

Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa UPT SPF SD Negeri Kassi

Nurul Fasya Candita*, Cayati, Satriawati, Jusmawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Megarezky Makassar, Indonesia

*Corresponding author: nurulfasyacandita24@gmail.com cayatisingara@unimerz.ac.id satriawati.01@gmail.com icjusmawati030490@gmail.com

Article History

Received : June 27th, 2026

Revised : July 23th, 2026

Accepted : August 01th, 2026

Abstract: Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif berbasis Canva yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, dan audio dalam penyajian materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa UPT SPF SD Negeri Kassi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design. Populasi penelitian berjumlah 60 siswa kelas IV, sedangkan sampel penelitian terdiri atas 31 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang berada pada kategori sangat baik serta meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hasil analisis inferensial juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa UPT SPF SD Negeri Kassi serta dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Keywords: Canva, Hasil Belajar, IPAS, Multimedia Interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia serta maju mundurnya suatu negara sangat ditentukan oleh kemajuan dan manajemen pendidikan di negara tersebut, termasuk negara Indonesia sendiri (Muthiah et al., 2023). melalui proses pendidikan individu diarahkan untuk membentuk sikap positif serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat. Melalui pendidikan individu diharapkan mampu memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam bermasyarakat (Munandar et al., 2022).

Pendidikan dasar saat ini sedang mengalami transformasi besar seiring perkembangan sosial, teknologi, dan perubahan kurikulum yang berkelanjutan. Pendidikan abad 21 ditandai dengan adanya era society 5.0 yang pada masa ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi

informasi dan komunikasi dalam berbagai kehidupan. Termasuk dalam pendidikan (Jusmawati et al., 2020). Oleh karena itu riset dan pengembangan terus dilakukan untuk meningkatkan manfaat serta kontribusi teknologi dalam pembelajaran baik dalam hal komunikasi, pedagogis, interaktif, hingga manajemen penyelenggaraan pendidikan (Satriawati et al., 2023).

Revolusi pada dunia pendidikan ini tidak hanya mempermudah akses dan inovasi melalui teknologi digital, tetapi juga menghadirkan tantangan baru dalam upaya mencapai layanan pendidikan yang relevan dan efektif (Choiri, M. F., & Nirwana, 2025). Peningkatan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah dan literasi sains, merupakan kebutuhan krusial dalam kurikulum pendidikan. Namun dalam mata pembelajaran IPAS, materi yang cenderung abstrak sulit di cerna siswa jika hanya melalui metode ceramah dan buku teks semata (Sariwedani et al., 2025). Pembelajaran IPAS

yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan hanya terbatas pada aktivitas mendengarkan, mengerjakan tugas, dan membaca buku (Prihatiningtyas & Astuti, 2024). Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penggunaan papan tulis belum mampu mengakomodasikan keberagaman gaya belajar siswa dan seringkali gagal dalam menyajikan konsep-konsep sains yang abstrak secara konkret dan menarik (Hadi et al., 2022). Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa yang belum optimal.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dasar siswa sekaligus menarik perhatian siswa. Selain menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih standar, media ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga kualitas pembelajaran ditingkatkan (Maku et al., 2021). Perkembangan teknologi digital telah mengubah proses pembelajaran secara signifikan, baik dalam pengelolaan, penyampaian materi, maupun interaksi guru dan siswa. Hal tersebut menjadi inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat digunakan melalui perangkat lunak, aplikasi, platform pembelajaran, dan media sosial yang berfungsi sebagai sarana interaksi (Nasution, 2022).

Salah satu platform yang potensial digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah canva. Aplikasi desain grafis berbasis web ini menawarkan fitur lengkap dan mudah digunakan oleh guru, termasuk mereka tanpa pengalaman desain sebelumnya. Canva memfasilitasi pembuatan presentasi, animasi, video interaktif, serta infografis yang bisa disesuaikan dengan materi ajar. Penggunaan canva dalam multimedia interaktif sejalan dengan prinsip merdeka belajar, yang menekankan fleksibilitas, kreativitas, serta penyesuaian dengan kebutuhan siswa (Achmad Syarifudin, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SPF SD Negeri Kassi, diperoleh temuan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari data hasil penilaian tugas harian siswa yang menunjukkan bahwa sekitar 39% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 , sedangkan sekitar 61% siswa masih memperoleh nilai di bawah 75 artinya belum memenuhi kriteria ketuntasan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil observasi proses pembelajaran menunjukkan bahwa

rendahnya hasil belajar tersebut berkaitan erat dengan penerapan metode pembelajaran konvensional yang dominan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengeksplorasi konsep-konsep IPAS sehingga pemahaman mereka hanya terbatas pada hafalan fakta semata tanpa pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, maupun penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu suasana kelas juga monoton yang menghambat kolaborasi antar siswa.

