

Pengaruh media pembelajaran kuis berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD

Nabila Putri Syara Gozali^{1*}, Serli Istikomah², Sandrina Dwi Pramitha³, Ikan Dian Rahmawati⁴

Universitas Trunojoyo Madura

e-mail: nabilaputrigozali80@gmail.com*

ABSTRAK

Permasalahan utama dalam penelitian ini berawal dari rendahnya hasil belajar siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bertumpu pada metode ceramah serta terbatasnya penggunaan media belajar yang menarik. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media kuis berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Penelitian menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental menggunakan desain one group pretest-posttest. Seluruh 30 siswa kelas IV dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan dokumentasi dan tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang disesuaikan dengan indikator materi IPAS. Analisis dilakukan melalui statistik deskriptif dan uji paired sample t-test. Hasil analisis menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 78,03 menjadi 88,63 setelah penggunaan media kuis Canva. Tingkat ketuntasan belajar pun naik dari 56% menjadi 93%. Nilai signifikansi uji paired sample t-test sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 membuktikan bahwa penggunaan media tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media kuis berbasis Canva layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar IPAS.

Kata kunci: canva, kuis, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di tengah arus globalisasi telah mengubah berbagai aspek pendidikan, termasuk cara pembelajaran diterapkan di sekolah dasar. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dituntut menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif, kreatif, dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan ialah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar materi disampaikan dengan cara yang lebih menarik sekaligus mudah dipahami. Kehadiran media tersebut menjadi faktor pendukung penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih visual dan komunikatif.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai gambar, perpaduan warna, animasi, serta kegiatan belajar sambil bermain menjadikan media pembelajaran interaktif sebagai kebutuhan dalam proses belajar. Akan tetapi, kondisi di lapangan masih memperlihatkan dominasi metode ceramah dengan dukungan media yang relatif sederhana. Dampaknya, siswa kurang berpartisipasi, lebih cepat merasa jenuh, sulit mempertahankan perhatian, dan tidak menunjukkan ketertarikan yang tinggi selama pembelajaran. Keadaan tersebut berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam.

Observasi awal terhadap 30 siswa kelas IV memperlihatkan bahwa proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional tanpa pemanfaatan media interaktif. Sebagian besar siswa tampak kurang bersemangat ketika menjawab pertanyaan, kurang fokus mengikuti penjelasan guru, dan menunjukkan tanda-tanda kebosanan apabila pembelajaran berlangsung terlalu lama. Selain itu, masih ditemukan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sehingga hasil belajar belum mencapai target yang diharapkan. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pembaruan dalam strategi pembelajaran agar motivasi, keaktifan, dan prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, masalah utama terletak pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Dari keseluruhan 30 siswa, masih terdapat peserta didik yang belum memenuhi standar KKM. Oleh sebab itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif, variatif, dan interaktif untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Canva menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Platform ini menghadirkan berbagai fasilitas, mulai dari presentasi interaktif, video edukasi, animasi, poster pembelajaran, hingga kuis berbentuk permainan. Kehadiran game kuis berbasis Canva dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena memadukan elemen visual, aktivitas bermain, dan interaksi dalam satu media. Melalui pendekatan tersebut, kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias.

Berdasarkan penelitian (Ratnasari et al., 2024), media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Tingkat ketuntasan belajar yang semula sebesar 56% meningkat menjadi 81% setelah Canva dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Temuan serupa dikemukakan oleh (Muin et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan setelah media tersebut diterapkan.

Menurut penelitian (Nurviana & Muthi, 2024), penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena penyajian materi yang menarik mampu menjaga fokus serta mendorong keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh (Mawarni et al., 2024) juga menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva efektif digunakan pada tingkat sekolah dasar. Media tersebut mampu membantu siswa memahami konsep pembelajaran sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan komunikatif.

