



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SD NEGERI 124398 PEMATANGSIANTAR

Febri Nainggolan¹, Yanti Arasi Sidabutar², Radode Kristianto Simarmata³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail correspondence: febrinainggolan23@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 22-11-2025

Disetujui : 30-11-2025

Kata Kunci :

Media Canva; Hasil Belajar; IPAS.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen one group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest) untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Canva. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Canva. Dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest, dengan nilai thitung sebesar 8.410 ($0,000 < 0,05$). Rata-rata nilai posttest (88,64) lebih tinggi dibandingkan pretest (59,77). Disimpulkan bahwa penggunaan media Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 22-11-2025

Accepted : 30-11-2025

Keywords:

Canva Media; Learning Outcomes, IPAS.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Canva media on the learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) for third-grade students at SD Negeri 124398 Pematangsiantar. This research uses a quantitative method with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. The research sample consisted of 22 third-grade students. Data was collected through tests (pretest and posttest) to measure student learning outcomes before and after the application of Canva media. The results showed an increase in student learning outcomes after using Canva media. This can be seen from the pretest and posttest results, with a t-count of 8.410 ($0.000 < 0.05$). The average posttest score (88.64) was higher than the pretest (59.77). It was concluded that the use of Canva media has a significant effect on the IPAS learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 124398 Pematangsiantar.



PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa pengaruh yang signifikan ke berbagai bidang, termasuk pendidikan, dimana Inovasi teknologi kini digunakan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi kegiatan proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari penggunaan teknologi di pendidikan Indonesia yang berperan sebagai sarana belajar, alat bantu administrasi, dan referensi yang terus berkembang. Saat ini, hampir semua bidang di Indonesia telah memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kinerja, termasuk pendidikan. Dari sinilah muncul konsep teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan adalah cara terstruktur dan sistematis untuk merancang, menerapkan, dan menilai kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan sumber daya teknis dan manusia sehingga mampu mewujudkan sistem pendidikan yang lebih baik. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara sebagaimana yang diamanatkan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan ini merupakan proses dalam kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan setiap peserta didik sehingga menjadi lebih baik. Hal ini penting agar tercipta sebuah tujuan pendidikan yang bagus, beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan bertanggung jawab. Agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal diperlukan panduan yang jelas dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, yaitu Kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat mata pelajaran dan program studi yang ditawarkan oleh lembaga pendidikan, yang merupakan rencana pembelajaran yang diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan tertentu. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, yang mengatakan bahwa Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah pedoman utama dalam proses belajar, yang meliputi hal-hal seperti tujuan pendidikan, isi atau materi ajar, dan metode yang dipakai saat pembelajaran.

Kurikulum di Indonesia telah mengalami banyak perubahan yang dinamis hingga kurikulum merdeka yang kita pakai saat ini. Kurikulum Merdeka adalah sebuah pendekatan dalam dunia pendidikan Indonesia dimana guru memiliki kebebasan untuk menentukan berbagai alat bantu belajar. Tujuannya adalah agar kegiatan belajar mengajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta minat para siswa. Lebih dari itu, siswa juga diberikan peluang untuk merancang dan mengembangkan cara belajar mereka sendiri secara mandiri, memilih metode, tujuan, dan jenis pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan pribadi yang mereka miliki agar pembelajaran berlangsung sesuai yang diharapkan. Adapun pembelajaran yang diharapkan dari kurikulum merdeka dapat menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, dengan tujuan membentuk karakter siswa, menumbuhkan kemandirian, serta menyajikan pembelajaran yang fleksibel dan relevan dengan kebutuhan dan situasi siswa. Kurikulum merdeka mencakup delapan mata pelajaran yang terdiri dari muatan dasar dan pengembangan. Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan akronim dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS juga merupakan salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar yang memadukan materi IPA dan IPS



menjadi satu tema dalam pembelajaran, artinya dalam mata pelajaran IPAS mengkaji bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup serta hubungannya dengan lingkungan dan alam semesta (Meylovia & Alfin Julianto, 2023). Pembagiannya dipelajari berdasarkan semester, yakni pada semester satu mengkaji mata pelajaran IPA, sedangkan di semester dua mempelajari IPS. Tujuan diselenggarakannya pembelajaran IPAS di Indonesia agar mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan berpikir kreatif dan kritis hingga melahirkan nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, demokrasi, nasionalisme, komunikatif dalam kehidupan sosial bermasyarakat dan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab (Adha et al., 2025). Agar tujuan dapat tercapai perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi secara berulang-ulang dan melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh peserta didik.

