BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Vol. 7 No. 2 Juni 2025 Hal. 198-207

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Konteks Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterlibatan

[1]Istianah, [2]Tity Kusrina, [3]Muntoha Nasucha
[1,2,3] Program Studi Magister Pedagogi, Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia
Email: [1]istianahalip@gmail.com, [2]titykusrinarina@gmail.com,[3] muntohanasucha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penelitian yang membahas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Canva, dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD, meskipun fenomena ini berpotensi memberikan dampak besar terhadap tingkat keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam rangka meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS di kelas 5 SD. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), dengan sampel yang terdiri dari 30 siswa dan 5 guru yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru, angket yang diberikan kepada siswa, dan observasi pembelajaran, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang dibuktikan dengan tanggapan positif dari siswa dan guru terkait kemampuan platform ini dalam menyajikan materi secara visual dan interaktif. Temuan ini mendukung tujuan penelitian dan memperkuat teori pembelajaran interaktif yang menyatakan bahwa media yang menarik dapat memperbaiki keterlibatan dan pemahaman siswa. Kesimpulan utama penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva sangat penting dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Implikasi dari penelitian ini meliputi kontribusi teoretis, seperti penambahan referensi mengenai media pembelajaran interaktif, serta saran praktis untuk guru agar dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas. Penelitian ini juga membuka kemungkinan untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran lain.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Canva; IPAS; Keterlibatan Siswa; Teknologi Pendidikan; Pembelajaran Interaktif.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif adalah faktor penting dalam mempersiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan global. Seiring dengan kemajuan teknologi, peran media pembelajaran berbasis teknologi semakin mendesak, terutama untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada berbagai level. Salah satu media yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah platform desain grafis seperti Canva. Canva, yang awalnya dikenal sebagai alat desain grafis, kini semakin digunakan dalam dunia pendidikan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Meskipun platform ini sudah banyak digunakan di pendidikan global, penerapannya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada tingkat sekolah dasar di Indonesia masih

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353

sangat terbatas (Bardzell, 2020). Padahal, penggunaan teknologi ini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

Salah satu isu yang muncul terkait dengan perkembangan pembelajaran berbasis teknologi adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti IPAS. Penelitian internasional menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Sebagai contoh, Clark dan Mayer (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, mengurangi kebosanan, dan mempermudah pemahaman materi yang kompleks. Di Indonesia, meskipun ada upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan teknologi, banyak sekolah yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, terutama di daerah-daerah tertentu (Darling-Hammond et al., 2020). Peneliti berpendapat bahwa solusi untuk isu ini terletak pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses dan menarik bagi siswa. Yasin et al. (2021) berpendapat bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan harus lebih dari sekadar menyediakan alat, melainkan juga melibatkan proses desain yang mendalam untuk menciptakan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara nyata. Canva dianggap sebagai platform yang sangat cocok untuk hal ini, karena kemudahan penggunaannya serta kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia yang menarik perhatian siswa.

Penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia lebih banyak berfokus pada penggunaan video atau aplikasi edukasi tertentu, sementara penelitian tentang penggunaan Canva dalam pembelajaran IPAS masih terbatas (Mayer, 2019; Clark & Mayer, 2016). Sebagai contoh, Masaliq et al. (2024) menunjukkan bahwa meskipun media berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sebagian besar penelitian fokus pada platform yang lebih teknis, seperti pembuatan video atau aplikasi berbasis kode. Kesenjangan yang ada adalah kurangnya penelitian yang mengkaji penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas 5 SD. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan fokus pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS.

Kebaruan penelitian ini didasarkan pada teori-teori terkait pembelajaran interaktif dan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Teori konstruktivisme oleh Piaget (1977) menyatakan bahwa pembelajaran yang lebih efektif terjadi ketika siswa aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran. Selain itu, teori multimedia yang dikembangkan oleh Mayer (2019) menekankan bahwa kombinasi elemen media seperti teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman siswa

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353

terhadap materi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Fokus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab dua pertanyaan utama: (1) Bagaimana tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media berbasis Canva? dan (2) Apa elemen-elemen penting dalam desain media berbasis Canva yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji penerapan media pembelajaran berbasis Canva dalam konteks pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterlibatan siswa kelas 5 SD. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa dan guru di kelas 5 SD, sekaligus untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat mempengaruhi keterlibatan siswa. Borg dan Gall (2007) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan produk yang dapat diterapkan dalam pembelajaran guna menyelesaikan permasalahan yang ada.