Hasil penelitian (Anti & Wardani, 2024) memperlihatkan bahwa LKPD berbasis Canva berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Desain yang menarik membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya meningkatkan hasil belajar, Canva juga berkontribusi dalam memperkuat pemahaman konsep siswa. Penelitian (Safa'at et al., 2024) menjelaskan bahwa dukungan visual, animasi, dan desain yang menarik membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Merujuk pada sejumlah penelitian terdahulu, pemanfaatan Canva lebih sering difokuskan sebagai sarana penyajian materi, pembuatan video edukasi, maupun pengembangan LKPD digital. Hasil penelitian (Samosir et al., 2025) membuktikan bahwa media interaktif yang dirancang menggunakan Canva mampu memperkuat penguasaan konsep serta meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar. Sejalan dengan temuan tersebut, (Pattiasina et al., 2026) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva menghasilkan pemahaman konsep IPA yang lebih optimal apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Walaupun demikian,

pengembangan Canva sebagai media game kuis interaktif khusus untuk pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar masih belum banyak ditemukan. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi keterbatasan kajian sebelumnya dengan menelaah pengaruh media game kuis berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi pengaruh media pembelajaran game kuis berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Selain memberikan kontribusi akademik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pilihan media inovatif bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar. Bagi siswa, media tersebut diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan memudahkan penguasaan materi yang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design. Rancangan yang dipilih ialah one group pretest-posttest design, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Kemampuan siswa diukur sebelum perlakuan diberikan, kemudian diukur kembali setelah penggunaan media pembelajaran untuk melihat perubahan hasil belajar. Hasanah et al. (2023) menjelaskan bahwa desain tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah peserta didik memperoleh perlakuan dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian merupakan seluruh siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 30 orang, terdiri atas 16 laki-laki dan 14 perempuan. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik sampling jenuh, sehingga semua anggota populasi dijadikan responden penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi tidak terlalu besar dan seluruh siswa memenuhi kriteria penelitian. Menurut Husin et al. (2025), sampling jenuh tepat digunakan apabila populasi terbatas dan karakteristik responden sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Objek penelitian berada pada mata pelajaran IPAS dengan materi yang mengikuti kurikulum sekolah dasar. Variabel independen berupa media pembelajaran game kuis berbasis Canva, sedangkan variabel dependen adalah hasil belajar siswa. Media tersebut

dikembangkan dalam bentuk kuis interaktif yang memanfaatkan animasi, ilustrasi, pilihan jawaban yang dapat dipilih secara langsung, serta desain visual yang menarik agar siswa lebih aktif selama pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan dokumentasi dan tes. Dokumentasi digunakan sebagai sumber data awal berupa nilai siswa sebelum perlakuan diberikan, sedangkan tes dipakai untuk memperoleh data hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Bentuk instrumen yang digunakan berupa 10 soal pilihan ganda sesuai indikator pembelajaran IPAS kelas IV.

Penyusunan instrumen diawali dengan pembuatan kisi-kisi, dilanjutkan penyusunan soal, kemudian disesuaikan dengan target pembelajaran. Setiap butir soal dirancang berdasarkan materi serta tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Sebelum dipakai dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu divalidasi melalui konsultasi dengan guru kelas agar kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran tetap terjaga. Sari dan Yatri (2023) menyebutkan bahwa instrumen berbasis media digital harus mengacu pada indikator pembelajaran sehingga hasil pengukuran menjadi lebih valid.

Pada penelitian ini, perlakuan diberikan dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbentuk game kuis berbasis Canva ke dalam seluruh rangkaian pembelajaran. Guru menyampaikan materi menggunakan kombinasi tampilan visual, animasi, serta kuis interaktif yang dapat dimainkan siswa secara langsung selama proses belajar berlangsung. Kehadiran media tersebut dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, partisipatif, dan menyenangkan sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih optimal.

Pengolahan data penelitian dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif berfungsi menyajikan informasi mengenai rata-rata nilai, skor tertinggi, skor terendah, serta tingkat ketuntasan belajar siswa pada tahap sebelum maupun sesudah perlakuan. Adapun analisis inferensial menggunakan uji paired sample t-test untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran game kuis berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Rahmani et al.

(2025) menjelaskan bahwa uji paired sample t-test digunakan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada subjek yang sama.

Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed). Nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran game kuis berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi berada di atas 0,05, maka media pembelajaran tersebut dinyatakan tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar siswa (Sugiyono, 2022). Dengan rancangan penelitian tersebut, diharapkan diperoleh gambaran yang akurat mengenai pengaruh media pembelajaran game kuis berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian penelitian dilakukan pada 30 siswa kelas IV di tingkat sekolah dasar. Fokus kajian diarahkan untuk mengidentifikasi dampak pemanfaatan media pembelajaran game kuis yang dikembangkan menggunakan Canva terhadap capaian belajar IPAS. Informasi mengenai hasil belajar diperoleh dengan membandingkan skor awal sebelum perlakuan dengan skor akhir setelah media tersebut diterapkan.

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media belajar berbentuk game kuis yang dikembangkan melalui Canva berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Gambaran perbandingan nilai sebelum serta setelah penerapan media tersebut tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Pretest	Posttest
1	80	90
2	88	96
3	81	90
4	79	88
5	70	84
6	82	91
7	81	89
8	81	90
9	79	88
10	70	82
11	92	98

No	Pretest	Posttest
12	73	85
13	74	86
14	78	89
15	79	90
16	78	88
17	71	84
18	80	91
19	90	98
20	81	92
21	70	83
22	76	87
23	82	92
24	75	86
25	77	88
26	72	84
27	83	93
28	74	85
29	79	89
30	76	87

Berdasarkan Tabel 1, nilai pretest siswa berkisar 70–92 dengan rata-rata 78,03, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 82–98 dengan rata-rata 88,63 setelah penggunaan media game kuis berbasis Canva. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif nilai pretest dan posttest siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	30	30
Nilai Tertinggi	92	98
Nilai Terendah	70	82
Rata-rata	78,03	88,63
Ketuntasan Belajar	56%	93

Mengacu pada informasi dalam Tabel 2, kemampuan belajar siswa memperlihatkan perkembangan yang cukup nyata. Nilai rata-rata bertambah 10,60 poin, dari 78,03 sebelum perlakuan menjadi 88,63 sesudah pembelajaran. Skor maksimum yang awalnya 92 meningkat menjadi 98, sementara skor minimum mengalami kenaikan dari 70 menjadi 82. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan pun melonjak dari 56%

menjadi 93%. Fakta tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis Canva mampu mendorong peningkatan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

3. Hasil Uji Normalitas

Tahapan awal sebelum menerapkan paired sample t-test adalah memverifikasi pola distribusi data hasil belajar siswa melalui uji normalitas. Pemeriksaan ini memanfaatkan metode Shapiro-Wilk mengingat jumlah sampel penelitian berada di bawah batas 50 responden.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Data	Statistik Shapiro-Wilk	Sig.
Pretest	0,947	0,137
Posttest	0,953	0,199
Selisih (posttest-pretest)	0,964	0,393

Merujuk pada Tabel 3, hasil pengujian normalitas melalui metode Shapiro–Wilk menghasilkan nilai signifikansi 0,137 pada data pretest, 0,199 pada data posttest, serta 0,393 untuk selisih kedua pengukuran tersebut. Karena seluruh nilai signifikansi melampaui ketentuan 0,05, distribusi data dinyatakan normal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa data layak diproses lebih lanjut menggunakan uji parametrik berupa paired sample t-test.

4. Hasil Uji Paired Sample t-test

Pengaruh media pembelajaran game kuis Canva terhadap hasil belajar siswa diuji menggunakan metode paired sample t-test dengan bantuan aplikasi statistik.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-test

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest dan Posttest	0,000	H0 ditolak

Berdasarkan hasil paired sample t-test, diperoleh nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran game kuis Canva terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbentuk game kuis yang dikembangkan menggunakan Canva terbukti memberikan kontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut terlihat dari

kenaikan rata-rata nilai sekaligus meningkatnya tingkat ketuntasan belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis media interaktif tersebut. Pencapaian tersebut mengindikasikan bahwa game kuis berbasis Canva mampu menciptakan proses pembelajaran IPAS yang lebih efektif. Perpaduan ilustrasi visual, animasi, dan kuis interaktif membuat penyampaian materi lebih runtut sehingga konsep-konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami. Desain yang menarik serta unsur permainan edukatif juga mendorong siswa memahami materi dengan lebih baik (Nurhidayati, 2026; Sugiman, 2026).

