concluded that the Canva application significantly and effectively improves Social Studies learning



outcomes of grade V students at SD Kristen Lermatang and is recommended as an innovative technology-based learning medium in elementary schools.

**Keywords:** *Canva App, Learning Outcomes, Students, Social Studies Education*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Teknologi menjadi sarana yang sangat berharga untuk mendukung peningkatan hasil belajar, motivasi, kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif peserta didik (Baikuna et al., 2024). Kondisi ini mendorong para pendidik untuk terus berinovasi dalam menghadirkan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan efektif guna memenuhi kebutuhan peserta didik di abad ke-21.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap kehidupan sosial, budaya, dan lingkungan sekitarnya. Namun demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar kerap menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik, terutama apabila materi disampaikan melalui metode konvensional yang bersifat monoton. Media digital menawarkan cara penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode pengajaran konvensional, dan hal ini penting karena peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga penyajian materi yang dinamis dapat meningkatkan keterlibatan mereka (Fitri & Hadi, 2024).

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang tengah berkembang pesat adalah aplikasi Canva. Canva dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan kreativitas peserta didik dengan menyediakan fitur-fitur yang mendukung penyajian materi pembelajaran secara interaktif dan visual, serta memudahkan pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif melalui template yang tersedia (Kurniawan et al., 2024). Keunggulan Canva terletak pada antarmuka yang ramah pengguna serta ragam pilihan desain yang luas, menjadikannya alat yang efektif dalam mendukung pengalaman belajar peserta didik. Menurut Jamaludin & Sedek, (2024) bahwa *Canva for Education* merupakan alat yang sangat efektif untuk mendorong pembelajaran visual dan komunikasi, karena menawarkan antarmuka yang mudah digunakan dalam pembuatan materi visual yang menarik sekaligus menumbuhkan kreativitas dan keterampilan kolaborasi pengguna.

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Yulianti et al., (2023) dalam penelitiannya menemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Sejalan dengan itu, penelitian tentang penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan Canva memiliki pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional (Ningrum & Safrul, 2024). Dalam konteks pembelajaran IPS secara khusus, penggunaan media Canva yang dilengkapi dengan QR Code terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik (Armilah et al., 2024). Lebih lanjut, Safa'at et al., (2024) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Selain itu, hasil penelitian tentang implementasi pembelajaran berbasis teknologi Canva menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan



meningkatkan aktivitas peserta didik yang ditandai dengan meningkatnya interaksi, partisipasi dalam diskusi, dan motivasi belajar, sehingga Canva dipandang sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Kaniati et al., 2025). Dalam aspek literasi digital yang turut mendukung keberhasilan belajar, terdapat hubungan positif antara literasi digital dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik IPS di sekolah dasar, yang mengindikasikan bahwa pembiasaan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran berkontribusi pada peningkatan capaian belajar.

Di sisi lain, meskipun Canva menawarkan keunggulan yang cukup besar dalam hal desain visual dan aksesibilitas, dampak pedagogisnya sangat ditentukan oleh sejauh mana Canva diintegrasikan dengan prinsip-prinsip desain instruksional yang tepat (Handayani et al., 2025). Hal ini berarti keberhasilan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya bergantung pada fitur aplikasi itu sendiri, melainkan juga pada kemampuan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian mengenai pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS masih sangat relevan dan perlu terus dikembangkan, khususnya pada konteks pembelajaran di sekolah dasar yang memiliki karakteristik peserta didik yang unik. Lahamado et al., (2025) dalam analisis literatur mereka menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Kristen Lermatang, guna memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan model pre-eksperimental design, yaitu desain *One Group Pretest Posttest*, desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di Kelas V SD Kristen Lermatang. dengan jumlah sampel sebanyak 22 peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) ( $O_1$ ), kemudian perlakuan aplikasi *Canva* ( $X$ ), dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) ( $O_2$ ).

**Tabel 1. Desain *One Group Pretest-Posttest***

Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
$O_1$	$X$	$O_2$

### Keterangan

$O_1$  = Nilai Tes Awal (sebelum diberi perlakuan)

$X$  = Perlakuan melalui aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran

$O_2$  = Nilai Tes Akhir (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SD Kristen Lermatang Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar. Sementara itu, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Rumah tiga dengan jumlah 22 siswa.

Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah pengaruh aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran IPS, meliputi penggunaan slide, poster, infografis, dan materi visual lainnya yang dirancang menggunakan *Canva*, sedangkan variabel terikat adalah Hasil belajar Kemampuan

peserta didik memahami materi IPS yang diukur melalui tes tertulis . Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Pengujian Instrumen (Validasi dan Realibitas)

a. Uji Validasi

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir soal atau pertanyaan dalam instrumen mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Pengujian ini dapat dilakukan menggunakan korelasi Product Moment, yaitu dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Apabila nilai  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel, maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid

Jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel, maka item valid.

Jika  $r$  hitung  $< r$  tabel, maka item tidak valid

Hasil korelasi tiap item kemudian dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel pada taraf signifikansi 0,05. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dikatakan valid atau tidak valid dalam mengukur suatu variabel penelitian

b. Uji Realibitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi instrumen dalam mengukur variabel. Pengujiannya dapat menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

**Tabel 2. Interpretasi Hasil Uji Realibitas**

Nilai $r$	Keterangan
0,00 — 0,20	Sangat rendah
0,21 — 0,40	Rendah
0,41 — 0,60	Cukup tinggi
0,61 — 0,80	Tinggi
0,81 — 1,00	Sangat tinggi

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Data ini akan diuji dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistich 27. Kriteria pengujian digunakan pada taraf signifikansi 5 % dalam hal ini hipotesis yang diuji adalah:

$H_0$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi adalah sebagai berikut :

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini dilakukan menggunakan program komputer SPSS 16.0 for Windows dengan metode uji chi-kuadrat. Kriteria pengujian diterapkan pada tingkat signifikansi 5%, dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$ : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

3. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, hipotesis penelitian diuji menggunakan uji  $t$  berpasangan ( paired sample t-test) dengan spss pada taraf  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis

Ha : Terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran.

Ho : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran.

4. Uji N-Gain

Cara yang dapat dilakukan untuk mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dengan membandingkan hasil belajar menggunakan *canva* sebelum perlakuan (pretest) dan hasil belajar menggunakan setelah perlakuan (posttest) adalah menggunakan rumus *n-gain*. Uji *N-Gain* ini dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Berikut rumus *N-Gain*:

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Kriteria yang digunakan untuk mengukur besaran presentasi nilai *N-gain* sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Nilai *N-Gain***

Presentase <i>N-Gain</i>	Klasifikasi
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) \leq 0,7$	Sedang
$0 < (g) < 0,3$	Rendah

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kristen Lermatang Kelas V pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan tes sebagai instrument penelitian yang diujikan terlebih dahulu pada kelas V yang berjumlah 22 peserta didik, sebelum melakukan penyebaran tes untuk mengumpulkan data penelitian, maka dilakukan penyebaran tes untuk melihat apakah tes tersebut dapat diujikan kepada peserta didik yang akan diberikan perlakuan penelitian ini. Data yang diuraikan dalam sub bahasan ini hasil jawaban dari 22 peserta didik. Dalam pertanyaan berbentuk tes PG 10 butir soal.

**Tabel 4. Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas V SD Kristen Lermatang**

No	Code Responden	Pre-test	Post-test
1	F.K	60	77
2	M.B	56	85
3	T.L	53	81
4	M.K	69	90
5	K.T	66	78
6	S.M	67	77
7	M.K	48	70
8	A.U	65	90
9	D.	65	76
10	Y.M	84	100
11	Y	56	63
12	M.T	57	80
13	J.B	63	75
14	F.B	53	75
15	P.D	63	80
16	Y.E	68	95
17	E.M	57	75

18	B.W	62	85
19	M	63	95
20	L.T	65	65
21	D.B	55	60
22	S.L	61	55
	<b>Jumlah</b>	1356	1774
	<b>Rata-rata</b>	61,64	80,64

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan, *pretest* dan *posttest* kelas V SD Kristen Lermatang diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,64 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,64. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Canva*

### 1. Hasil Uji Validitas

**Tabel 5. Hasil Uji Validitas**

Butir Soal	r <sub>Tabel</sub>	r <sub>Hitung</sub>	Keterangan
Soal 1	0,444	0,6119	Valid
Soal-2	0,444	0,5706	Valid
Soal 3	0,444	0,0879	Tidak Valid
Soal 4	0,444	0,5369	Valid
Soal 5	0,444	0,5214	Valid
Soal 6	0,444	0,2920	Tidak Valid
Soal 7	0,444	0,2363	Tidak Valid
Soal 8	0,444	0,5654	Valid
Soal 9	0,444	0,0904	Tidak Valid
Soal 10	0,444	0,0945	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 5 hasil uji validitas dengan membandingkan nilai r<sub>Hitung</sub> dan r<sub>Tabel</sub> (0,444), diperoleh dari 10 butir soal terdapat 5 butir soal yang valid yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, dan 8, sedangkan 5 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan adalah butir soal yang telah memenuhi kriteria validitas.