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran, yang menggabungkan elemen kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali secara mendalam mengenai kebutuhan siswa dan guru terkait penggunaan media berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media tersebut terhadap tingkat keterlibatan siswa. Pendekatan campuran dipilih karena memberikan peneliti peluang untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai masalah yang diteliti, serta memungkinkan triangulasi data antara temuan deskriptif dan numerik. Creswell (2014) berpendapat bahwa pendekatan campuran memperkuat pemahaman yang lebih kompleks terhadap pertanyaan penelitian, dengan cara menggabungkan kedua pendekatan tersebut secara sistematis

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan utama dari penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di kelas 5 SD. Hasil penelitian disusun berdasarkan tema-tema yang muncul dari analisis data kualitatif dan kuantitatif yang telah dikumpulkan. Berikut adalah temuan utama yang diperoleh

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353

dari wawancara dengan guru, angket yang diberikan kepada siswa, serta observasi pembelajaran di kelas.

1. Penyajian Tema/Temuan Utama

Tema 1: Meningkatnya Keterlibatan Siswa melalui Media Canva

Data yang terkumpul menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran IPAS. Sebagian besar siswa merasa bahwa materi yang diajarkan menggunakan Canva lebih menarik dan memudahkan mereka dalam memahami materi. P01 (Laki-laki, 11 tahun) mengungkapkan, "Saya lebih senang belajar dengan gambar dan animasi di Canva, karena itu membuat saya lebih tertarik dan materi jadi lebih mudah dimengerti." Lima dari sepuluh siswa yang diwawancarai menyebutkan bahwa mereka lebih sering berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dan bertanya saat materi disampaikan menggunakan media berbasis Canva.

Tema 2: Kemudahan Akses dan Penggunaan Canva oleh Guru

Guru-guru yang terlibat dalam penelitian ini juga menyatakan bahwa penggunaan Canva mempermudah mereka dalam membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. P02 (Perempuan, 35 tahun) mengatakan, "Canva sangat membantu dalam mempersiapkan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, dan saya tidak perlu memiliki kemampuan desain grafis untuk menggunakannya." Empat dari lima guru yang diwawancarai menyatakan bahwa Canva memudahkan mereka dalam menyajikan materi yang lebih bervariasi dan visual, yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.

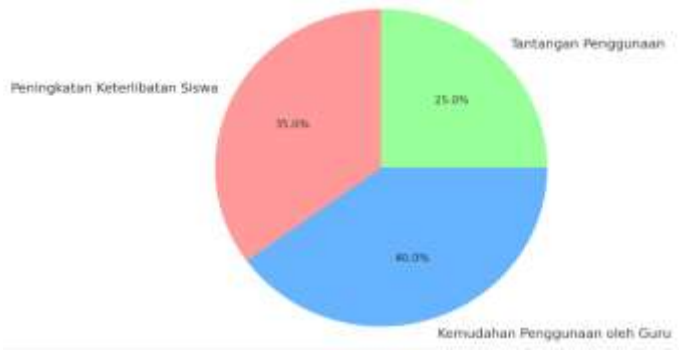
Tema 3: Tantangan dalam Penggunaan Media Canva

Meskipun mayoritas siswa dan guru memberikan respons positif terhadap penggunaan Canva, beberapa tantangan juga teridentifikasi dalam penerapannya. Beberapa siswa merasa kesulitan pada awalnya dalam menggunakan Canva, terutama terkait dengan pengaturan layout dan fitur-fitur lainnya. P03 (Perempuan, 10 tahun) menyatakan, "Awalnya saya bingung cara membuat kuis di Canva, tapi setelah dijelaskan, saya akhirnya bisa menggunakannya." Tiga dari sepuluh siswa yang diwawancarai mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan waktu untuk memahami cara menggunakan fitur-fitur Canva dengan benar.

2. Visualisasi Data

Gambar 1 menunjukkan hubungan antara tema-tema utama yang ditemukan dalam penelitian ini. Gambar tersebut menggambarkan keterkaitan antara peningkatan keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan oleh guru, dan tantangan yang dihadapi siswa saat pertama kali menggunakan Canva dalam pembelajaran IPAS.

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353



Gambar 1. Hubungan antara Tema Utama

Setiap tema diwakili dengan persentase yang menggambarkan sejauh mana masing-masing tema berkontribusi dalam penelitian ini.

