

**PENGARUH MEDIA BERBASIS CANVA TERHADAP KEAKTIFAN & PEMAHAMAN SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA****Febrianis Lailiyah Muslim<sup>1</sup>, Ihwan Firmansyah<sup>2</sup>**STKIP PGRI Bangkalan<sup>1,2</sup>e-mail: [ninisflm1924@gmail.com](mailto:ninisflm1924@gmail.com) / [ihwan@stkippgri-bkl.ac.id](mailto:ihwan@stkippgri-bkl.ac.id)

Diterima: 30/5/2026; Direvisi: 10/6/2026; Diterbitkan: 18/6/2026

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap keaktifan dan pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 di SDN Pejagan 1 Bangkalan. Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *one grup pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan soal. Untuk menguji kevalidan instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, sedangkan metode analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji normalitas dan uji paired sampel t-test. Berdasarkan uji paired sampel t-test minat belajar yang sudah diuji diperoleh data rata-rata mean pada pretest keaktifan sebesar 26.50 dan nilai posttest keaktifan sebesar 84.63 serta data nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media berbasis canva terhadap keaktifan. Selanjutnya berdasarkan uji paired sampe t-test pemahaman diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 25.62 dan nilai rata-rata posttest sebesar 80.12 nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media berbasis canva terhadap pemahaman siswa.

**Kata Kunci:** *Media Canva, Keaktifan, Pemahaman***ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of using Canva-based learning media on students' activeness and understanding in Indonesian language subjects for fourth-grade students at SDN Pejagan 1 Bangkalan. This research employs a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design. Data collection techniques include questionnaires and tests. Instrument validity and reliability were examined using validity and reliability tests, while data analysis methods included normality tests and paired sample t-tests. Based on the paired sample t-test results for students' activeness, the mean score in the pretest was 26.50, while the posttest mean score was 84.63, with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . This indicates that there is an effect of using Canva-based media on students' activeness. Furthermore, based on the paired sample t-test results for students' understanding, the mean pretest score was 25.62 and the mean posttest score was 80.12, with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . Therefore, it can be concluded that the use of Canva-based learning media also has a significant effect on students' understanding.

**Keywords:** *Canva-based media, activeness, understanding***PENDAHULUAN**

Teknologi pembelajaran pada era digital saat ini tidak boleh lagi hanya dimaknai sebatas perantara perangkat canggih yang kaku, melainkan harus dicakup dari berbagai aspek lain yang memanfaatkan rancangan bersistem dalam mengelola media pendidikan secara komprehensif. Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah inisiatif sadar dalam mengembangkan seluruh



potensi laten siswa agar mampu mendongkrak capaian kualitas keluaran instruksional nasional formal secara berkelanjutan (Arini & Estiastuti, 2022; Feranika et al., 2023; Sasmitha et al., 2024; Setyani et al., 2024). Namun, potret pendidikan di Indonesia dewasa ini sedang berada di posisi bawah atau mengalami penurunan prestasi yang cukup signifikan pada berbagai level jenjang persekolahan. Kondisi darurat keilmuan ini menjadi tantangan utama yang ditandai dengan perolehan hasil belajar murid yang belum memadai serta tingginya angka kesenjangan mutu antar-daerah. Guna mengurai benang kusut tersebut, perhatian khusus harus diarahkan pada perbaikan kualitas infrastruktur, peningkatan kompetensi profesional guru, serta penyelarasan kurikulum. Pengajaran harus dirancang sebagai proses bermakna yang sengaja dibuat untuk melejitkan kemahiran peserta didik melalui kombinasi pengalaman empiris agar mereka memiliki kematangan ilmu, keterampilan motorik, serta sikap sosial yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat luas (Cholilah et al., 2023; Sahnun & Wibowo, 2023; Wulandari & Mubah, 2022).