Keberadaan game kuis menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis dibandingkan pembelajaran biasa. Peserta didik berpartisipasi secara langsung melalui kegiatan menjawab soal sekaligus belajar sambil bermain, sehingga interaksi dengan materi meningkat dan pemahaman terhadap konsep IPAS menjadi lebih optimal.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian (Ratnasari et al., 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran berlangsung lebih menarik. Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian (Kurniawan et al., 2024) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS setelah penggunaan media interaktif Canva. Selain itu, penelitian (Febiana et al., 2026) menjelaskan bahwa aplikasi Canva efektif mendukung penyampaian materi melalui tampilan visual yang komunikatif dan mudah dipahami. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin menguatkan teori Multimedia Learning dan Game-Based Learning bahwa pemanfaatan multimedia yang dipadukan dengan permainan edukatif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media game kuis yang dikembangkan menggunakan Canva berpotensi menjadi pilihan pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan capaian belajar IPAS siswa sekolah dasar. Perpaduan antara tampilan multimedia dan kegiatan kuis interaktif menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis, sehingga materi pembelajaran dapat diterima siswa dengan lebih mudah sesuai karakteristik usia mereka.

Mengacu pada hasil penelitian dan uraian pembahasan, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran game kuis berbasis Canva memberikan kontribusi positif terhadap

peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Kehadiran media ini dapat dimanfaatkan sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman karena mampu mendorong motivasi, keterlibatan aktif, serta pencapaian akademik siswa

SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran game kuis berbasis Canva memberikan dampak yang menguntungkan terhadap pencapaian belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai yang semula 78,03 menjadi 88,63 setelah media diterapkan. Tidak hanya itu, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat secara nyata, dari 56% menjadi 93%. Analisis hipotesis menunjukkan adanya selisih yang bermakna antara hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media tersebut. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih hidup karena media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus menyenangkan. Kombinasi ilustrasi visual, animasi, serta elemen permainan edukatif dalam Canva membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan belajarnya. Dengan demikian, media game kuis berbasis Canva berpotensi menjadi pilihan pembelajaran yang inovatif dalam menghadapi perkembangan era global. Penggunaannya dapat mendukung peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, dan capaian akademik siswa sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih interaktif.

SARAN

Penelitian selanjutnya disarankan memperluas jumlah sampel dan menggunakan kelompok kontrol agar hasil penelitian semakin akurat. Pengujian juga dapat dilakukan pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan lain untuk memperoleh gambaran efektivitas media game kuis berbasis Canva secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anti, F. D., & Wardani, N. S. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3866–3880. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8689>
- Febiana, A. A., Fatmawati, M. I., Wilujeng, V. R., & Setiadi, H. (2026). Analisis Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Materi di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(2), 301–306.
- Hasanah, N., Erlina, Lestari, I., Rasmawan, R., & Ulfah, M. (2023). *Pengaruh Permainan Chemistry puzzle Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 7(6), 4121–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6143>
- Husin, A., Vebyani, M., & Amir, A. (2025). SKALA PENGUKURAN DAN TEKNIK SAMPLING. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 2548–6950. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39496>
- 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. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Number 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Muin, A., Idris Jafar, M., StHajar Intang, A., & kunci, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar SBdP* (Vol. 3, Number 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jppsd.v3i4.48234>
- Nurhidayati, S., Purwoko, R. Y., & Nugraheni, P. (2026). Numeria: An RME-Based Interactive Multimedia Prototype to Improve the Numeracy Skills of Students with Dyscalculia. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jrpm.v13i1.90593>
- Nurviana, S., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada materi mengenali hewan Kelas 3 Sekolah Dasar. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 234–240. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i3.3094>
- Pattiasina, P. J., Laksmi, N. D., Abdurrachman, O., & Rachmah, T. N. A. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Technical and Vocational Education International Journal* Februari, 6, 1–7. <https://doi.org/10.55642/taveij.v6i01.1294>
- Rahmani, D. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). *Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>
- Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 1039–1044. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.326>

- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Number 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76609>
- Samosir, O. M. R., Putri, R. A., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). *Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar*. 4, 1–7. <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2111>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sugiman, Purwoko, R. Y., & Hermawan. (2026). Numera-Q: An Interactive Mathematics Learning Multimedia Design Integrated with Quranic Values to Improve Slow Learner Students' Numeracy Skills. *Mimbar Ilmu*, 31(1), 98–109. <https://doi.org/10.23887/mi.v31i1.105604>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.