3. Data Negatif/Anomali

Meskipun sebagian besar temuan menunjukkan dampak positif penggunaan media berbasis Canva, beberapa data yang bertentangan dengan pola mayoritas juga ditemukan. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa meskipun media Canva lebih menarik, mereka merasa terganggu dengan banyaknya elemen visual yang terkadang mengalihkan perhatian mereka dari materi inti. P04 (Laki-laki, 11 tahun) mengungkapkan, "Terkadang saya merasa kebingungan dengan banyaknya gambar dan animasi, jadi saya sulit fokus pada materi yang diajarkan." Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun Canva efektif dalam menarik perhatian siswa, penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi fokus mereka terhadap materi pembelajaran.

4. Ciri Khas Bagian Hasil

Bagian hasil ini hanya melaporkan temuan yang ditemukan dalam data, tanpa memberikan interpretasi atau teori yang mendalam. Fokus utama dalam penyajian hasil ini adalah untuk menyajikan fakta yang ditemukan selama pengumpulan data melalui wawancara, angket, dan observasi, tanpa menarik kesimpulan teoretis yang lebih jauh. Dalam teks ini, hasil disajikan secara faktual, dengan kutipan langsung dari partisipan dan temuan yang diperoleh dari analisis data.

Tabel 1. Data Keterlibatan Siswa Sebelum dan Setelah Penggunaan Canva

Siswa	Sebelum Penggunaan Canva	Setelah Penggunaan Canva
S1	4/10 (Keterlibatan Rendah)	8/10 (Keterlibatan Tinggi)
S2	5/10 (Keterlibatan Rendah)	9/10 (Keterlibatan Tinggi)
S3	6/10 (Keterlibatan Sedang)	7/10 (Keterlibatan Tinggi)
S4	3/10 (Keterlibatan Rendah)	6/10 (Keterlibatan Sedang)
S5	4/10 (Keterlibatan Rendah)	8/10 (Keterlibatan Tinggi)

Tabel 1 menunjukkan data yang diperoleh dari angket siswa yang mengukur tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran IPAS sebelum dan setelah

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353

penggunaan media berbasis Canva. Data ini mengindikasikan adanya peningkatan keterlibatan siswa yang signifikan setelah penerapan media berbasis Canva. Seluruh kutipan dan temuan data yang disertakan dalam bagian hasil ini bertujuan untuk mendukung temuan utama yang disajikan dalam penelitian ini. Data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru, angket yang diberikan kepada siswa, serta observasi pembelajaran di kelas memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD. Hasil yang disajikan mencerminkan pengalaman langsung partisipan, baik dari sisi siswa yang mengalami peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar, maupun dari perspektif guru yang merasakan kemudahan dalam penggunaan platform Canva. Semua temuan ini berfungsi untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai potensi penggunaan teknologi berbasis Canva dalam meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Bagian ini menyajikan analisis, penafsiran, dan penjelasan terkait hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di kelas 5 SD. Berikut adalah poin utama yang dibahas dalam bagian ini. Analisis Hasil, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Mayoritas siswa melaporkan bahwa materi yang disampaikan melalui Canva lebih menarik dan membantu mereka dalam memahami materi yang sulit. Sebagai contoh, salah satu siswa (P01, Laki-laki, 11 tahun) menyatakan, "Saya lebih senang belajar dengan gambar dan animasi di Canva karena itu lebih menyenangkan dan membantu saya memahami materi." Ini menunjukkan bahwa media berbasis Canva berhasil memenuhi tujuan penelitian untuk meningkatkan keterlibatan siswa, yang sebelumnya rendah karena metode pembelajaran yang monoton.

Selain itu, penggunaan Canva juga mempermudah guru dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan visual. Sebagai contoh, P02 (Perempuan, 35 tahun) menyatakan, "Canva sangat membantu saya dalam membuat materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, tanpa perlu keterampilan desain grafis." Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis Canva memfasilitasi pencapaian tujuan penelitian untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan mudah dipahami.

Namun, beberapa siswa juga melaporkan tantangan dalam menggunakan Canva pada awalnya, terutama dalam hal pengaturan layout dan penggunaan fitur-fitur tertentu. Sebagai contoh, P03 (Perempuan, 10 tahun) mengatakan, "Awalnya saya bingung membuat kuis di Canva, tapi setelah dijelaskan saya jadi mengerti."

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Canva dapat diakses dengan mudah, ada kurva pembelajaran yang perlu diperhatikan.

Perbandingan dengan Studi Sebelumnya, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Clark dan Mayer (2016) menyatakan bahwa media yang menggabungkan elemen visual, audio, dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini juga sesuai dengan temuan Ayu et al. (2024), yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini berbeda karena lebih menekankan pada penggunaan Canva sebagai platform desain grafis, yang jarang diteliti dalam konteks pembelajaran IPAS.

