GeoScienceEd *6(3) (2025)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 42 Ampenan

Imam Barnadid[1*], Nurhasanah[2], Bambang Wirawan[3]

[1,2] Universitas Mataram, Indonesia
[3] SDN 42 Ampenan, Indonesia

DOI: https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.958

Article Info
Received: 02 March 2025
Revised: 15 July 2025
Accepted: 07 August 2025

Correspondence:

Phone: +6287757006410

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 42 Ampenan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Metodelogi penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Setiap tahapan siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 42 Ampenan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif canva. Hasil belajar saat pra siklus atau sebelum dilakukan tindakan, rata-rata kelas IV adalah 65,76, untuk ketuntasan terdapat 14 peserta didik atau 41% dan belum tuntas terdapat 20 peserta didik atau 59%. Pada siklus I diperoleh peningkatan hasil rata-rata kelas adalah 78,92, ketuntasan terdapat 23 peserta didik atau 68% dan belum tuntas terdapat 11 peserta didik atau 32%. Kemudian hasil dari siklus II mengalami peningkatan yaitu rata-rata kelas meningkat menjadi 85,90, untuk ketuntasan belajar terdapat 29 peserta didik atau 85% dan belum tuntas terdapat 5 peserta didik atau 15%, dengan demikian, maka hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 6,98.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Canva, Hasil Belajar dan IPAS.

Citation: Barnadid, I., Nurhasanah, N., & Wirawan, B. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 42 Ampenan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd)*, *6*(3), 1363-1369. DOI: https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.958

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dalam segala lini kehidupan manusia telah terdampak oleh efek globalisasi yang tentunya bersamaan dengan munculnya tantangan baru. Menurut data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek, 2023), hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengalami penurunan signifikan, terutama pada kelas IV SD. Hal ini menuntut adanya perubahan paradigma dalam metode pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif untuk mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik di era revolusi industri 4.0 kini.

Pendidikan di abad ke-21 menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan inklusif, mengingat peserta didik memiliki gaya belajar yang sangat variatif. Setiap peserta didik memiliki cara unik dalam menyerap, memproses, dan memahami informasi, yang dikenal sebagai gaya belajar. Variasi ini menuntut guru untuk merancang metode pembelajaran

Email: imambarnadid71@gmail.com

Copyright © 2025, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

yang dapat mengakomodir kebutuhan belajar setiap peserta didik (Arista, 2026; Hasanah & Jumini, 2025). Namun, kenyataannya, banyak pendidik masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah dan kurang memperhatikan keragaman gaya belajar peserta didik. Hal ini berdampak pada merosotnya hasil belajar, khususnya pada mata IPAS.

Hasil belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Menurut Hattie (2012), hasil belajar adalah dampak yang terukur dari proses pembelajaran, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kualitas pengajaran, keterlibatan peserta didik, dan penggunaan strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, hasil belajar juga mencakup aspek afektif dan sosial-emosional. Menurut Dweck (2016), hasil belajar tidak hanya tentang pencapaian akademis tetapi juga tentang perkembangan mindset (pola pikir) siswa, seperti growth mindset, yang mendorong siswa untuk melihat tantangan sebagai peluang untuk belajar dan berkembang. Pendekatan ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, hasil belajar juga dipengaruhi oleh penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Menurut penelitian terbaru oleh Mayer (2020), media pembelajaran yang interaktif dan berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar dengan memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih efektif melalui integrasi teks, gambar, dan audio.

Hasil belajar yang rendah dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Pada mata pelajaran IPAS, materi yang abstrak dan kompleks sering kali sulit dipahami oleh peserta didik apabila hanya disampaikan dengan metode yang konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik.

Pentingnya metode pembelajaran yang mampu mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik telah menjadi fokus utama dalam berbagai penelitian pendidikan. Menurut Tomlinson (2017), pembelajaran yang efektif harus bersifat diferensiasi, artinya guru perlu menyesuaikan metode, materi, dan media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan individu peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari dan mengembangkan metode pembelajaran yang tidak hanya mampu menyampaikan materi dengan efektif, tetapi juga dapat mengakomodasi beragam kebutuhan belajar peserta didik.

Salah satu solusi yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif seperti Canva dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Menurut penelitian terbaru oleh Smith & Brown (2023), penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena desain visual yang menarik dan interaktif mampu memicu minat belajar peserta didik. Selain itu, Canva juga memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih terstruktur dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang seringkali abstrak.

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2023), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Hadi & Mulyadi, 2024).

Selain itu, menurut penelitian oleh Kurniawan (2023), penggunaan aplikasi seperti Canva dalam pembelajaran dapat memperkuat konsep yang diajarkan melalui elemen visual, sehingga peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran.