Salah satu bidang studi fundamental yang mengemban misi strategis dalam mengasah kecakapan komunikasi siswa di tingkat dasar adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran ini, para pelajar dituntut untuk memiliki kompetensi mutlak agar mampu berinteraksi menggunakan struktur kebahasaan yang baik, sah, serta konseptual, baik melalui aktivitas lisan maupun tulisan. Di samping itu, pengajaran bahasa juga berfungsi sebagai media apresiasi estetika terhadap hasil karya sastra nasional, di mana standar kompetensi bertindak sebagai kriteria baku yang disepakati bersama dalam mengukur serapan pengetahuan anak (Indriani, 2022; Riana, 2020). Guru bahasa pada khususnya, serta guru bidang studi pada umumnya, wajib menyadari secara mendalam bahwa muara akhir dari seluruh proses instruksional ini adalah agar para siswa terampil berbahasa secara fungsional. Kemampuan reseptif seperti menyimak dan membaca, serta kemampuan produktif seperti berbicara dan menulis, harus dikembangkan secara seimbang agar anak didik memiliki kepercayaan diri yang tinggi saat menavigasi arus informasi di era modernisasi yang kian kompetitif (Damayanti & Watini, 2022; Nur et al., 2026; Nurkhofifah, 2022; Rumbero, 2021; Suparti, 2020).

Namun demikian, terdapat kesenjangan yang sangat lebar antara rumusan konseptual yang ideal tersebut dengan kenyataan objektif yang berlangsung di lapangan mengenai kualitas keaktifan siswa. Kondisi ideal menghendaki agar setiap anak didik terlibat aktif secara mental, fisik, maupun emosional dalam mengasah kemampuannya selama proses pembelajaran berlangsung, baik secara *luring* maupun *daring*. Sayangnya, fakta empiris menyingkap sebuah fenomena yang memprihatinkan pada aktivitas Kegiatan Belajar Mengajar di kelas IV UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan pada tahun ajaran 2026/2027. Berdasarkan pengamatan awal, atmosfer ruang kelas cenderung pasif, dingin, serta minim interaksi timbal balik antara pendidik dengan peserta didik. Lemahnya gairah belajar ini diperkuat oleh data hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa sebanyak 85% siswa berada pada kategori sangat kurang aktif dalam mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari total keseluruhan kelompok belajar yang hanya berjumlah 20 siswa tersebut, tercatat hanya ada sekitar 15% atau setara 3 anak saja yang menunjukkan antusiasme belajar secara konsisten.

Dampak buruk dari rendahnya partisipasi aktif tersebut secara nyata memicu terjadinya disfungsi kognitif yang berujung pada penurunan drastis tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran. Kelesuan akademik ini terbukti secara gamblang saat subjek penelitian di kelas IV UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan pada tahun ajaran 2026/2027 diberikan instrumen soal pengukuran hasil belajar. Mengacu pada batas Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah sebesar 75, diketahui bahwa mayoritas subjek penelitian mengalami

kesulitan besar dan gagal menyelesaikan soal secara tepat. Persentase ketidaktuntasan massal ini menyentuh angka yang krusial, di mana sebanyak 16 siswa mendapatkan nilai di bawah standar minimal dan hanya sekitar 4 anak saja yang mampu mencapai ketuntasan. Fenomena darurat numerasi kebahasaan ini terjadi karena siswa cenderung menghafal teks secara mekanistik tanpa memahami maknanya, bahkan saat guru telah mengaplikasikan media presentasi visual dasar. Akibatnya, anak menjadi cepat bosan, sering mengobrol dengan teman sejawat, serta gagal mengimplementasikan esensi keilmuan bahasa dalam memecahkan masalah praktis sehari-hari.