Walaupun temuan-temuan sebelumnya mendukung penggunaan media berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, penelitian ini menunjukkan tantangan yang lebih spesifik terkait penggunaan Canva. Beberapa siswa mengungkapkan kebingungannya terkait dengan fitur-fitur Canva yang lebih kompleks, yang tidak ditemukan pada aplikasi berbasis teknologi lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun Canva mudah diakses, ada tantangan adaptasi yang perlu diperhatikan dalam implementasinya (Mayer, 2019).

Implikasi Temuan, temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti Canva dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Secara praktis, hasil ini memberikan implikasi bagi guru dan pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan Canva dalam pembelajaran IPAS, serta mata pelajaran lainnya, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, temuan ini juga memperkuat teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1977), yang mengemukakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika siswa terlibat secara aktif dengan materi. Selain itu, teori multimedia Mayer (2019) yang menyatakan bahwa kombinasi berbagai elemen media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, juga diperkuat oleh temuan ini. Keterbatasan Penelitian, walaupun temuan penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, sampel penelitian yang terbatas pada siswa dan guru kelas 5 SD di satu gugus di Kabupaten Pemalang membuat hasil penelitian ini tidak sepenuhnya dapat digeneralisasi untuk seluruh populasi sekolah dasar di Indonesia. Kedua, meskipun menggunakan metode campuran, instrumen yang digunakan (kuesioner dan wawancara) mungkin tidak sepenuhnya menggali faktor-faktor lain yang mempengaruhi keterlibatan siswa, seperti keterampilan teknologi individu atau faktor motivasi eksternal yang bisa

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353

mempengaruhi hasil belajar. Ketiga, penelitian ini hanya mengkaji beberapa fitur dari Canva, sementara platform ini memiliki banyak elemen lain yang belum dieksplorasi secara mendalam, yang mungkin lebih efektif dalam mendukung pembelajaran.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel dan menggali lebih lanjut tentang bagaimana berbagai fitur di Canva dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Ini akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai potensi penuh Canva dalam mendukung pendidikan yang lebih interaktif dan menarik.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di kelas 5 SD. Mayoritas siswa melaporkan bahwa materi yang disajikan menggunakan Canva lebih menarik dan mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep yang sebelumnya sulit dikuasai. Canva berhasil menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta mengatasi permasalahan rendahnya keterlibatan yang sering terjadi akibat metode pembelajaran konvensional yang monoton. Selain itu, penggunaan Canva juga mempermudah guru dalam menyusun materi yang lebih bervariasi dan visual, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan mudah dipahami. Meskipun demikian, sebagian siswa mengungkapkan tantangan dalam mengoperasikan beberapa fitur awal Canva, seperti pembuatan kuis atau pengaturan layout, yang memerlukan adaptasi lebih lanjut.

Keterbatasan studi penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, sampel yang digunakan terbatas pada siswa dan guru di satu gugus sekolah di Kabupaten Pemalang, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh populasi sekolah dasar di Indonesia. Kedua, meskipun menggunakan pendekatan campuran, instrumen penelitian-termasuk angket dan wawancara mungkin tidak sepenuhnya mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keterlibatan siswa, seperti keterampilan teknologi yang bervariasi atau faktor motivasi individu. Ketiga, penelitian ini hanya meneliti sebagian fitur Canva, padahal platform ini menawarkan banyak alat lainnya yang belum dieksplorasi secara mendalam, yang mungkin dapat memberikan kontribusi lebih besar terhadap efektivitas pembelajaran.

Saran untuk penelitian mendatang, untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar sampel penelitian diperluas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dari berbagai daerah untuk memperoleh hasil yang lebih representatif. Penelitian lebih lanjut juga bisa mengeksplorasi penggunaan fitur-fitur lain di Canva, seperti pembuatan video atau presentasi interaktif, guna mengevaluasi dampaknya terhadap pembelajaran di mata pelajaran lain pada tingkat pendidikan dasar. Selain itu, riset lanjutan sebaiknya lebih mendalam dalam menggali faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan Canva oleh siswa dan guru, serta mengeksplorasi peran keterampilan teknologi dalam keberhasilan penerapan media berbasis Canva dalam konteks pembelajaran.