Dari observasi pratindakan di kelas IV SD, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih tergolong rendah (Habibi et al., 2024; Nadia et al., 2025). Hal ini tercermin dari nilai ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Minimal (KKTP) serta kurangnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan solusi praktis bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik di tengah tantangan pendidikan saat ini.

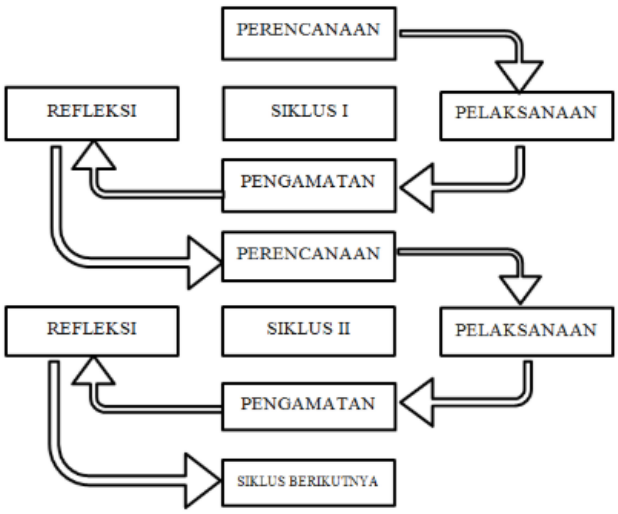
Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 42 Ampenan, Kecamatan Mataram, Kota Mataram pada

semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik observasi langsung dan tes pengukuran. Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipan dengan cara terlibat langsung dalam interaksi dengan objek penelitian.

Observasi dilakukan untuk memperoleh data terkait dengan motivasi belajar yang dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh satu orang observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Teknik pengukuran berupa hasil tes (tes formatif) yang dilaksanakan selama proses pembejaran sampai pada akhir siklus. Hal ini dilakukan untuk mengukur hasil yang diperoleh peserta didik Setelah pemberian tindakan. Tes yang diberikan kepada siswa berbentuk pilihan ganda dan essay.

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang memungkinkan untuk mengeksplorasi dan memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas. Menurut Kemmis & McTaggart (2014), PTK memungkinkan guru untuk secara langsung mengidentifikasi masalah pembelajaran di kelas, merancang solusi, dan mengevaluasi dampaknya secara sistematis. Pendekatan ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga meningkatkan kompetensi profesional guru dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. PTK memberikan kesempatan kepada pendidik untuk melakukan inovasi dalam metode pembelajaran, sambil mengevaluasi efektivitas tindakan tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan karakteristik PTK yang berbasis pada refleksi dan perbaikan berkelanjutan, penelitian ini akan mengevaluasi bagaimana penggunaan Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, dalam penerapan PTK, siklus penelitian melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus tindakan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik dan mendorong peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Dalam hal ini, guru akan merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif canva untuk mendukung pembelajaran IPAS, kemudian mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik melalui observasi dan analisis hasil tes atau evaluasi lainnya.



Gambar 1. Metode Penelitian Tindak Kelas (Kemmis & McTaggart., 2014).

Penelitian ini dilakukan beberapa siklus hingga hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap awal, tahap ini dilakukan untuk merencanakan atau merancang kegiatan yang akan dilakukan pada saat penelitian. Selanjutnya tahap pelaksanaan, dalam tahap ini akan melakukan atau mengeksekusi semua yang sudah dirancang pada tahap perancangan. Kemudian pada saat pelaksanaan nanti peneliti akan melakukan observasi dan melakukan evaluasi terhadap aktivitas yang dilakukan selama pelaksanaan, dari hasil observasi dan evaluasi nanti selanjutnya melakukan refleksi terhadap kendala atau kekurangan yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan. Sesudah rangkaian tersebut dilaksanakan, selanjutnya akan dilaksanakan serangkaian kegiatan pada siklus II dan pada siklus ini akan dilaksanakan sama seperti siklus satu, selain itu pada siklus dua ini akan dilaksanakan berdasarkan analisis tes pada siklus I.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Canva.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini

peneliti membuat langkah-langkah perencanaan keterlaksanaan pembelajaran berupa modul ajar, kemudian dalam proses data diperoleh dari lembar observasi aktivitas peserta didik yang dianalisis menggunakan metode kualitatif. Sedangkan data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes hasil belajar dan angket minat belajar peserta didik dalam konsep IPAS yang dilakukan pada akhir siklus.

Mengacu pada data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa data observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan peserta didik untuk mengetahui apakah peserta didik memiliki motivasi belajar yang ditandai dengan indikator-indikator peningkatan motivasi belajar. Berikut ini disajikan tabel peningkatan aktivitas peserta didik yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan peserta didik.