Berpijak pada seluruh rangkaian latar belakang dan pemetaan masalah tersebut, kajian ilmiah ini hadir dengan membawa nilai kebaruan serta inovasi berupa optimalisasi perangkat *e-learning* interaktif. Nilai inovasi dari riset ini memfokuskan sasarannya pada implementasi media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva yang dikemas secara khusus untuk meretas kejenuhan belajar anak kelas rendah. Fokus subjek penelitian ini diarahkan secara spesifik pada analisis pengaruh penggunaan platform desain grafis populer tersebut dalam merekonstruksi tingkat keaktifan serta pemahaman konsep subjek penelitian. Pengkajian difokuskan secara penuh pada para siswa kelas IV di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan pada tahun ajaran 2026/2027 guna membuktikan efektivitas fitur visual dan animasi interaktif Canva dalam merangsang motivasi intrinsik. Melalui pembuktian eksperimental yang sistematis terhadap subjek penelitian di kelas IV UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan pada tahun ajaran 2026/2027 ini, luaran teoretis riset diharapkan mampu menyajikan sebuah formula solusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam mengelola kelas bahasa yang menyenangkan, efektif, dan berbasis teknologi.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan rancangan *one group pretest posttest design* untuk mengukur variabel secara objektif. Pelaksanaan riset bertempat di Sekolah Dasar Negeri Pejagan 1 Bangkalan dengan melibatkan seluruh siswa kelas 4 yang berjumlah 26 orang sebagai subjek. Karena jumlah populasi yang terbatas, peneliti menerapkan teknik sensus sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel secara utuh. Desain ini diawali dengan pemberian tes awal untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum adanya intervensi di dalam kelas. Setelah itu, perlakuan diberikan berupa proses pembelajaran materi bahasa Indonesia yang diintegrasikan dengan penggunaan media berbasis *canva*. Rangkaian aktivitas di dalam kelas diarahkan untuk mendorong keterlibatan dan pemahaman konsep secara interaktif. Pada tahap akhir, diberikan tes lanjutan yang setara dengan tes awal guna melihat perubahan performa subjek setelah perlakuan selesai diterapkan. Seluruh prosedur ini dijalankan secara sistematis untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan demi melihat besarnya dampak intervensi tanpa memaparkan teori dasar ataupun kesimpulan capaian hasil angka statistik dari uji tersebut.

Prosedur pengumpulan data dalam riset ini mengandalkan 2 jenis instrumen utama yang meliputi kuesioner angket dan lembar evaluasi soal. Kuesioner angket dirancang dengan mengadopsi 10 butir pernyataan pilihan untuk mengukur indikator keaktifan serta partisipasi belajar siswa di dalam kelas. Sementara itu, untuk variabel pemahaman konsep, instrumen yang disiapkan berupa 10 butir soal uraian dengan bobot skor maksimal 10 poin untuk tiap jawaban yang benar. Sebelum digunakan untuk pengambilan data primer, kedua instrumen tersebut diuji terlebih dahulu melalui uji validitas menggunakan korelasi *pearson* serta uji reliabilitas dengan acuan nilai *cronbach alpha* minimum 0,60. Setelah data terkumpul melalui skema uji awal dan

uji akhir, analisis data kuantitatif dilakukan melalui uji prasyarat normalitas sebaran data menggunakan formula *kolmogorov-smirnov*. Langkah terakhir dari analisis data menggunakan uji statistik *paired sample t-test* untuk menguji hipotesis mengenai ada tidaknya perbedaan yang bermakna dari penggunaan media visual tersebut. Semua instrumen evaluasi ini murni difokuskan untuk menggambarkan mekanisme operasional riset dan teknik pengukuran kompetensi siswa secara komprehensif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas Angket Keaktifan

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Angket Keaktifan**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.42142496
	Absolute	.152
Most Extreme Differences	Positive	.112
	Negative	-.152
Kolmogorov-Smirnov Z		.775
Asymp. Sig. (2-tailed)		.586
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1, diketahui nilai signifikansi sebesar 0,586 > 0,05 maka data hasil penelitian dikatakan normal

#### Uji Normalitas Soal Pemahaman

**Tabel 2. Hasil uji normalitas soal pemahaman**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.83386851
	Absolute	.098
Most Extreme Differences	Positive	.076
	Negative	-.098
Kolmogorov-Smirnov Z		.500
Asymp. Sig. (2-tailed)		.964
a. Test distribution is Normal.		

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 2, diketahui nilai signifikansi sebesar 0,964 > 0,05 maka data hasil penelitian dikatakan normal

**Uji Paired Sampel T-Test**

**Tabel 3. Hasil nilai rata-rata pre-test & post-test angket keaktifan**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre-test	26.50	26	10.508	2.061
	post-test	36.58	26	7.797	1.529

Berdasarkan tabel 3 hasil analisis, diperoleh mean pre-test keaktifan siswa sebesar 26.50, sedangkan mean post-test keaktifan siswa sebesar 36.58.