Sebagai upaya mengatasi kondisi pembelajaran yang ditemukan di lapangan, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Dalam konteks ini, pemanfaatan multimedia interaktif berbasis canva dipandang relevan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan multimedia interaktif berbasis canva dapat menyajikan materi IPAS yang bersifat abstrak menjadi lebih variatif dan menarik (Oktaria et al., 2025). Penyampaian materi melalui tampilan visual, animasi serta aktivitas interaktif dapat membantu siswa memahami secara lebih mendalam, meningkatkan perhatian, dan mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penerapan media tersebut, proses pembelajaran diharapkan tidak lagi bersifat satu arah tetapi memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi, berdiskusi dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian hasil belajar siswa diharapkan mengalami peningkatan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di UPT SPF SD Negeri Kassi, Jalan Tamangapa Raya No. 239, Kelurahan Tamangapa, Kecamatan Manggala, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Kassi yang berjumlah 60 siswa. Sampel penelitian berjumlah 31 siswa kelas IV B yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling.

Prosedur penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva sebagai perlakuan (treatment). Setelah seluruh proses

pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) yaitu multimedia interaktif berbasis canva, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Multimedia interaktif berbasis canva adalah media pembelajaran digital yang dibuat dengan aplikasi canva yang menggabungkan teks, gambar, animasi, dan video dengan fitur interaktif seperti tombol navigasi serta kuis untuk memudahkan pengguna berinteraksi langsung dengan materi. Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh siswa berupa perubahan positif pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa ketika pembelajaran sudah terselesaikan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran serta respons siswa terhadap penggunaan multimedia berbasis canva dalam pembelajaran IPAS, observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, mulai dari kegiatan pendahuluan hingga penutup. Lembar tes merupakan ujian tertulis berupa pilihan ganda sebagai metodologinya, pemberian ujian ini digunakan untuk mengukur pencapaian belajar siswa pada muatan pembelajaran IPAS. sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa dokumen dan foto kegiatan penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis inferensial diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Kassi dengan fokus pada siswa kelas IV. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar IPAS siswa. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan desain pretest dan posttest, yaitu dengan memberikan tes awal (pretest) yang diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penerapan multimedia interaktif berbasis canva, serta tes akhir (posttest) diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis canva.

Penelitian menggunakan metode preekperimental design yang telah di laksanakan, terdapat 6 kali pertemuan dalam proses pelaksanaan yang terdiri dari 1 kali pertemuan untuk pemberian pretest, 4 kali pertemuan dalam pemberian treatmen (perlakuan) dan 1 kali pertemuan untuk pemberian posttest untuk melihat apakah terdapat pengaruh multimedia interatif berbasis canva terhadap hasil belajar ipas siswa kelas IV SD Negeri Kassi. Adapun hasil penelitian ini dapat di lihat sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas IV B SD Negeri Kassi, maka peneliti telah mengumpulkan data yang di peroleh dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan multimedia interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar ipas siswa kelas IV B. Adapun analisis deskriptif yang digunakan adalah sebagai berikut:

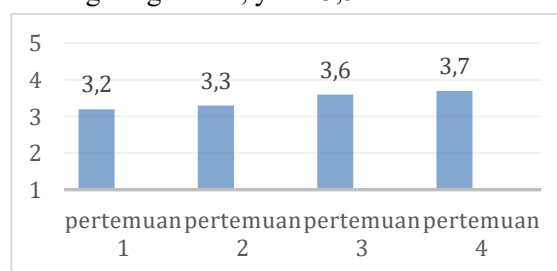
a. Aktivitas Guru

Analisis deskriptif terhadap aktivitas guru diperoleh dengan menghitung total skor dari seluruh aspek penilaian, kemudian dibagi dengan jumlah aspek yang dinilai. Keterlaksanaan multimedia interaktif berbasis canva dianggap tercapai apabila penerapannya berlangsung secara optimal dan sesuai dengan indikator yang telah di tetapkan.