### 2. Hasil Uji Realibitas

**Tabel 6. Hasil Uji Realibitas Sikap Toleransi**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.840	5

Berdasarkan tabel 6 terkait hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,840 dengan jumlah item sebanyak 5 butir soal. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan layak digunakan dalam penelitian

### 3. Uji Normalitas

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.927	22	.105
POSTTEST	.959	22	.470

Berdasarkan tabel 7 hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,105 dan *posttest* sebesar 0,470. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t.

#### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik melalui tes berupa *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi SPSS. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

Sig. < 0,05 maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  di terima maka terdapat peningkatan

Sig. > 0,05 maka  $H_0$  di terima dan  $H_1$  di tolak maka tidak terdapat peningkatan.

**Tabel 8. Hasil Uji T-Test hasil *Pretest and Posttest***

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PREETEST – POSTTEST	-19.000	6.873	1.465	-22.047	-15.953	-12.966	21	.000

Berdasarkan tabel 8 hasil uji Paired Sample t-test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata selisih sebesar -19,000 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan

#### 5. Uji N-Gain

**Tabel 9. Hasil Uji N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN SKOR	22	.16	1.00	.7094	.20882
NGAIN PERSEN	22	15.91	100.00	70.9406	20.88176
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan tabel 9 hasil uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7094 atau 70,94% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

#### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Kristen Lermatang. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan sebelumnya, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,64 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,64, sehingga terjadi peningkatan sebesar 19 poin setelah peserta didik diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Canva*. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan nilai t hitung sebesar -12,966, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Temuan ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Lebih lanjut, hasil uji N-Gain menunjukkan



nilai rata-rata sebesar 0,7094 atau 70,94% yang berada pada kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva tidak hanya berpengaruh secara signifikan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan tersebut dapat dijelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikembangkan oleh Mayer, (2024). Teori ini mendalilkan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika materi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar, karena informasi diproses melalui dua saluran kognitif yang terpisah, yaitu saluran verbal dan saluran visual, dengan kapasitas memori kerja yang terbatas. Aplikasi Canva pada dasarnya memfasilitasi prinsip ini karena memungkinkan guru menyajikan materi IPS dalam bentuk kombinasi teks ringkas, ikon, ilustrasi, diagram, serta infografis yang terintegrasi dalam satu tampilan visual yang koheren. Dengan cara ini, peserta didik dapat secara aktif memilih informasi yang relevan, mengorganisasikannya ke dalam struktur mental yang bermakna, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses kognitif inilah yang diduga menjadi salah satu faktor utama peningkatan rata-rata nilai posttest dalam penelitian ini.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas V SD yang berada pada tahap operasional konkret (7–11 tahun). Pada tahap ini peserta didik mulai mampu berpikir logis, namun masih sangat bergantung pada representasi konkret dari objek dan peristiwa untuk memahami konsep yang abstrak (Hayat et al., 2024). Materi IPS yang memuat konsep-konsep sosial, budaya, dan kemasyarakatan seringkali terasa abstrak bagi peserta didik apabila hanya disampaikan secara verbal. Melalui aplikasi Canva, konsep-konsep abstrak tersebut dapat dikonkretkan dalam bentuk gambar, peta, bagan, dan ilustrasi yang sesuai dengan daya tangkap visual peserta didik. Dengan demikian, Canva berperan sebagai jembatan kognitif yang menghubungkan pengalaman konkret peserta didik dengan pemahaman konseptual yang lebih tinggi.