**Tabel 4. Korelasi angket keaktifan**

Paired Samples Correlations			
		N	Correlation Sig.
Pair 1	pre-test & post-test	26	.991 .000

Berdasarkan analisis tabel 4 hasil korelasi atau hubungan dari kedua data pre-test maupun post-test  $0,000 < 0,05$  maka ada korelasi antara pre-test dan post-test.

**Tabel 5. Paired sampel T-test**

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper			
Pair 1	pre-test - post-test	10.08	2.976	.584	-59.356	-56.952	-25	.000
		58.154					99.646	

Berdasarkan tabel 5 hasil analisis diatas, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan keaktifan siswa terhadap data hasil pre-test dan post-test.

**Uji Paired Sampel T-Test Soal Pemahaman**

**Tabel 6. Nilai rata-rata pre-test & post-test soal pemahaman**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre-test	25.62	26	7.879	1.545
	post-test	80.12	26	5.007	.982

Berdasarkan hasil analisis tabel 6, diperoleh mean pre-test sebesar 25.62, sedangkan mean post-test sebesar 80.12

**Tabel 7. Korelasi soal pemahaman**

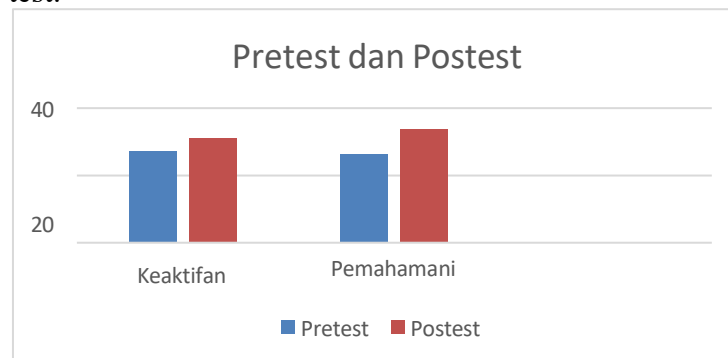
Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre-test & post-test	26	.973	.000

Berdasarkan analisis tabel 7 hasil korelasi atau hubungan dari kedua data pre-test maupun post-test sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada korelasi antara pre-test dan post-test.

**Tabel 8. Paired sampel T-test soal pemahaman**

Paired Samples Test								
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1	pre-test - post-test	-54.500	3.228	.633	-55.804	-53.196	-25	.000
							86.089	

Berdasarkan tabel 8 hasil analisis diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa terhadap data pre-test dan post-test.



**Gambar 1. Pretest dan Postest**

Dari gambar 1 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan terhadap keaktifan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran bahasa indonesia kelas 4 di SDN Pejagan 1 Bangkalan.



## Pembahasan

Analisis deskriptif kuantitatif mengenai parameter keaktifan dan pemahaman siswa sekolah dasar kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Pejagan 1 Bangkalan menyingkap adanya modifikasi struktur kognitif yang sangat dinamis. Sebelum dilakukan penetrasi menggunakan media digital, performa akademik serta keterlibatan motorik 26 peserta didik berada pada kondisi yang kurang memuaskan akibat dominasi bahan ajar konvensional statis yang cenderung monoton. Data laboratorium mencatat bahwa nilai rata-rata awal untuk variabel keaktifan siswa tertahan pada angka 26,50, sedangkan variabel pemahaman materi berada di koordinat 25,62 dari skala utilitas maksimum yang ditentukan. Setelah mendapatkan perlakuan khusus berupa pemanfaatan media instruksional interaktif berbasis aplikasi desain, kurva hasil belajar melonjak tajam secara merata di dalam kelas (Akhsanunadia & Arifin, 2026; Jesmin et al., 2026). Keadaan ini terdokumentasi lewat perolehan nilai rata-rata akhir keaktifan siswa yang melejit ke posisi angka 84,65, yang berjalan searah dengan raihan nilai rata-rata akhir pemahaman materi siswa pada level koordinat 80,12.