Tabel 1. Observasi aktivitas peserta didik

Siklus	Aspek yang diamati	Persentase ketuntasan
Pra siklus	Partisipasi aktif	45%
	Penggunaan media pembelajaran	40%
	Antusiasme dalam belajar	47%
Siklus I	Partisipasi aktif	75%
	Penggunaan media pembelajaran	80%
	Antusiasme dalam belajar	78%
Siklus II	Partisipasi aktif	84%
	Penggunaan media pembelajaran	89%
	Antusiasme dalam belajar	85%

Gambar 2. Grafik Minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan pada grafik di atas dapat dilihat bahwa dari setiap indikator yang diamati menunjukkan adanya peningkatan aktivitas positif peserta didik dari pra siklus sampai dengan siklus II. Pada pra siklus rata-rata persentase aktivitas positif adalah 44%. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I menunjukkan rata-rata persentasenya 78%. Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan dengan rata-rata persentase 86%. Dengan demikian, maka hasil perbandingan pada pra siklus dengan siklus I mengalami peningkatan sebesar 24%, sedangkan antara siklus I dan II terjadi peningkatan aktivitas positif peserta didik sebesar 20%.

Tabel 2. Analisis hasil belajar IPAS

Kategori	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah PD	(%)	Jumlah PD	(%)	Jumlah PD	(%)
Tuntas	14	41%	23	68%	29	85%
Belum tuntas	20	59%	11	32%	5	15%

Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Peserta Didi**k**

Berdasarkan grafik hasil belajar tersebut, terlihat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 42 Ampenan pada setiap siklus. Pada pra siklus atau pra tindakan terdapat 14 dari 34 jumlah keseluruhan peserta didik yang mendapatkan ketuntasan dengan persentase 41%, selanjutnya setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan sebanyak 23 dari 34 peserta didik dengan persentase 68%, pada tahap akhir pelaksanaan tindakan siklus II terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan sebanyak 29 dari 34 peserta didik dengan persentase 85%. Perbandingan pada setiap siklus tersebut cukup signifikan meningkat, terlihat pada jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan pada tahap pra siklus sampai siklus I sebesar 27%. Sedangkan dari tindakatan siklus I ke siklus II meningkat sebesar 17%. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 44% dari tahap awal pra siklus hingga

pelaksanaan siklus II. Dilihat dari nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik pada pra siklus yaitu 34, dan setelah tindakan siklus I naik menyentuh angka 49 dan setelah tindakan siklus ke II menyentuh angka 80. Sehingga dari hasil yang didapatkan tersebut terjadi peningkatan yang cukup signifikan dan terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik..

Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dilaksanakan dalam satu sesi yang berlangsung selama 2 x 35 jam pelajaran. Pada tanggal 5 Mei 2023, sesi pertama akan dimulai di SD Negeri Mentoro. Ilmuwan yang melakukan eksperimen mematuhi prosedur yang diuraikan dalam rencana pelajaran. Belajar adalah proses multi langkah yang dimulai dengan aktivitas mengalir bebas dan berlanjut melalui doa, kehadiran, motivasi, persepsi, dan berbagi tujuan. Ketika tiba waktunya untuk turun ke bisnis, para peneliti mulai menggunakan media pembelajaran berbasis Canva untuk menyebarluaskan konten. Tutorial membaca dan membuat grafik disediakan sebagai bagian dari konten di perpustakaan media Canva. Pendidik tahun pertama menilai keterlibatan instruktur dan siswa sebagai memadai (masing-masing 71,87% dan 73%) berdasarkan pengamatan mereka sendiri.

Proses pembelajaran pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan ke I terjadi proses pembelajaran dan untuk pertemuan ke II di berikan tes hasil belajar yang berupa tes objektif pilihan ganda dan refleksi. Setiap pertemuan memiliki 2x35 menit. Materi yang disampaikan pada siklus I yaitu konsep bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Kegiatan pada siklus I terdiri atas 4 tahapan, tahap perancanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan evaluasi, dan yang terahir refleksi.

Sebelum diterapkannya media Canva, hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata kelas pada pra-siklus adalah 65, dengan persentase ketuntasan belajar hanya 45%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Observasi aktivitas peserta didik juga menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik dengan metode pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran interaktif canva telah menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 42 Ampenan. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar kelas pada pra siklus atau sebelum tindakan sebesar 65,67 dan jumlah peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar adalah 14 orang atau sebesar 41%. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan sebesar 78,92 dan peserta didik yang telah tuntas sebanyak 23 orang atau 68%. Dan pada akhir siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 85,90 dengan jumlah 29 peserta didik yang mencapai ketuntasan atau sebesar 85%. Dari hasil penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik pada kelas IV SDN 42 Ampenan. Hal tersebut disebabkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif canva dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mempermudah peserta didik dalam mempertajam pemahaman mereka terhadap konten materi yang dipelajari. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat menerapkan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran melalui penggunaan media interaktif canva, sebagai akibatnya peserta didik tidak merasa bosan dan monoton.