Temuan penelitian ini selaras dengan hasil-hasil studi terdahulu yang juga menunjukkan pengaruh positif aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Rais & Zulfa, (2024) dalam penelitiannya pada peserta didik sekolah dasar di Sumatera Barat melaporkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar, karena fitur visual dan kemudahan penggunaannya memungkinkan guru menyajikan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan itu, Nurhosen et al., (2024) melalui analisis penerapan media berbasis Canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar menemukan bahwa media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil serupa juga diperoleh Yuliana & Setiadi, (2024) yang membandingkan kelas eksperimen menggunakan Canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar konvensional, dan menyimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik kelas IV di kelas eksperimen lebih baik dan efektif dibandingkan kelas kontrol. Konsistensi temuan lintas penelitian ini memperkuat kesimpulan bahwa keunggulan Canva sebagai media pembelajaran bersifat lintas-konteks dan tidak terbatas pada satu daerah atau mata pelajaran tertentu.

Dalam konteks pembelajaran IPS secara lebih spesifik, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Nur Alawiyah, (2024) yang melakukan penelitian kuasi eksperimen pada peserta didik kelas IV SD dan memperoleh nilai signifikansi uji independent sample t-test sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Kesesuaian antara nilai signifikansi pada penelitian tersebut dengan nilai signifikansi pada penelitian ini (0,000)



memberikan bukti empiris yang saling mendukung bahwa integrasi Canva ke dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar konsisten menghasilkan peningkatan hasil belajar. Konsistensi ini penting karena IPS merupakan mata pelajaran yang kerap dianggap membosankan oleh peserta didik akibat banyaknya konsep dan fakta yang harus dihafalkan, sehingga penyajian visual melalui Canva terbukti mampu mengubah persepsi peserta didik terhadap materi IPS.

Kategori N-Gain tinggi (0,7094) yang diperoleh pada penelitian ini mengindikasikan bahwa aplikasi Canva bukan sekadar media yang menarik secara estetis, tetapi juga efektif secara pedagogis dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Puspitaningrum et al., (2024) yang menemukan bahwa pemanfaatan media Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik serta keterampilan kolaboratif. Hasil uji N-Gain yang tinggi pada penelitian ini juga mengonfirmasi temuan Nisyaa et al., (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, temuan 70,94% peningkatan yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa intervensi menggunakan Canva dalam pembelajaran IPS di SD Kristen Lermatang memberikan manfaat yang substansial, bukan sekadar perubahan marginal pada hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar tidak terlepas dari kemampuannya untuk membangkitkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Nurpiani et al., (2024) menegaskan bahwa media Canva mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar karena tampilan visualnya yang berwarna-warni, beragam, dan dinamis. Indriani, (2024) juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran di sekolah dasar berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik karena membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan. Pada konteks penelitian ini, peningkatan minat dan keterlibatan tersebut dapat diamati dari partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran dan terefleksi dalam peningkatan skor posttest yang konsisten pada hampir seluruh peserta didik (20 dari 22 peserta didik mengalami peningkatan).

Selain berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, pemanfaatan Canva pada pembelajaran IPS juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan tuntutan pendidikan saat ini. Fajariyanto et al., (2025) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan materi IPS ke dalam desain visual yang sistematis, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk menafsirkan lambang, membandingkan konsep, dan menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sehari-hari mereka. Proses ini berpadu dengan tuntutan pembelajaran IPS yang menekankan pemahaman konsep sosial dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Di samping kualitas media, hasil belajar IPS peserta didik juga dipengaruhi oleh faktor motivasi belajar. Budiharti et al., (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar berkorelasi positif dengan motivasi belajar, sehingga media pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik akan turut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Dalam penelitian ini, aplikasi Canva berperan ganda, yaitu sebagai media penyampai informasi sekaligus sebagai stimulus yang memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Motivasi yang meningkat ini pada gilirannya berdampak pada keseriusan peserta didik dalam menyimak materi, mengerjakan tugas, dan menyelesaikan soal



posttest, sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih optimal dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional yang cenderung monoton.