Fase krusial berikutnya dalam menjamin validitas penarikan kesimpulan ilmiah diselesaikan melalui serangkaian pengujian asumsi persyaratan statistik parametrik yang ketat pada pangkalan data residual. Uji normalitas sebaran data diselenggarakan memanfaatkan metode *one-sample kolmogorov-smirnov* berbantuan perangkat lunak komputasi dengan kriteria kelayakan ambang batas signifikansi di atas 0,05 (Ahmad et al., 2026; Kuswandarini & Annisa, 2021; Mardiatmoko, 2020; Wahasusmiah & Arshintia, 2022). Hasil pengolahan angka mencatatkan bahwa nilai signifikansi asimtotik dua arah untuk instrumen angket keaktifan berada pada level angka 0,586 dengan nilai baku deviasi sebesar 1,42142496. Di sisi lain, nilai signifikansi untuk soal pemahaman materi terekam superior mencapai angka 0,964 dengan nilai baku deviasi data sebesar 1,83386851. Ketiadaan gejala penyimpangan distribusi pada kedua variabel laten ini membuktikan bahwa pangkalan data penelitian telah memenuhi syarat mutlak sebaran normal yang homogen, sehingga tahapan analisis inferensial untuk menguji hipotesis perbedaan dua sampel berpasangan siap dilanjutkan tanpa memicu bias galat hitung (Aprilyani & Hakim, 2020; Handayani et al., 2023; Putri & Gumala, 2023; Thohiroh & Suryadi, 2026; Winarni et al., 2021).

Pengujian korelasi antar-variabel pra-tindakan dan pasca-tindakan menyingkap adanya tingkat kedekatan hubungan mekanis yang sangat kuat dan berkelanjutan di dalam ekosistem kelas. Hasil perhitungan statistik komputasi mencatatkan koefisien korelasi untuk angket keaktifan sebesar 0,991, sedangkan untuk instrumen soal pemahaman materi menghasilkan koefisien keterikatan sebesar 0,973. Kedua parameter asosiasi tersebut divalidasi oleh capaian angka signifikansi mutlak sebesar 0,000 yang posisinya berada jauh di bawah ambang batas kriteria standar 0,05. Kuatnya jembatan korelasi searah ini memberikan jaminan ilmiah bahwa fluktuasi kenyamanan psikologis anak selama jam pelajaran bahasa Indonesia berjalan linear dengan tingkat penguasaan konsep mereka. Penemuan ini mengindikasikan bahwa motivasi intrinsik anak untuk membaca dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok dipicu secara langsung oleh daya tarik visual dari media baru, sehingga memutus rantai kejenuhan verbal yang selama ini menghambat kelancaran asimilasi pengetahuan di sekolah (Yulizar & Siswadi, 2026).

Puncak pembuktian empiris dari riset tindakan kelas ini divalidasi secara kokoh oleh ketajaman draf kalkulasi uji hipotesis *paired samples t-test* lintas dimensi. Pada pengujian komparatif variabel keaktifan siswa, sistem mengekstrak nilai selisih rata-rata sebesar minus 58,154 dengan perolehan *t* hitung mencapai angka minus 99,646 pada derajat kebebasan bernilai 25. Sementara itu, pada pengujian variabel pemahaman materi, diperoleh nilai selisih

rata-rata sebesar minus 54,500 dengan raihan  $t$  hitung sebesar minus 86,089 pada derajat kebebasan bernilai 25. Kedua output regresi berganda tersebut menghasilkan nilai signifikansi dua arah yang serupa yaitu sebesar 0,000. Karena nilai probabilitas kriteria  $p$ -value tersebut berada di bawah kriteria standar 0,05, maka keputusan menetapkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan platform Canva dalam menaikkan hasil belajar peserta didik, baik pada ranah afektif motorik maupun ranah kognitif konseptual secara permanen (Ardiansyah, 2025; Kurniawan et al., 2024; Lerebulan et al., 2026; MARYAM et al., 2026; Setyani et al., 2024).