Kemampuan guru untuk menerapkan media pembelajaran interaktif canva adalah salah satu faktor utama yang meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Temuan empiris dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru yang memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif canva menyebabkan terjadinya peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.

Dari hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik pra siklus dengan rata-rata persentase mencapai 44% dalam kategori cukup. Setelah didalami dan dianalisis rendahnya partisipasi dan antusiasme belajar didisebabkan oleh pendekatan belajar yang dilakukan guru kurang melibatkan peserta didik dan metode pembelajaran yang masih monoton dan satu arah. Kemudian dari hal tersebut dilakukan *treatment* pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran interaktif canva. Peserta didik mulai berpartisipasi aktif dalam belajar dan sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan kehadiran media pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak peningkatan terhadap minat belajar belajar peserta didik dengan meningkatnya rata-rata persentase aktivitas peserta didik mencapai 78% dalam kategori baik. Dan pada siklus II mengalami peningkatan juga dengan rata-rata persentase mencapai 86% dalam kategori sangat baik. Dari hasil observasi aktivitas peserta didik belajar dapat dinyatakan bahwa dari pra siklus sampai dengan siklus II terlihat adanya peningkatan minat belajar peserta didik dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif canva. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan media kolase dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SDN 42 Ampenan.

Kemudian setelah dilakukan *treatment* pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif canva dapat memberikan dampak yang positif terhadap sikap dan aktivitas peserta didik. Peserta didik mulai berpartisipasi aktif dalam belajar dan sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran.

Disamping itu pengelompokan peserta didik secara heterogen mampu memberikan dampak baik terhadap proses pembelajaran yang berkualitas. Adanya kolaborasi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya dapat berpengaruh terhadap suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 42 Ampenan dengan melibatkan 34 peserta didik pada kelas IV, menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif canva dapat dikatakan efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini dilihat dari hasil penelitian dari awal pra siklus sampai pada akhir siklus II yang mencapai skor 85% sehingga mengalami peningkatan 44% dari pra siklus. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif canva dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 42 Ampenan. Selanjutnya penggunaan media pembelajaran interaktif canva dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang terus mengalami peningkatan dari awal siklus sampai pada akhir siklus dengan rata-rata persentase mencapai 86%. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif canva sangat efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan puji Syukur atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan Rahmat dan Karunianya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan yang telah diberikan. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kepala skolah SDN 26 Cakranegara yang telah memberikan izin dan dukungan untuk melaksanakan PPL I dan II serta penelitian tindakan kelas ini. Penulis juga mengucapkan terimkasih kepada guru pamong yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan penelitian, serta kepada guru kelas dan peserta didik kelas IV B SDN 26 Cakranegara yang telah terlibat dalam penelitian ini. Tak lupa ucapan terimakasih kepada keluarga besar PPG Prajabatan Universitas Mataram Prodi PGSD dan seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini.

Referensi

Dweck, C. S. (2016). *Mindset: The New Psychology of Success*. Ballantine Books.

Hadi, A., & Mulyadi, Y. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 20(1), 78-89.

Hattie, J. (2012). Visible Learning for Teachers: *Maximizing Impact on Learning. Routledge*.

Kemdikbudristek. (2023). Laporan Hasil Belajar Siswa Tahun Ajaran 2022/2023. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). The Action Research Planner. Springer.

Kurniawan, D. (2023). Penggunaan Canva dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Solusi Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 16(2), 102-114.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Arista, L. (2026). Pengaruh Interpersonal Relationship Terhadap Problematic Internet Use pada Remaja Di Sumatera Barat. *Indonesian Journal of Innovation in Education Research*, *1*(2), 64–73.

Habibi, Z., Syahidi, K., Wajdi, B., & Yusri, A. (2024). The Influence of Local Wisdom-Based Inquiry Models on Problem Solving Skills. *Indonesian Journal of Innovation in Education Research*, *1*(1), 15–19.

Hasanah, R., & Jumini, S. (2025). Analysis of the Influence of Using Learning Media in Increasing Students ' Learning Motivation. *Indonesian Journal of Innovation in Education Research*, *1*(2), 45–52.

Nadia, Z., Zahara, L., Juandi, T., & Wajdi, B. (2025). Effectiveness of Conceptual Understanding Procedures (CUPs) Learning Model on Students ' Understanding of Physics Concepts. *Indonesian Journal of Innovation in Education Research*, *1*(2), 35–38.

Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa Sd. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30. https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834

Tomlinson, C. A. (2017). How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms. ASCD.

Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesia Performance Journal* 4, 5.

Sari, M., Purnama, R., & Ramadhan, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal

Pendidikan Teknologi dan Informasi, 18(3), 145-160

Smith, J., & Brown, A. (2023). "The Impact of Canva-Based Learning Media on Student Engagement and Learning Outcomes". *Journal of Educational Technology*, 15(2), 78-92.