Hasil belajar merupakan alat penuntun yang membimbing peserta didik untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dari kursus yang direncanakan. Mereka juga menunjukkan dan membantu para guru jalan yang harus diikuti dan membuat peserta didik sadar apa yang akan mereka dapat capai pada akhir kursus. Mereka juga membantu para guru dan peserta didik mengetahui rute yang harus diikuti (Pratiwi, 2023). Definisi tersebut sejalan dengan Taksonomi Bloom yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom. Beliau mengemukakan bahwa hasil belajar siswa terdiri dari tiga ranah utama yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan intelektual siswa dalam memahami materi pelajaran. Sementara itu, ranah afektif berkaitan dengan perubahan sikap yang terjadi setelah memperoleh pengetahuan. Adapun ranah psikomotorik mencerminkan keterampilan serta kemampuan siswa dalam bertindak. Di antara ketiganya, ranah kognitif paling sering dinilai oleh guru di sekolah karena berhubungan dengan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan di SD Negeri 124398 Pematangsiantar Pada tanggal 28 Mei 2025, pada semester genap Tahun Pembelajaran 2024/2025 ditemukan permasalahan bahwa banyak siswa yang masih kurang memahami tentang materi Pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPA. Akibat kurangnya penggunaan media siswa tampak kurang aktif dalam proses belajar, sering merasa bosan, dan lebih banyak bermain saat pelajaran berlangsung. Fenomena ini menjadi penyebab utama rendahnya pemahaman hasil belajar IPAS. Hasil belajar yang rendah ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum maksimal. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kelas III di SD Negeri 124398 Pematangsiantar berikut ini:

Tabel 1. Hasil Ulangan Semester Siswa Kelas III pada Matapelajaran IPAS

No.	Mata Pelajaran	Jumlah Siswa	Nilai KKTP	Jumlah Siswa	
				Yang Mencapai KKTP	Yang Tidak Mencapai KKTP
1.	IPAS	22	70	7	14
Persentase				33%	67%

Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dikategorikan lulus KKTP (70-100) ada 8 siswa dengan persentase ketuntasan 33% dan siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 dikategorikan tidak lulus KKTP (69-0) sebanyak 14 siswa dengan persentase ketuntasan 67%. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media



pembelajaran berbasis aplikasi canva yang dapat menarik dan tidak membosankan bagi siswa untuk mempelajari pembelajaran IPAS. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan. Dalam aplikasi Canva menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Kurniawan et al., 2024). Sejalan dengan defenisi tersebut Ardana et al., (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran canva adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media Canva ini guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan oleh peserta didik, oleh karena itu media Canva menjadi salah satu media pembelajaran yang ditawarkan dalam pembelajaran yang inovatif karena media Canva dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna serta dalam memahami materi pelajaran yang abstrak karena media Canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa lebih fokus memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang menarik.

METODE

Dalam penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif tentang pengaruh media *canva* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri 124398 Pematangsiantar dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2023) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 22 orang dilakukan di kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar. Bentuk tes yang akan diberikan adalah pretest dan post test. Instrumen tes yang disusun dengan baik dan dapat mengukur keberhasilan hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengabsahan. Data dikatakan sah apabila alat pengumpul data atau instrumen yang digunakan benar benar valid sebagai alat ukur. Dalam uji coba soal tes pre-test dan soal post-test pada siswa perlu dilakukan uji instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Adapun rumusan adalah sebagai berikut : (Arikunto, 2020)

Keterangan :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Rumus reliabilitas instrumen yang digunakan adalah rumus spit-half dari KR. 20 (kuder dan Richardoson) sebagai berikut :

$$r = \left(\text{Su} \left[\frac{k}{K-1} \right] \right) \left[\frac{S_i^2 \Sigma p_i q_i}{S_i^2} \right] \text{giono, 2019 :132}$$

Untuk menguji normalitas pada penelitian ini digunakan uji *Saphiro Wilk* dapat dilihat pada rumus berikut.