Terlepas dari capaian pertumbuhan nilai yang sangat memuaskan, penelitian tindakan komparatif kuantitatif ini tetap memiliki beberapa catatan keterbatasan metodologis yang wajib diperhatikan demi kesempurnaan riset mendatang. Ukuran penarikan sampel yang relatif sempit karena hanya melibatkan 26 siswa di satu instansi sekolah dasar perdesaan Bangkalan menyebabkan tingkat generalisasi temuan ini masih bersifat lokal. Selain itu, riset ini belum mengukur tingkat retensi memori jangka panjang anak untuk memastikan stabilitas penguasaan materi dalam kurun waktu beberapa bulan pasca-intervensi salin dihentikan. Implikasi praktis dari studi ini mengharuskan para pengajar untuk mengoptimalkan gawai sebagai sarana edukasi kreatif melalui pembuatan infografis interaktif secara kolaboratif. Rekomendasi riset masa depan adalah menerapkan desain eksperimen murni longitudinal berskala luas melibatkan kelompok kontrol yang ketat guna melahirkan draf buku panduan standardisasi mutu kurikulum nasional yang adaptif serta inklusif.

## KESIMPULAN

Penelitian eksperimen ini menyimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran digital berbasis aplikasi grafis memberikan kontribusi positif yang sangat signifikan dalam meretas kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Perangkat visual interaktif tersebut terbukti andal dalam mentransformasi atmosfer ruang kelas yang semula pasif dan dingin menjadi ekosistem pengajaran yang dinamis. Integrasi elemen gambar, animasi, serta templat siap pakai yang dikemas secara khusus sukses menstimulasi motivasi intrinsik siswa kelas rendah untuk terlibat aktif secara mental maupun emosional. Dampak dari lonjakan partisipasi ini bermuara pada penguatan kompetensi produktif dan reseptif siswa, di mana pemahaman konsep kebahasaan yang sebelumnya bersifat mekanistik verbalistik dapat dipahami secara mendalam. Dengan demikian, pemanfaatan inovasi teknologi penunjang ini sukses menjadi opsi taktis dalam mendongkrak capaian hasil belajar bahasa secara optimal.

Berdasarkan keterbatasan ruang lingkup yang dihadapi, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas ukuran populasi dengan melibatkan klaster satuan pendidikan dari berbagai sekolah lintas wilayah kabupaten guna menaikkan akurasi generalisasi hasil temuan. Desain riset ke depan perlu dikembangkan menggunakan metode eksperimen murni yang dilengkapi dengan keberadaan kelas kontrol komparatif agar isolasi variabel bebas dapat terukur secara lebih objektif dan presisi. Selain itu, pengintegrasian pangkalan data terpadu berbasis *mobile learning* serta penambahan variabel afektif seperti kemandirian belajar dan gaya belajar siswa penting diteliti guna memperkaya literatur pedagogi digital. Para praktisi disarankan untuk terus melatih keterampilan komunikasi visual para pengajar sekolah dasar agar pembuatan konten ajar mandiri dapat dilaksanakan secara konsisten, kreatif, berkelanjutan, serta bernilai *return* akademis tinggi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, O., Hafid, R., Damiti, F., Mahmud, M., & Halid, R. M. (2026). Pengaruh tingkat literasi keuangan terhadap pengelolaan keuangan penerima manfaat bantuan sosial PKH. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 712–723. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10466>
- Akhsanunadia, A., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media konkrit terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas 2. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 219–232. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9362>
- Aprilyani, N., & Hakim, A. R. (2020). Pengaruh pembelajaran assurance, relevance, interest, assessment, satisfaction berbantuan etnomatematika terhadap kemampuan pemecahan masalah. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 61–61. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2549>
- Ardiansyah, F. (2025). Pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas XI MANU 2 Tanjung. *Cyber and Education Research*, 4(1). <https://doi.org/10.58660/7sk9zw78>
- Arini, J., & Estiastuti, A. (2022). Pengembangan media “PROKSINA” berbasis articulate storyline dengan model TGT mupel IPS kelas V. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 167–173. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.63623>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, K., & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Damayanti, Y., & Watini, S. (2022). Peran TV sekolah dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2646–2653. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.737>
- Feranika, C., Suyitno, S., & Reffiane, F. (2023). Pengembangan media PASITAYA (papan sistem tata surya) pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VI sekolah dasar. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 690–700. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.16077>
- Handayani, D., Wahyu, Y., & Oktari, V. (2023). Pengaruh model CORE dengan pendekatan open-ended terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2519–2519. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7333>
- Indriani, L. (2022). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa inggris. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.56916/jipi.v1i1.116>
- Jesmin, M., Kasman, K., & Firdaus, F. (2026). Efektivitas penggunaan media canva dengan pembelajaran kolaboratif terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada kelas XI. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9589>
- 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>
- Kuswandarini, K. I., & Annisa, A. A. (2021). Analisis pengaruh kualitas layanan, corporate image, dan customer relationship management terhadap loyalitas nasabah dengan