Tabel 1. Aktivitas guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	3,2	Baik
2	3,3	Baik
3	3,6	Sangat Baik
4	3,7	Sangat Baik
Rata rata	3,5	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 di atas, skor pada pertemuan pertama adalah 3,2 dengan kategori baik, skor pada pertemuan kedua adalah 3,3 dengan kategori baik, skor pada pertemuan ketiga adalah 3,6 dengan kategori sangat baik, dan skor pada pertemuan keempat adalah 3,7 dengan kategori sangat baik, sesuai tabel di atas. Hasilnya, skor rata-rata pertemuan keempat berada dalam rentang sangat baik, yaitu 3,5.



Gambar 1. Diagram Aktivitas guru

Berdasarkan Diagram aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Rata-rata skor aktivitas guru mencapai 3,5 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva telah terlaksana dengan sangat baik sesuai indikator yang telah ditetapkan., sehingga dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa IV tercapai karna berada di kategori sangat baik.

b. Aktivitas siswa

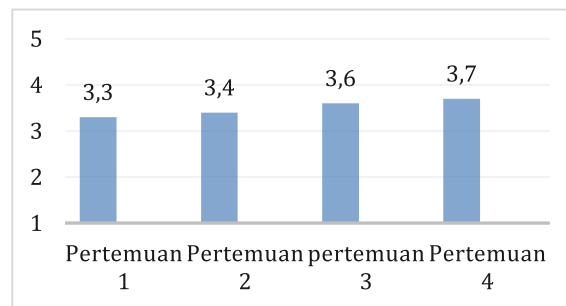
Analisis deskriptif terhadap aktivitas siswa dilakukan dengan membagi skor yang diperoleh dengan jumlah indikator yang diamati.

Tabel 2. Aktivitas siswa

Pertemuan	Skor	Kategori
1	3,3	Baik
2	3,4	Baik
3	3,6	Sangat Baik
4	3,7	Sangat Baik
Rata rata	3,5	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 di atas, skor rata-rata pada setiap pertemuan adalah 3,5 dengan kategori sangat baik. Skor pada pertemuan pertama adalah 3,3 dengan kategori baik, skor pertemuan kedua adalah 3,4 dengan kategori baik, skor pertemuan ketiga adalah 3,7 dengan kategori

sangat baik, dan pertemuan keempat adalah 3,9 dengan kategori sangat baik.



Gambar 2. Diagram Aktivitas siswa

Berdasarkan Diagram 2, aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Skor aktivitas siswa berturut-turut sebesar 3,3 pada pertemuan pertama, 3,4 pada pertemuan kedua, 3,6 pada pertemuan ketiga, dan 3,7 pada pertemuan keempat. Rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 3,5 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva.

c. Hasil belajar

Data penelitian ini diperoleh dari hasil tes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV B. Analisis hasil tes siswa dinyatakan berhasil apabila nilai yang diperoleh mencapai KKM, yaitu 75.

Tabel 3. Deskriptif Statistik *Pretest*

Statistics	<i>Pretest</i>
Valid	31
Missing	0
Mean	55.00
Median	55.00
Mode	55
Stv. Deviation	10.488
Variance	110.000
Range	40
Minimum	40
Maximum	80
Sum	1705