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$



Setelah dilakukan uji prasyarat analisis, maka dapat dilanjutkan uji hipotesis statistik. Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui sementara uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan menggunakan uji-t. Berikut rumus berikut menghitung harga t_{hitung} :

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Arikunto (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang memaparkan *pre-eksperimen* (Kuantitatif) dengan menggunakan rancangan *one group pretest postes* yang dilakukan di kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar dengan jumlah peserta didik 22 siswa. Soal yang diberikan sudah diuji validitas di sekolah SD Negeri 097388 Partuahan dengan jumlah peserta didik 22 siswa. Setelah validasi soal dilakukan, maka dilanjutkan pelaksanaan penelitian di kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Hidup Bersama Alam”. Suatu hal yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan memberikan *pretest* kepada peserta didik agar dapat mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media canva, Setelah itu dilakukan lagi pembelajaran pada materi IPAS di pembelajaran 3 dengan menggunakan media canva. Setelah dilakukan pembelajaran kemudian dilakukanlah uji *postes*, tujuannya adalah untuk menmgetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Peneliti melakukan uji coba instrumen soal di kelas III SD Negeri 097388 Partuahan, kecamatan Dolog masagal, kabupaten Simalungun, pada tanggal 8 Agustus 2025. Dimana siswa yang diberi uji coba sebanyak 22 orang siswa.

Uji Validitas

Validitas adalah kriteria utama keilmiahan suatu penelitian. Validitas menunjukkan tingkat-tingkat valid suatu instrument. Dalam menguji butir soal yang sudah dikerjakan oleh responden, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 26. Setelah peneliti mengoreksi soal yang telah dikerjakan oleh siswa, peneliti melakukan penginputan data di SPSS 26. Butir soal yang dikatakan valid adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid. Dalam menentukan r_{hitung} dapat dilihat dari *tabel r product moment* dengan $N= 22$ maka diperoleh = 0,423. Maka dari 30 butir soal uji coba instrumen analisis validitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Kriteria
1	0,64	0,423	Valid
2	0,60	0,423	Valid
3	0,60	0,423	Valid
4	-0,14	0,423	Tidak Valid
5	0,60	0,423	Valid
6	0,50	0,423	Valid
7	0,24	0,423	Tidak Valid
8	0,47	0,423	Valid
9	0,10	0,423	Tidak Valid
10	0,60	0,423	Valid
11	0,52	0,423	Valid



Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Kriteria
12	0,25	0,423	Tidak Valid
13	0,74	0,423	Valid
14	0,58	0,423	Valid
15	0,51	0,423	Valid
16	-0,16	0,423	Tidak Valid
17	0,47	0,423	Valid
18	-0,18	0,423	Tidak Valid
19	0,48	0,423	Valid
20	0,54	0,423	Valid
21	-0,13	0,423	Tidak Valid
22	0,54	0,423	Valid
23	-0,27	0,423	Tidak Valid
24	0,67	0,423	Valid
25	-0,27	0,423	Tidak Valid
26	0,53	0,423	Valid
27	0,44	0,423	Valid
28	0,51	0,423	Valid
29	-0,04	0,423	Tidak Valid
30	0,52	0,423	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 30 butir soal, terdapat 20 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid. Uji validitas butir soal tes menggunakan *microsoft excel* sehingga diperoleh tes yang valid dan tidak valid. Dari data di atas terdapat 30 item yang r tabelnya 0,423 sehingga dari hasil uji validitas terdapat 20 item dinyatakan valid karena r hitung dari r tabel dan 10 item dinyatakan tidak valid karena r hitung < r tabel. Kemudian hasil validitas di uji reabilitas menggunakan SPSS 26.

Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah proses untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur atau instrumen penelitian dapat memberikan hasil yang konsisten dan stabil jika digunakan berulang kali pada subjek dan objek yang sama. Setelah dilakukan uji validitas soal dalam pengumpulan data selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur sejauh mana instrument pada penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data apabila instrumen tersebut baik. Pada pengujian reliabilitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Cronbach Alpha serta menggunakan alat bantu SPSS 26 dengan kriteria jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60 maka data dinyatakan reliabel. Dan jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60 maka data dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji Reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.723	30



Berdasarkan tabel diatas, Dimana nilai Cronbach's Alpha memiliki nilai 0,723. Dengan rtabel sebesar 0,423 dan diperoleh bahwa rhitung sebesar $0,723 > rtabel$ sebesar 0,423. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian tersebut reliabel dan memenuhi kriteria reliabilitas tinggi.

Hasil *Pretest*

Pretest diberikan pada tanggal 14 Agustus 2025 di kelas III UPTD SD Negeri 124398 Pematangsiantar. Ketuntasan hasil belajar siswa dinilai berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu ≥ 75 . Adapun data hasil *pretest* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil *Pretest* Siswa Kelas III

No	Nama Siswa	Pretest	Keterangan
1	AG	65	Tidak Tuntas
2	AM	45	Tidak Tuntas
3	AP	65	Tidak Tuntas
4	AF	30	Tidak Tuntas
5	DS	65	Tidak Tuntas
6	DMS	45	Tidak Tuntas
7	EN	55	Tidak Tuntas
8	ES	80	Tuntas
9	FS	40	Tidak Tuntas
10	GN	50	Tidak Tuntas
11	JS	85	Tuntas
12	JJ	65	Tidak Tuntas
13	JN	50	Tidak Tuntas
14	KP	55	Tidak Tuntas
15	MM	90	Tuntas
16	MS	35	Tidak Tuntas
17	OP	35	Tidak Tuntas
18	PP	85	Tuntas
19	RK	65	Tidak Tuntas
20	VA	70	Tidak Tuntas
21	YS	60	Tidak Tuntas
22	YN	80	Tuntas
TOTAL		1315	
Rata- rata		59,77	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 22 orang siswa yang mengikuti *pretest* terdapat 5 orang siswa (20%) yang tuntas dan sebanyak 17 orang siswa (80%) yang tidak tuntas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah dan masi banyak yang belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 22 orang siswa yang mengikuti *pretest* terdapat 5 orang siswa (20%) yang tuntas dan sebanyak 17 orang siswa (81%) yang tidak tuntas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah dan masi



banyak yang belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan tabel hasil *pretest*, terlihat bahwa ada 5 siswa yang tuntas dan 17 siswa yang tidak tuntas. Adapun siswa yang tuntas 5 orang dikarenakan siswa tersebut berkemampuan baik dalam mengingat pembelajaran yang sudah dilalui siswa selama belajar dengan guru kelas. Nilai tertinggi yang dicapai siswa dalam *pretest* tersebut adalah sebesar 85, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 30. Adapun rata-rata nilai keseluruhan siswa berada pada angka 57,5. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa sebelum dilakukan Media Pembelajaran Canva terhadap materi yang diujikan masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut.

Hasil Posttest

Posttest diberikan pada tanggal 14 agustus 2025 setelah di berikan perlakuan yaitu dengan menerapkan Pengaruh Penggunaan Media Canva Di dalam kelas pada materi “Ekosistem” pada Bab 3 Hidup Bersama Alam. Data Hasil Keterampilan posttest siswa dapat di lihat dari tabel 5 berikut:

