

Journal of Primary Education Studies (JPES)

ISSN: XXXX-XXXX, e-ISSN: XXXX-XXXX

Journal homepage: [URL Jurnal]

Journal email: [email@jurnal.ac.id]

Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Tanjung Bungo

Sausan Zahirah, Adriantoni, Alfroki Martha,

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan,
Universitas Adzkia, Padang, Indonesia

Email : sausanzahirah96@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of using Canva-based interactive learning videos on science learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 39 Tanjung Bungo, Pesisir Selatan Regency. This research used an experimental method with a *Quasi Experimental* design. The population consisted of all fourth-grade students, including 18 students in class IVA as the experimental class and 17 students in class IVB as the control class. The sampling technique used saturated sampling. The research instrument was a 20-item objective test. The results showed that the average learning outcome score of the experimental class was 91.11, while the control class obtained 79.71. Hypothesis testing using the Mann-Whitney U test obtained an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. The findings revealed that the use of Canva-based interactive learning videos had a significant effect on students' science learning outcomes in fourth grade at SD Negeri 39 Tanjung Bungo, Pesisir Selatan Regency.

Keywords: Interactive Learning Video, Canva, Learning Outcomes, Science

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 39 Tanjung Bungo Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari kelas IVA sebanyak 18 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebanyak 17 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Instrumen penelitian berupa tes objektif sebanyak 20 soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 91,11, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 79,71. Hasil uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 39 Tanjung Bungo Kabupaten Pesisir Selatan.

Kata kunci: Video Pembelajaran Interaktif, Canva, Hasil Belajar, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Dalam pelaksanaan pendidikan, proses pembelajaran menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Ayu dan Festiyed (2021) menjelaskan bahwa media video pembelajaran digital mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis teknologi juga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan mudah dipahami (Hidayati & Kurniawan, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pembelajaran aktif dan konkret adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga proses ilmiah seperti mengamati, menanya, mencoba, dan menyimpulkan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA seharusnya disajikan secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar siswa. Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPA di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Putri et al. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan rendahnya partisipasi siswa sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar IPA. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak (Maulidia & Prasetyo, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 39 Tanjung Bungo Kabupaten Pesisir Selatan, ditemukan bahwa pembelajaran IPA masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran belum optimal. Guru lebih sering menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik mengikuti proses belajar. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan mengalami kesulitan memahami konsep IPA. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Data hasil belajar menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Pada kelas IVA hanya 28% siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan pada kelas IVB sebesar 53%. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah video pembelajaran interaktif berbasis Canva. Canva merupakan platform desain digital yang menyediakan berbagai fitur visual seperti gambar, audio, animasi, video, dan template menarik yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif. Penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui tampilan audiovisual yang menarik. Fitriani dan Rahmawati (2024) menyatakan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Selain itu, penelitian Lestari dan Amelia (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantu Canva dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa media video interaktif berbasis Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

tidak monoton sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Dewi & Yanti, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Penelitian Ayu dan Festiyed (2021) menunjukkan bahwa video pembelajaran digital berbasis Canva efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Penelitian Hidayati dan Kurniawan (2022) juga menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi gerak. Selain itu, penelitian Fitriani dan Rahmawati (2024) menunjukkan bahwa media interaktif Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Maulidia dan Prasetyo (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis literasi sains dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPA. Penelitian lainnya oleh Ningsih dan Sari (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Meskipun demikian, kajian terdahulu yang relevan seperti penelitian Putri & Rahma (2022) yang mengkaji penggunaan Canva sebagai media presentasi, serta Hidayat et al. (2023) yang meneliti video pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas V SD, menunjukkan hasil yang positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Namun demikian, kedua studi tersebut memiliki keterbatasan yang menjadi celah bagi penelitian ini: pertama, fokus kajian lebih diarahkan pada pengembangan dan kelayakan media, bukan pada pengukuran pengaruhnya terhadap hasil belajar secara langsung; kedua, subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V dengan muatan IPAS dalam kurikulum Merdeka, bukan siswa kelas IV dengan muatan IPA secara spesifik; dan ketiga, tidak ada penelitian serupa yang dilakukan di konteks sekolah dasar Kabupaten Pesisir Selatan yang memiliki karakteristik geografis dan keterbatasan infrastruktur teknologi tersendiri.

Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan berupa belum adanya kajian empiris yang secara khusus mengukur pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD di Kabupaten Pesisir Selatan. (*research gap*) antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran, tetapi memiliki kebaruan pada penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 39 Tanjung Bungo Kabupaten Pesisir Selatan. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 39 Tanjung Bungo Kabupaten Pesisir Selatan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 39 Tanjung Bungo Kabupaten Pesisir Selatan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri atas kelas IVA (18 siswa) dan kelas IVB (17 siswa), dengan total 35 siswa. Seluruh populasi dijadikan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh*. Berdasarkan pengundian acak, kelas IVA ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis Canva, sedangkan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda yang telah divalidasi oleh dosen ahli dan diuji secara empiris menggunakan SPSS 27. Dari total ... butir soal

yang diujicobakan, sebanyak ... butir dinyatakan valid dan ... butir gugur. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien 0,970 (kategori sangat tinggi). Analisis daya beda dan tingkat kesukaran soal disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Butir Soal

Aspek	Kategori	Jumlah Butir
Daya Beda	Sangat Baik (>0,40)	...
	Baik (0,30–0,40)	...
	Cukup (0,20–0,29)	...
Tingkat Kesukaran	Mudah (>0,70)	...
	Sedang (0,30–0,70)	...

Analisis data dilakukan melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis Mann-Whitney U menggunakan SPSS 27 pada taraf signifikansi 0,05. Hipotesis diterima apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 39 Tanjung Bungo Kabupaten Pesisir Selatan pada semester I tahun ajaran 2025/2026. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas IV.A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.B sebagai kelas kontrol.

Pada tahap awal, kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis Canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan.

1. Persiapan Penelitian

Tahap persiapan penelitian diawali dengan menentukan lokasi penelitian, yaitu SDN 39 Tanjung Bungo. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV dengan sampel penelitian kelas IV.A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.B sebagai kelas kontrol.

Peneliti kemudian menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan instrumen tes. Instrumen tes terlebih dahulu divalidasi oleh validator untuk mengetahui kelayakan soal. Validator memberikan saran dan masukan terhadap instrumen yang disusun peneliti. Berdasarkan hasil validasi, instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya dilakukan uji coba soal pada peserta didik kelas IV SDN 03 Koto Pulai Tapan yang berjumlah 20 orang. Hasil uji coba dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal menggunakan aplikasi SPSS versi 27 dan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil analisis, seluruh soal berjumlah 20 butir dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 25 November sampai 3 Desember 2025. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Kelas	Pertemuan
-----	-------	-----------

		1	2	3
1	Kelas Eksperimen	Selasa, 25 November 2025 (08.00-09.05)	Rabu, 26 November 2025 (10.05-11.00)	Selasa, 2 Desember 2025 (08.00-09.05)
2	Kelas Kontrol	Selasa, 25 November 2025 (10.05-11.00)	Rabu, 26 November 2025 (08.00-09.05)	Selasa, 2 Desember 2025 (10.05-11.00)

Sumber: Data Penelitian, 2025

Berdasarkan Tabel 2, pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai jadwal yang telah disepakati bersama pihak sekolah dan guru kelas. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis Canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif karena peserta didik memperoleh materi melalui tampilan video yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengamati, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Sementara itu, pada kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional dengan bantuan gambar dan penjelasan langsung dari guru. Peserta didik tetap mengikuti pembelajaran dengan baik, namun keterlibatan peserta didik belum seaktif kelas eksperimen.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap akhir penelitian dilakukan dengan pemberian posttest kepada kedua kelas sampel pada tanggal 3 Desember 2025. Posttest diberikan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukarannya.

Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut.

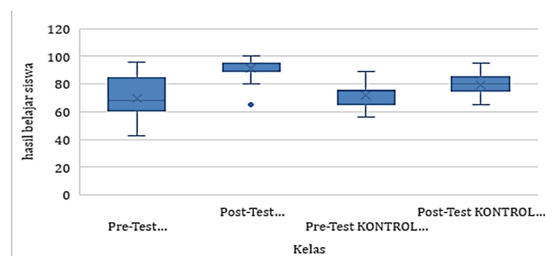
Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
eksperimen	18	65	100	91,11	8,498
kontrol	17	65	95	79,71	7,800
Valid N (listwise)	17				

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 27, 2025

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 91,11 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Sementara itu, rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 79,71 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Grafik 1. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Grafik 1 menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva.

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 peserta didik.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Posttest

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar siswa	Post-Test EKSPERIMENT (VIBC)	0,232	18	0,011	0,809	18	0,002
	Post-Test KONTROL (Konvensional)	0,163	17	,200	0,962	17	0,674

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 27, 2025

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga data tidak berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,674 > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis hipotesis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Mann–Whitney U.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
kelas		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Median	2,370	3	66	0,078
	Based on trimmed mean	2,722	3	66	0,051

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 27, 2025

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,078 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen. Dengan demikian, kedua kelas memiliki varians yang sama.

C. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann–Whitney U karena salah satu data tidak berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Mann–Whitney U

Test Statistics ^a	
	hasil belajar siswa
Mann-Whitney U	43,500
Wilcoxon W	196,500
Z	-3,662
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<,001 ^b

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 27, 2025

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV di SDN 39 Tanjung Bungo Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh temuan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas IV SDN 39 Tanjung Bungo. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann–Whitney U yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 91,11, sedangkan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 79,71. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berbasis visual memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan.

Keunggulan video pembelajaran interaktif berbasis Canva terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam satu tampilan pembelajaran yang sistematis. Penyajian materi yang memadukan unsur visual dan audio tersebut mampu membantu peserta didik memahami konsep IPA secara lebih mudah dan konkret. Dalam materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, visualisasi yang ditampilkan melalui media interaktif memudahkan peserta didik mengenali bentuk akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji beserta fungsi masing-masing secara lebih jelas dibandingkan penyampaian materi secara verbal.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Samosir dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Media berbasis Canva dinilai mampu menyajikan materi secara lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami informasi yang diberikan.

Penelitian Afidah dkk. (2025) menyatakan bahwa pengembangan media interaktif IPAS berbasis Canva membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Selain itu, Kurniawan dkk. (2024) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media interaktif membuat peserta didik lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian Khoirunnisa dkk. (2025) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif Canva efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengamati materi pembelajaran karena media yang digunakan mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman konsep.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Putri dkk. (2025) yang menyatakan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva

mampu menciptakan suasana pembelajaran IPA yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media berbasis teknologi membuat peserta didik lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Asyri dkk. (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran game interaktif IPA menggunakan Canva dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Integrasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Indriani (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik. Media yang menarik dan komunikatif mampu meningkatkan perhatian serta partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, penelitian Rambe dkk. (2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan Canva dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Penggunaan multimedia interaktif membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Penelitian Ruselvi (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media Canva yang dipadukan dengan model Project-Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar dan literasi digital peserta didik sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga mendukung keterampilan abad ke-21 peserta didik.

Selain itu, Waqi (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media Canva berbantuan model Contextual Teaching and Learning (CTL) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Peserta didik lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar IPA/IPAS peserta didik sekolah dasar. Media Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, inovatif, dan membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 39 Tanjung Bungo, yang dibuktikan melalui uji Mann-Whitney U dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (91,11) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (79,71), menunjukkan bahwa penyajian materi melalui integrasi unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan animasi mampu membantu peserta didik memahami konsep IPA secara lebih konkret dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media berbasis Canva efektif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan inovatif sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas IV, serta seluruh peserta didik SDN 39 Tanjung Bungo Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada

semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan penelitian ini.

REFERENSI

- Afidah, D. N., Izzah, A. N. L., & Chusna, C. A. (2025). Pengembangan media interaktif IPAS berbasis Canva di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10728>
- Asyri, D., Habibi, M., Aramudin, A., & Sophia, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran game interaktif IPA menggunakan Canva terintegrasi HOTS di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3431–3439. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7333>
- Ayu, P. A., & Festiyed. (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>
- Dewi, R., & Yanti, F. (2025). Pengembangan media interaktif IPAS berbasis Canva di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 4120–4129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10728>
- Fitriani, N., & Rahmawati, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3550–3559. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Hidayati, S., & Kurniawan, A. (2022). Pengembangan konten video pembelajaran materi gerak dengan menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9871–9879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3378>
- 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>
- Khoirunnisa, E., Fajriyah, K., & Handayani, D. E. (2025). Keefektifan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Bringinsari Kabupaten Kendal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24204>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Lestari, W., & Amelia, R. (2023). Pengembangan modul pembelajaran berbantu Canva mata pelajaran IPAS untuk mendukung Merdeka Belajar kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 2201–2210. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Maulidia, N., & Prasetyo, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6450–6458. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>
- Ningsih, D., & Sari, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis literasi sains menggunakan software iSpring Suite 9 pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6321–6330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3323>
- Pratama, R., & Wulandari, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran Lectora Inspire versi 12 pada mata pelajaran IPA berbasis STEM untuk menumbuhkan karakter kreatif siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 420–428. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.613>
- Putri, Z. E., Reni, R., Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i2.545>
- Rahmi, Y., & Saputra, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran maket rangkaian listrik sederhana mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3701–3710. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8199>

- Rambe, Y. S., dkk. (2024). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 19 Rantau Utara. *Jurnal Guru Kita*, 8(4). <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Ruselvi, D. (2025). Pengaruh Project-Based Learning dengan media Canva dan literasi digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.37230>
- Samosir, O. M. R., Putri, R. A., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Penggunaan media interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 4(3). <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2111>
- Waqi, A. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan model CTL berbantuan media Canva di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26713>
- Yuliana, E., & Hasanah, U. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik IPA pada materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2991–3000. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.6031>