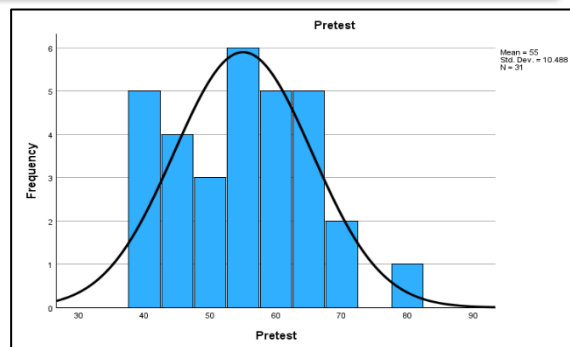
Berdasarkan tabel statistic Pretest, data menunjukkan bahwa dari total sampel sebanyak 31 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,00 dengan nilai tengah sebesar 55,00 yang mengidentifikasi bahwa distribusi data cenderung normal. Meskipun skor tertinggi 80 dan skor terendah 40, skor yang paling sering muncul

adalah 55, simpangan baku 10.488, varians 110.00 rentang 40. Data hasil pretest disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi untuk menunjukkan jumlah dan persentase siswa pada setiap kategori hasil belajar. Adapun distribusi frekuensi hasil belajar pretest dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa *Pretest*

Interval	Frekuensi	Persen	Kategori
85-100	0	0%	Sangat baik
75-84	1	3.2%	Baik
65-74	7	22.6%	Cukup
55-64	11	35.5%	Kurang
0-54	12	38.7%	Sangat kurang
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan Tabel 4 distribusi frekuensi hasil belajar pretes di atas, menunjukkan bahwa dari 31 siswa, Sebagian besar berada pada kategori sangat kurang yaitu sebanyak 12 siswa, selanjutnya 11 siswa berada pada kategori kurang, 7 siswa berada pad kategori cukup dan 1 siswa berada pada kategori baik. Berdasarkan data hasil pretest, diperoleh distribusi hasil belajar siswa. Agar sebaran nilai dan jumlah siswa pada setiap kategori dapat terlihat secara lebih jelas, maka data disajikan dalam bentuk histogram pada gambar berikut.



Gambar 3. Diagram nilai hasil belajar *Pretest*

Gambar di atas menunjukkan bahwa dari 31 siswa, Sebagian besar berada pada kategori sangat kurang yaitu sebanyak 12 siswa, selanjutnya 11 siswa berada pada kategori kurang, 7 siswa berada pad kategori cukup dan 1 siswa berada pada kategori baik. Nilai rata-rata pretest sebesar 55,00 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori kurang.

Tabel 5. Deskriptif statistik posttest

Statistics	Posttest
Valid	31
Missing	0
Mean	86.13
Median	85.00
Mode	85
Stv. Deviation	8.237
Variance	67.849
Range	30
Minimum	70
Maximum	100
Sum	2670

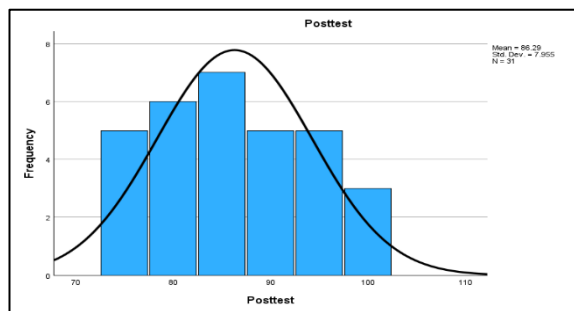
Berdasarkan tabel statistics posttest hasil belajar yang menunjukkan bahwa dari 31 siswa, mempunyai nilai rata-rata 86.13, nilai tengah 85,00, modus 85, simpangan baku 8.237, nilai variansi 67.849, rentang 30, nilai minimum 70, dan nilai maksimum 100. Data hasil pretest disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi untuk menunjukkan jumlah dan persentase siswa pada setiap kategori hasil belajar. Adapun distribusi frekuensi hasil belajar pretest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi hasil belajar siswa *posttest*

Interval	Frekuensi	Persen	Kategori
85-100	20	64.5%	Sangat baik
75-84	10	32.3%	Baik
65-74	1	3.2%	Cukup

Interval	Frekuensi	Persen	Kategori
55-64	0	0%	Kurang
0-54	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan Tabel 6 distribusi frekuensi hasil belajar posttest di atas, menunjukkan bahwa dari 31 siswa, Sebagian besar berada pada kategori sangat baik yaitu sebanyak 20 siswa, selanjutnya 10 siswa berada pada kategori baik, dan 1 siswa berada pada kategori cukup. Berdasarkan data hasil pretest, diperoleh distribusi hasil belajar siswa. Agar sebaran nilai dan jumlah siswa pada setiap kategori dapat terlihat secara lebih jelas, maka data disajikan dalam bentuk histogram pada gambar berikut.