Tabel 5 Data Hasil Posttest Siswa Kelas III

No	Nama Siswa	Pretest	Keterangan
1	AG	85	Tuntas
2	AM	90	Tuntas
3	AP	80	Tuntas
4	AF	85	Tuntas
5	DS	90	Tuntas
6	DMS	90	Tuntas
7	EN	95	Tuntas
8	ES	95	Tuntas
9	FS	90	Tuntas
10	GN	85	Tuntas
11	JS	95	Tuntas
12	JJ	85	Tuntas
13	JN	90	Tuntas
14	KP	95	Tuntas
15	MM	95	Tuntas
16	MS	80	Tuntas
17	OP	85	Tuntas
18	PP	95	Tuntas
19	RK	85	Tuntas
20	VA	80	Tuntas
21	YS	80	Tuntas
22	YN	85	Tuntas
TOTAL		1950	
Rata-rata		88,64	

Berdasarkan tabel diatas hasil data *Posttest* bahwa dari 22 orang siswa yang mengikuti *Posttest* terdapat 22 orang siswa juga tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil tersebut ditemukan bahwa tingkat keberhasilan siswa dari hasil *posttest* memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam mempelajari materi Ekosistem. Dari data diatas dapat di ketahui bahwa jumlah siswa sebanyak 22 orang nilai tertinggi pada *posttest*



adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 80. Rata-rata pada *posttest* adalah 87,5. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP berjumlah 22 orang siswa. Capaian keterampilan membaca pada *posttest* lebih baik dibandingkan *pretest*. Berdasarkan tabel *posttest* di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil *pretest* sebelumnya. Sebagian besar siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), yang menunjukkan bahwa mereka telah tuntas dalam memahami materi pembelajaran. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 80. Mayoritas nilai siswa berada pada rentang 85 hingga 95, menunjukkan distribusi hasil belajar yang baik dan merata setelah menggunakan Media Pembelajaran Canva . Rata-rata nilai siswa tampak meningkat dibandingkan *pretest*, mencerminkan efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan antara *pretest* dan *posttest* berdasarkan hasil nilai yang didapat serta adanya pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.124	22	.200*	.940	22	.202
Posttest	.189	22	.039	.887	22	.016

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel diatas data yang di uji dalam penelitian ini menggunakan Kolmogrof-Smirnov dengan bantuan SPSS For windows versi 26. Dapat disimpulkan tingkat hasil *Pretest* dan *Posttest* 0,940 dan 0,887. Hasil analisis menunjukkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* memiliki tingkat signifikan >0,05 sehingga data *Pretest* dan *Posttest* siswa berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data. Setelah memperhatikan karakteristik variabel yang telah diteliti dan pernyataan analisis, selanjutnya yaitu dilakukan pengujian terhadap hipotesis menggunakan dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan maka dalam melakukan pengambilan keputusan akan menggunakan uji paired sample test untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Pada uji hipotesis yang pertama menggunakan uji one sample t test. Hal itu karena dalam pengujian ini dilakukan untuk melihat perbandingan hasil dalam satu kelas yang sama (sampel yang sama) yaitu hasil belajar pretest dan posttest dikelas eksperimen yang menggunakan media Canva. Digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan.

Dalam penelitian ini menggunakan sampel test untuk mengetahui pengaruh positif signifikan antara Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 124398 Pematang Siantar T.A 2025/2026

Tabel 6. Hasil Uji Hiptosis

Paired Samples Test							
Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			



Pair 1	Pair Pretest- Posttest	-29.318	16.351	3.486	-36.568	-22.068	8.410	21	.000
--------	---------------------------	---------	--------	-------	---------	---------	-------	----	------