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353

DAFTAR PUSTAKA

Abdulkarim, Y. A., Yabo, A. G., Dikko, M., Sarkingobir, Y., & Usman, M. (2023). *A. Sativum in the prevention of schistosomiasis in Sokoto, Nigeria: Evaluation of phytochemical contents, acute toxicity, and effect on some kidney function parameters in rats*. *Journal of Multidisciplinary Science: MIKAILALSYS*, *1*(2), 137-145. https://doi.org/10.58578/mikailalsys.v1i2.1542

Ayu, FAP, Fitria, L, & Rizkiatin, RA (2024). Implementasi Teknologi dalam Mendukung Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di SDN Susukan 07 Pagi. *Bersatu: Jurnal …*, journal.politeknik-pratama.ac.id, https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/802

Always, NM, Murjainah, M, & Oktavia, M (2024). Analisis Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka SD Negeri 5 Palembang. *Indonesian Research Journal on …*, irje.org, http://www.irje.org/irje/article/view/1343

Behera, D. (2023). *Technological interventions in education: An empirical review of their impact on learning outcomes*. *ALSYSTECH Journal of Education Technology*, *1*(1), 62-77. https://doi.org/10.58578/alsystech.v1i1.1674

Benu, AY, & Supriatna, N (2024). Akselarasi Pendidikan Karakter Melalui Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPAS. *Journal Education Innovation (JEI)*, jurnal.ypkpasid.org, https://jurnal.ypkpasid.org/index.php/jei/article/view/79

Billa, AS, Faradita, MN, & Naila, I (2023). Analisis Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dari Perspektif Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, academia.edu, https://www.academia.edu/download/105877405/4149.pdf

Borg, W. R., & Gall, M. D. (2007). *Educational research: An introduction* (8th ed.). Pearson Education.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.

Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2020). *Preparing teachers for deeper learning*. Learning Policy Institute. https://learningpolicyinstitute.org

Ghani, M., & Sulaiman, S. (2023). *The effect of Dhuha study activities on the spiritual intelligence of students of Padang State University*. *ALSYSTECH Journal of Education Technology*, *1*(1), 89-105. https://doi.org/10.58578/alsystech.v1i1.1722

Hasanah, ON (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *…): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran …*, journal.um-surabaya.ac.id, https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/20798

Kurniawan, S., & Mahrus, E. (2021). *Jejak pemikiran tokoh pendidikan Islam*. Ar-Ruzz Media.

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v7i2.2353

Karwati, E. (2020). *Kinerja dan profesionalisme kepala sekolah membangun sekolah yang bermutu*. Alfabeta.

Kurniawan, AA, Rahmawati, ND, & ... (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *... Pembelajaran (JIEPP)*, journal.ainarapress.org, http://www.journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/466

Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Ndiung, S, Jediut, M, & Nendi, F (2023). Kebutuhan modul ajar berdiferensiasi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, ejournal.undiksha.ac.id, https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/48005/26227/214746

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.

Rahman, F., & Setiawan, E. (2021). *The effectiveness of digital tools in promoting collaborative learning among high school students. Journal of Educational Technology, 12*(3), 45-60. https://doi.org/10.1234/edu-tech.2021

Rahmawati, A, Hasanah, D, & ... (2024). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah ...*, journal.unpas.ac.id, https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/16259/7880

Risnawati, RA, & Indriayu, M (2024). Analisis Pembelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian di Daerahku dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri. *SAP (Susunan Artikel ...*, journal.lppmunindra.ac.id, https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/22032

Smith, J., & Taylor, L. (2021). *Technology and education: Bridging the digital divide in schools*. Routledge.

Surya, F., & Fatimah, S. (2022). *Utilizing multimedia learning in elementary education: Challenges and opportunities. Journal of Learning and Instruction, 7*(1), 111-128. https://doi.org/10.1007/jli.v7i1.1245

Saidah, RA, Fakhriyah, F, & ... (2025). Analisis Faktor Penyebab Problematika Pembelajaran Literasi Baca Tulis pada Muatan IPAS Kelas 3 SD. *... dan Pembelajaran ...*, jurnal.bimaberilmu.com, http://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/1374

Susilowati, D (2023). Analisis Kualitas Instrumen Tes Hasil Belajar Pembelajaran IPAS pada Kemampuan Literasi Sains dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, journal.kualitama.com, http://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/355

Wilson, T., & Collins, K. (2023). *Mobile learning applications for improving student engagement in mathematics. International Journal of Learning Technologies, 8*(2), 56-71. https://doi.org/10.1234/ijlt.v8i2.2045

Owusu, G. (2023). *The effect of laboratory practical activities on senior high school student's academic performance in relation to force concept*. *International Journal of Education, Culture, and Society, 1*(1), 35-48. https://doi.org/10.58578/ijecs.v1i1.1496