Gambar 4. Diagram nilai hasil belajar *posttest*

Gambar di atas menunjukkan bahwa dari 31 siswa, Sebagian besar berada pada kategori sangat baik yaitu sebanyak 20 siswa, selanjutnya 10 siswa berada pada kategori baik, dan 1 siswa berada pada kategori cukup. Nilai rata-rata posttest sebesar 86,13 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berada pada kategori sangat baik.

2. Analisis Inferensial

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data telah memenuhi asumsi statistik yang diperlukan dalam analisis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data tersebut menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 31 for Windows.

Tabel 7. Hasil uji normalitas

kelas	Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.946	31	.121
posttest	.950	31	.153

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai statistik sebesar 0,946 dengan nilai signifikansi sebesar 0,121 pada data pretest. Sedangkan pada posttest diperoleh nilai statistic 0,950 dengan nilai signifikasinya sebesar 0,153. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah data yang digunakan memenuhi persyaratan varians konstan,

uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas. Kriteria berikut digunakan untuk memeriksa homogenitas varians dalam uji *homogeneity of variances* dengan *Levene*, yang dilakukan menggunakan SPSS versi 31 untuk windows:

Tabel 8. Hasil uji homogenitas pretest-posttest

kelas	Levene statistic	df1	df2	sig
Pretest	1.096	1	60	.299

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene Statistic, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,247. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data pretest memenuhi syarat untuk dilakukan analisis selanjutnya.

c. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 9. Hasil uji paired sampel test

Paired sampel test		
	df1	sig
Pretest	30	<,001
Posttest	30	<,001

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Two-Sided p) sebesar < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kondisi awal yang ditemukan pada saat observasi, dimana sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS karena penyampaian materi yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Setelah penerapan multimedia interaktif berbasis canva, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang menunjukkan adanya peningkatan nilai dari kurang hingga mencapai sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis canva mampu menciptakan suasana belajar yang

lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Guru mampu melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif secara efektif, sedangkan siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti pembelajaran yang diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV B di SD Negeri kassi. Hal ini dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang di mana nilai signifikansi menunjukkan angka $< 0,001$ yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa secara signifikan dari 55,00 pada saat pretest menjadi 88,13 pada saat posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis canva berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri Kassi.

REFERENSI

- Achmad Syarifudin. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78–95. <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2474>
- Choiri, M. F., & Nirwana, H. (2025). Optimalisasi Active Learning Sebagai Strategi Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Di Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(4), 1247–1251.
- Hadi, W., Yuksafa, R., Yarmi, G., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Marini, A., Sudrajat, A., & Iskandar, R. (2022). Enhancement of Students' Learning Outcomes through Interactive Multimedia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(7), 82–98. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25825>
- Jusmawati, J., Satriawati, S., & Sabilah, B. M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 106–111.
- Maku, N., Novian, D., & Yassin, R. M. T. (2021). Pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas X Rpl pada mata pelajaran pemrograman dasar di Smkn 1 Gorontalo. *Journal of Information Technology Education*, 1(1), 1–9. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, & BP, A. R. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. https://www.academia.edu/download/91021639/7757_24249_1_PB_2_.pdf
- Muthiah, N. A., Satriawati, Cayati, & Jusmawati. (2023). Meningkatkan Minat Belajar IPA Melalui Startegi Pembelajaran Joyfull learning pada siswa kelas V SD Negeri Pannara kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 5(3), 507–513.
- Nasution. (2022). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon*, 19(8), 1–10.
- Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas Viii. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 210–218.
- Prihatiningtyas, M., & Astuti, T. (2024). The Effect the Canva Based Problem Based Learning Model on Student Motivation and Learning Outcomes in Science and Technology Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5734–5740. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.7948>
- Sariwedani, N. M. G., Werang, B. R., & Sudarma, I. K. (2025). Contextual-Based Interactive Learning Video Media to Improve Science Learning Outcomes of Grade VI Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 218–228. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i2.93717>
- Satriawati, R. Supardi, & Cahyati. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Adaptasi Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Inpres Borong Jambu II Kota Makassar. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 185–193. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i2.188>