Maka dapat diketahui hasil uji t pada penelitian ini dimana menggunakan SPSS 26. Untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N-1 = 22-1 = 21$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,080$ Setelah diperoleh t hitung = 8.410 dan t tabel = 2,080 maka diperoleh t hitung > t tabel atau $8.410 > 2,080$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. adalah Nilai signifikan (*2-tailed*) $8.410 > 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh Media Pembelajaran Media Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2025/2026. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 124398 dengan sampel siswa kelas III sebanyak 22 siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental dengan menggunakan desain one group pretest –posttest design. Sebelum perlakuan, dilakukan uji instrumen meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan soal layak digunakan. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest sesudah perlakuan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva, dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Afiat et al., 2024; Fazriyah et al., 2023; Afina et al., 2023). Media Canva dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, perlu diperhatikan bahwa efektivitas penggunaan media Canva dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti kemampuan guru dalam mendesain materi pembelajaran yang berkualitas, dukungan fasilitas yang memadai dari sekolah, dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara media gambar poster terhadap hasil belajar IPAS kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar. Hal ini dibuktikan nilai yang di dapat dari uji $t = 8,410$ dan sig (1 tailed) = $0,00 > \alpha 0,05$, dari nilai yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa hasil pengujian hipotesis pertama H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa t hitung > t tabel, sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan media Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar. Selanjutnya, berdasarkan hasil hipotesis = $8,410$ dan sig (1 tailed) = $0,00 > \alpha 0,05$, dari nilai yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa hasil pengujian hipotesis pertama H_0 ditolak dan H_a diterima yang menandakan bahwa ada pengaruh Media Canva terhadap hasil belajar siswa dengan pembelajaran biasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media canva terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas III pada materi “Ekosistem”. Pengaruh media pembelajaran dapat dilihat dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Rata rata *Pretest* siswa yaitu 59,77 dan rata rata *posttest* siswa 88,64. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa



nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $8.410 > 2.080$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima, terdapat pengaruh media Canva terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 124398 Pematangsiantar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru-Guru dan staf pegawai SD Negeri 124398 Pematangsiantar yang telah berkontribusi terhadap terlaksananya kegiatan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- Adha, M. J., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Husni, Y. (2025). *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133 / III Pondok Siguang*. 3, 325–331.
- Afiat, A. N., Ismail, L., & Hakim, U. (2024). Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan ...*, 184–193.
- Afina, Hoirunnisak, Hatip, A., Tri Ekawati Silver, S., & Soetomo, U. (2023). The Effect Of Using The Canva Application On Student Learning Outcomes In Mathematics Subjects. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 266–270.
- Afkarina, M., & Hazawawi, M. (2025). *Eksplorasi Teori Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pendidikan Kontemporer*. 10, 437–444.
- Amelia Br Sidauruk, M., Arasi Sidabutar, Y., & Fernando Siagian, A. (2024). Copyright @ Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III UPTD SD Negeri 125546 Pematangsiantar. 4, 8906–8921
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419.
- Arikunto, Suharimi. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. No 1-2. Jakarta: ISBN 978-979-518-998-5
- Aulin, N. I., Manalu, A., & Sitio, H. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV di UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 849–862.
- Br, P., & Sekali, K. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH). *Jurnal.Semnaspssh.Com/Index.Php/Pssh*, 1, 1–17.
- Carera, F. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak*. 06(03), 16695–16706.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>.



- Firdaus, I. R. (2022). *Efektivitas Media Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Iklan*.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>.
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>.
- Mahardika, I. K., Handon, S., Ernasari, Rofida, H. A., Zahro, F., & Seftiyani, M. A. (2023). *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif. Hakikat Fisika Sebagai Pilar Kehidupan*, 7(12), 30–34.
- Maolida, N., Maisarah, & Parasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–48.
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Nirmala, M., Mega, A., & Timoteus, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301.
- Pratiwi, V. D. (2023). Pengaruh aplikasi Kipin School 4.0 terhadap hasil belajar PPKN di SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(1), 24–28.
- Puspitasary, & Jenny. (2024). Gambaran Pengetahuan, Sikap, Dan Kepatuhan Remaja Putri, Mengonsumsi Tablet Tambah Darah Di Smpn 1 Kota Agung Timur. *Convention Center Di Kota Tegal*, 9.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69–73.
- Sihombing, R., Purba, N. A., & Simarmata, R. K. (n.d.). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD Negeri 122358 Jl . Sumber Jaya II. 1, 12–14.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.
- Sumenep, S. P., & Sumenep, S. P. (2025). *ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI*. 2(1).



- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>.
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>.