Secara lebih luas, temuan penelitian ini mendukung tren global mengenai efektivitas platform digital dalam pembelajaran. Alshammary & Alhalafawy, (2023) melalui meta-analisis terhadap berbagai studi di bidang pendidikan menyimpulkan bahwa platform digital secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar, khususnya ketika platform tersebut dirancang untuk menyajikan konten secara multimodal dan interaktif. Canva sebagai salah satu platform desain visual berbasis web memenuhi kriteria tersebut karena mengintegrasikan teks, gambar, animasi sederhana, dan elemen interaktif dalam satu antarmuka yang mudah digunakan (Azizah & Fathurrahman, 2024; Indonesia, 2024; Rozali et al., 2025; Safitri et al., 2024; Santoso & Janattaka, 2025). Dengan demikian, hasil penelitian di SD Kristen Lermatang ini sekaligus memberikan kontribusi pada basis empiris yang lebih luas mengenai efektivitas platform digital pada konteks pendidikan dasar di daerah kepulauan, yang selama ini masih sangat jarang menjadi lokus penelitian pendidikan teknologi.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan dan kategori efektivitas yang tinggi, beberapa catatan perlu diperhatikan untuk memperkaya interpretasi temuan. Pertama, desain penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest tanpa kelas pembandingan, sehingga peningkatan hasil belajar tidak dapat sepenuhnya dilepaskan dari faktor lain di luar perlakuan, seperti efek pengulangan pengerjaan soal. Kedua, terdapat variasi pencapaian individual, di mana dua peserta didik mengalami stagnasi dan satu peserta didik justru mengalami penurunan skor. Variasi ini mengindikasikan bahwa efektivitas Canva tetap dipengaruhi oleh kesiapan belajar, gaya belajar, dan kondisi psikologis masing-masing peserta didik, sehingga guru perlu memadukan penggunaan Canva dengan pendekatan pembelajaran diferensial agar dampaknya merata. Kendati demikian, pola umum peningkatan yang ditemukan tetap menunjukkan arah positif yang kuat dan konsisten dengan temuan-temuan penelitian terdahulu.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan di atas, penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa aplikasi Canva layak dijadikan salah satu pilihan utama media pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan media konvensional. Bagi guru kelas V SD Kristen Lermatang dan sekolah-sekolah dengan karakteristik sejenis, integrasi Canva pada pembelajaran IPS dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar serta kurangnya keterlibatan peserta didik. Pada sisi teoretis, penelitian ini memperkuat relevansi Cognitive Theory of Multimedia Learning pada konteks pendidikan dasar di Indonesia, sekaligus menyumbangkan data empiris dari kawasan Kepulauan Tanimbar yang selama ini belum banyak terjangkau oleh penelitian bidang teknologi pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjawab tujuan penelitian yang telah dirumuskan, tetapi juga membuka peluang bagi pengembangan penelitian lanjutan dengan desain yang lebih kompleks, seperti quasi-experimental dengan kelas kontrol atau penelitian tindakan kelas yang mengukur aspek afektif dan psikomotor peserta didik.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengintegrasian media pembelajaran digital melalui aplikasi desain visual memberikan dampak positif yang sangat nyata terhadap capaian akademik peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggunaan piranti lunak ini terbukti mampu mentransformasi materi pelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi lebih interaktif serta menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.



Keberhasilan ini didorong oleh kemampuan teknologi dalam menyajikan informasi secara *multimodal* yang menggabungkan unsur teks serta gambar sehingga memudahkan proses kognitif dalam memahami konsep sosial yang kompleks. Selain itu, inovasi tersebut berhasil membangkitkan minat serta keterlibatan aktif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Secara keseluruhan, penerapan media berbasis *web* ini merupakan strategi instruksional yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kualitas akademik siswa dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung bersifat monoton.

Berdasarkan temuan tersebut, para pendidik disarankan untuk mulai mengadopsi teknologi desain kreatif sebagai sarana penunjang utama dalam merancang perangkat pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap perkembangan zaman. Pihak sekolah perlu memberikan dukungan berupa penyediaan infrastruktur pendukung serta pelatihan intensif bagi guru untuk meningkatkan kecakapan *digital literacy* dalam mengoperasikan berbagai fitur canggih yang tersedia secara *online*. Selain itu, integrasi media visual ini sebaiknya dipadukan dengan metode pengajaran yang variatif agar kebutuhan gaya belajar setiap individu dapat terakomodasi secara optimal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan kajian lebih mendalam dengan menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelompok pembanding agar tingkat validitas hasil semakin kuat. Pengembangan riset juga dapat diarahkan pada pengukuran aspek perilaku serta keterampilan sosial guna mendapatkan gambaran utuh mengenai efektivitas penggunaan teknologi informasi dalam lingkup pendidikan dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, N. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 65–71. <https://doi.org/10.56916/bip.v3i2.965>
- Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2023). Digital platforms and the improvement of learning outcomes: Evidence extracted from meta-analysis. *Sustainability (Switzerland)*, 15(2). <https://doi.org/10.3390/su15021305>
- Armilah, I., Sinaga, R. M., Istiawati, N. F., Maydiantoro, A., & Adha, M. M. (2024). Utilization of Smart Apps Creator (SAC) as a learning media for social studies. *International Journal of Educational and Psychological Sciences*, 2(4), 211–222. <https://doi.org/10.59890/ijeps.v2i4.2291>
- Azizah, N. N., & Fathurrahman, M. (2024). Pemanfaatan media Canva dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) pada pembelajaran IPAS di SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(2), 296. <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.56994>
- Baikuna, L., Hidayatuloh, M. F., I, M. F. R., Fitria, N., Anjelina, N. U., Mahendra, M. R. E., Marlina, & Nisak, A. Z. (2024). Peran teknologi pendidikan dalam pemanfaatan pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 3257–3262. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1182>
- Budiharti, U. S., Nurhayati, & Anitra, R. (2024). Analysis of social studies learning outcomes of elementary school students based on learning motivation. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 175–187. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1373>
- Fajariyanto, S. D., Firdaus, F. M., & Nirmala, S. D. (2025). Development of Canva-assisted interactive learning media to improve the critical thinking skills of elementary school students in science and science subjects. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*



- Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 8(2), 105–110.  
<https://doi.org/10.55215/jppguseda.v8i2.11454>
- Fitri, A. N., & Hadi, M. S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 133–146.  
<https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i2.6995>
- Handayani, R., Muslihin, H. Y., & Hidayat, S. (2025). A needs analysis for the development of a Canva-based e-module to foster critical thinking skills among elementary school students. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 512–520.  
<https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1372>
- Hayat, F., Khan, M., Ahmad, S., Kamran, M., & Maleeha. (2024). Exploring the characteristics of concrete operational stage among primary school students. *Qlantic Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(1), 124–132.  
<https://doi.org/10.55737/qjssh.786349315>
- Indonesia, B. K. I., & Universitas Tompotika Luwuk. (2024). Integrasi Canva dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi essay writing mahasiswa. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 124–134. <https://doi.org/10.53090/j.linear.v8i2.815>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Jamaluddin, N. F., & Sedek, S. F. (2024). CANVA as a digital tool for effective student learning experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33(1), 22–33. <https://doi.org/10.37934/arca.33.1.2233>
- Kaniati, N., Munandar, A. H., Virgo, A., & Warta, W. (2025). Canva's optimization in improving the learning quality of elementary school students in grade 5 Indonesian language subjects (Descriptive study at SDN 3 Munjuljaya Purwakarta). *Global Education Journal*, 3(3), 401–408. <https://doi.org/10.59525/gej.v3i3.1262>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.  
<https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.427>
- Lahamado, I., Lukman, & Zulfurain. (2025). Literature analysis: The development of interactive learning media using the Canva application in social studies learning in elementary school. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 585–596. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/PiJIES/article/view/7628/4764>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25.  
<https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Ningrum, S. P., & Safrul. (2024). Pengaruh penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4961–4968.
- Nisyaa, F., Suratno, & Widodo, S. T. (2025). Development of Canva-based interactive learning media for elementary school IPAS learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 656–663. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8503>
- Nurhosen, N., Sayyinu, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran



- tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1172. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Puspitaningrum, H. Z., Subekti, H., & Hasanah, U. N. (2024). Implementation of TaRL approach by utilizing Canva media to improve students' collaboration skills and learning outcomes in science. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(4), 978–988. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.628>
- Rais, R., & Zulfa, I. (2024). The influence of the Canva application in improving primary school student achievement in West Sumatra. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 2(1), 400–412. <https://doi.org/10.70177/jssut.v2i1.813>
- Rozali, C., Supriyatna, S., & Karimah, M. (2025). Pengembangan keterampilan desain grafis yang cepat dan mudah dengan aplikasi Canva. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 64–67. <https://doi.org/10.55903/jipm.v3i1.221>
- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76609>
- Safitri, J. E., Siregar, J., Yoraeni, A., & Sariasih, F. A. (2024). Pelatihan membuat bahan ajar interaktif dan menarik menggunakan Canva. *PRAWARA: Jurnal ABDIMAS*, 3(4), 158–163. <https://doi.org/10.63297/abdimas.v3i4.128>
- Santoso, Y., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran e-komik digital berbantuan Canva materi teks eksposisi kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3807–3814. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1732>
- Yuliana, D., & Setiadi, H. W. (2024). Efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS kelas IV SDN Manggis. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 306–312. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3245>
- Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 1–15. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>