- kepuasan nasabah sebagai variabel intervening. *Journal of Management and Digital Business*, 1(1), 37–51. <https://doi.org/10.53088/jmdb.v1i1.46>
- Lerebulan, K., Ritiau, L., & Hallatu, Y. A. (2026). Pengaruh aplikasi canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 966–978. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10424>
- Mardiatmoko, G. (2020). Pentingnya uji asumsi klasik pada analisis regresi linier berganda (studi kasus penyusunan persamaan allometrik kenari muda [Canarium indicum L.]). *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 14(3), 333–342. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>
- Maryam, Q. A., Arief, A., & Ghofur, A. (2026). Peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI menggunakan media chromebook berbasis aplikasi canva. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 336–347. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9198>
- Nur, R. R. S., Pulukadang, W. T., Husain, R., Monoarfa, F., & Katili, S. (2026). Meningkatkan kemampuan berbicara melalui media pembelajaran roda berputar pada siswa kelas IV SD Negeri 8 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 300–311. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8908>
- Nurkhozifah, F. I. (2022). Penggunaan media smartboard dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2701–2709. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2489>
- Putri, S. K., & Gumala, Y. (2023). Pengaruh model pembelajaran guided inquiry terhadap sikap ilmiah siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2993–3003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5963>
- Riana, R. (2020). Pembelajaran sastra bahasa indonesia di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 418–427. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i3.825>
- Rumbaroa, R. H. (2021). Urgensi memahami perkembangan bahasa anak. *Lingue: Jurnal Bahasa Budaya dan Sastra*, 2(2), 72–79. <https://doi.org/10.33477/lingue.v2i2.1804>
- Sahnan, A., & Wibowo, T. (2023). Arah baru kebijakan kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 29–43. <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.783>
- Sasmitha, I. D., Setianingsih, E. S., & Huda, C. (2024). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 241–252. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17413>
- Setyani, E. T., Wijayanti, A., & Pariyati, P. (2024). Keefektifan media canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia kelas V SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(3), 403–412. <https://doi.org/10.24114/js.v8i3.58193>
- Suparti, S. (2020). Evaluasi model explore-apply-present dengan english audiopedia untuk pembelajaran bahasa inggris SMP. *Epistema*, 1(2), 103–116. <https://doi.org/10.21831/ep.v1i2.35068>
- Thohiroh, U., & Suryadi, Y. (2026). Pengaruh model cooperative learning tipe jigsaw dalam pembelajaran IPS terhadap sikap kepedulian sosial peserta didik kelas VII SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 517–528. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9732>



- Wahasumiah, R., & Arshinta, F. A. B. (2022). Pengaruh ukuran perusahaan, investment opportunity set, dan corporate governance terhadap nilai perusahaan dengan kinerja keuangan sebagai variabel intervening pada perusahaan LQ45. *MBIA*, 21(1), 1–17. <https://doi.org/10.33557/mbia.v21i1.1681>
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2021). Efektivitas video pembelajaran matematika untuk mendukung kemampuan literasi numerasi dan digital siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 574–574. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>
- Wulandari, T. A., & Mubah, H. Q. (2022). Implementasi kurikulum dalam memanfaatkan sumber belajar sebagai penunjang pembelajaran. *Re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 5(1), 117–131. <https://doi.org/10.19105/re-jiem.v5i1.5717>
- Yulizar, M. R., & Siswadi, S. (2026). Optimalisasi motivasi belajar IPAS melalui media interaktif articulate storyline 3: Studi kasus implementasi kurikulum merdeka di SD. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 6(1), 236–247. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i1.9401>