



ANALISIS POTENSI MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD

Siti Aminah¹, Sita Isna Malyuna², Sumadi³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban^{1,2,3}
e-mail: sitiamm23@gmail.com, sitaisna93@gmail.com, 63sumadi@gmail.com

Diterima: 18/05/2026; Direvisi: 27/05/2026; Diterbitkan: 06/07/2026

ABSTRAK

Perkembangan media digital membuka peluang untuk memperkaya pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama ketika capaian belajar siswa masih menunjukkan hasil yang belum optimal. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah Canva karena memungkinkan penyajian materi melalui perpaduan teks, gambar, dan desain visual yang lebih komunikatif. Untuk memahami kontribusinya terhadap pembelajaran, penelitian ini menyusun sintesis temuan dari berbagai publikasi ilmiah menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berbasis studi pustaka. Sebanyak tujuh artikel yang diperoleh melalui Google Scholar dengan kata kunci "alat peraga Canva", "prestasi belajar IPAS", dan "pembelajaran sekolah dasar" dipilih sebagai sumber analisis, kemudian ditelaah melalui tahapan identifikasi, klasifikasi, dan sintesis sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif. Hasil kajian menunjukkan pola yang relatif konsisten bahwa pemanfaatan Canva tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga berdampak pada peningkatan capaian kognitif. Pada dua penelitian eksperimen yang dianalisis, rata-rata hasil belajar siswa kelas IV meningkat dari kisaran 50,00–54,67 menjadi 80,00–85,17 setelah pembelajaran memanfaatkan Canva. Penyajian konsep melalui visual interaktif membantu mengonkretkan materi yang bersifat abstrak sehingga lebih sesuai dengan karakteristik berpikir siswa sekolah dasar. Dengan demikian, Canva menunjukkan potensi yang kuat sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih efektif, bermakna, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: *Canva, Hasil Belajar, IPAS, Media Pembelajaran Sekolah Dasar*

ABSTRACT

The integration of digital learning media has created new opportunities to improve science and social science (IPAS) instruction in elementary schools, particularly where students' learning outcomes remain unsatisfactory. Among the available platforms, Canva has attracted increasing attention for its ability to present instructional content through visually engaging and interactive designs. This study investigates its educational contribution by synthesizing evidence from previous research using a descriptive qualitative approach based on a literature review. Seven scholarly articles were retrieved from Google Scholar using the keywords "Canva teaching aids," "IPAS learning achievement," and "elementary school learning." The selected publications were examined through a systematic process of identification, categorization, and synthesis to develop a comprehensive understanding of Canva's role in IPAS learning. The findings reveal a consistent pattern across the reviewed studies, indicating that Canva promotes greater student motivation and active participation during classroom instruction. Evidence from two experimental studies further demonstrates substantial improvement in fourth-grade students' cognitive achievement, with average scores increasing from 50.00–54.67 before the



intervention to 80.00–85.17 after Canva-assisted learning. The visual representation and interactive presentation of learning materials also facilitate students' understanding of abstract concepts by making them more concrete, aligning with the cognitive characteristics of learners in the concrete operational stage. These findings suggest that Canva holds considerable promise as an innovative instructional medium for creating more meaningful, engaging, and effective IPAS learning experiences in elementary education.

Keywords: *Canva, Learning Outcomes, IPAS, Learning Media, Elementary School*

PENDAHULUAN

Kemampuan peserta didik untuk berkembang tidak hanya ditentukan oleh materi yang dipelajari, tetapi juga oleh kualitas pengalaman belajar yang mereka alami di sekolah. Pendidikan dipahami sebagai proses yang secara sadar dirancang untuk memberi ruang bagi perkembangan intelektual sekaligus pembentukan karakter siswa (Rahmani & Abduh, 2022). Dalam konteks tersebut, peningkatan mutu sumber daya manusia menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya membangun daya saing bangsa di tengah perubahan global, sehingga kualitas pendidikan berkontribusi langsung terhadap kemajuan masyarakat (Meliana et al., 2023). Lingkungan belajar di sekolah dasar karena itu perlu mendorong siswa terlibat aktif dalam mengamati, menalar, dan mengolah informasi melalui pendekatan saintifik (Sulistianingrum et al., 2024). Ketika proses pembelajaran menghadirkan pengalaman yang interaktif, relevan dengan kehidupan siswa, dan memberi kesempatan untuk membangun makna secara mandiri, pemahaman konseptual serta retensi belajar cenderung berkembang lebih baik (Dendodi et al., 2025). Penciptaan kondisi tersebut sangat bergantung pada kemampuan guru merancang pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa, termasuk menentukan media yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran (Rusyadi et al., 2026; Sungkono et al., 2024).

Berbagai harapan tersebut masih berhadapan dengan kenyataan di banyak sekolah dasar, terutama ketika capaian belajar siswa belum menunjukkan hasil yang optimal. Rendahnya hasil belajar muncul sebagai konsekuensi dari berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari diri siswa maupun dari proses pembelajaran yang mereka alami. Motivasi dan minat belajar menjadi salah satu aspek yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan belajar (Meliana et al., 2023). Di sisi lain, pembelajaran yang berlangsung dengan pola penyampaian yang berulang dan kurang bervariasi sering kali memicu kejenuhan sehingga keterlibatan siswa menurun (Susanti et al., 2024). Situasi tersebut semakin diperkuat oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa secara visual dan interaktif (Rahmani & Abduh, 2022). Kamila et al. (2024) melaporkan bahwa penerapan pembelajaran konvensional hanya mampu mengantarkan sekitar 40% siswa mencapai nilai rata-rata, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih mampu memfasilitasi keterlibatan belajar. Kondisi demikian akhirnya mendorong munculnya kecenderungan *passive learner*, yaitu siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif dan kurang terdorong untuk berpartisipasi dalam proses eksplorasi materi pembelajaran (Mudafar et al., 2025).

Transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya menghadirkan perangkat pembelajaran baru, tetapi juga mengubah cara guru membangun pengalaman belajar yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik. Di tengah tuntutan pembelajaran abad ke-21, media berbasis teknologi semakin banyak dimanfaatkan untuk menjembatani penyampaian konsep melalui representasi visual dan aktivitas yang lebih interaktif. Dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, pendekatan semacam ini membantu materi dipahami secara lebih mudah



sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa (Fitri et al., 2024). Selain memperkaya proses penyampaian materi, penggunaan media digital turut memberikan pengaruh terhadap aspek afektif siswa, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Rahmani & Abduh, 2022). Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi dipandang sekadar sebagai pelengkap, melainkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Karakter pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menempatkan siswa sebagai pelaku utama yang membangun pemahaman melalui pengamatan terhadap fenomena alam dan kehidupan sosial secara terpadu (Andreani & Gunansyah, 2023). Proses tersebut menuntut keterlibatan aktif melalui kegiatan mengamati, mengeksplorasi, dan menghubungkan berbagai peristiwa yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran berkembang dari pengalaman nyata, bukan sekadar penguasaan konsep secara verbal (Rahman & Fuad, 2023). Tantangan muncul ketika sebagian materi memuat konsep-konsep yang belum mudah divisualisasikan oleh siswa sekolah dasar. Tanpa dukungan media yang mampu mengonkretkan materi, pemahaman terhadap konsep abstrak menjadi lebih sulit, terutama bagi siswa kelas IV yang masih berada pada tahap operasional konkret (Fitri et al., 2024; Hasanah & Sukartono, 2024). Salah satu media yang menawarkan karakteristik tersebut ialah Canva karena mampu mengintegrasikan teks, ilustrasi, animasi, dan elemen visual dalam satu tampilan pembelajaran. Potensi tersebut diperkuat oleh penelitian Nadyah dan Akmal (2025), yang melaporkan bahwa media video animasi interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS kelas IV memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dari ahli media (90%), ahli materi (95%), dan ahli bahasa (97%), dinilai sangat praktis oleh guru (95,83%) maupun siswa (93,11% di SDN 02 dan 92,12% di SDN 04), serta efektif meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,7565 yang termasuk kategori tinggi.

Visualisasi materi semakin mendapat perhatian dalam pembelajaran sekolah dasar karena mampu menjembatani penyampaian konsep yang sulit dipahami melalui representasi yang lebih komunikatif. Salah satu media yang berkembang pesat untuk tujuan tersebut adalah Canva, sebuah aplikasi desain digital yang memungkinkan guru menyusun bahan ajar dengan perpaduan teks, ilustrasi, dan elemen interaktif. Berbagai penelitian memperlihatkan kecenderungan yang konsisten mengenai manfaat penggunaannya. Nurhosen (2024), misalnya, mengidentifikasi kontribusi signifikan media berbasis Canva terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pengalaman belajar yang lebih menarik juga dilaporkan oleh Putra et al. (2023), yang menyoroti kemampuan Canva dalam membantu guru meningkatkan konsentrasi sekaligus antusiasme siswa melalui penyajian materi yang lebih visual. Dampak serupa terlihat pada penelitian Fajrina et al. (2025), di mana optimalisasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Canva diikuti peningkatan rata-rata nilai siswa dari 53,00 pada tahap pra-siklus menjadi 81,84 pada siklus II, sementara persentase ketuntasan belajar meningkat dari 31% menjadi 88%. Temuan tersebut selaras dengan hasil survei Ikram dan Nasir (2025) terhadap 100 siswa yang menunjukkan bahwa 85% responden merasa lebih antusias ketika materi dipresentasikan menggunakan platform tersebut.

Meskipun bukti mengenai efektivitas Canva terus bertambah, fokus pembahasannya masih didominasi oleh kajian pada mata pelajaran atau konteks pembelajaran yang beragam, sehingga kontribusinya terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV sekolah dasar belum banyak dipetakan secara khusus. Kondisi ini menarik untuk dicermati karena pembelajaran IPAS menuntut lebih dari sekadar penguasaan informasi. Siswa



perlu menghubungkan berbagai konsep dengan fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, sementara sebagian materi masih bersifat abstrak bagi usia sekolah dasar. Pada tahap operasional konkret, proses membangun pemahaman berlangsung lebih efektif ketika pengalaman belajar didukung oleh representasi visual yang jelas, terstruktur, dan mudah dikaitkan dengan objek maupun situasi yang telah dikenal siswa. Oleh karena itu, karakteristik Canva sebagai media yang mengintegrasikan unsur visual dan interaktivitas menjadi relevan untuk ditelaah dalam konteks pembelajaran IPAS.

Atas dasar kebutuhan tersebut, penelitian ini tidak diarahkan untuk menguji efektivitas Canva melalui eksperimen di kelas, melainkan menyusun sintesis konseptual atas berbagai temuan yang telah dipublikasikan melalui pendekatan studi kepustakaan (*library research*). Analisis dilakukan dengan mengintegrasikan hasil-hasil penelitian yang tersebar sehingga hubungan antartemuan dapat dipahami secara lebih menyeluruh daripada jika ditinjau secara terpisah. Pendekatan ini memungkinkan diperolehnya gambaran yang lebih komprehensif mengenai posisi Canva sebagai media pembelajaran dalam mendukung capaian belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Selain memperluas pemahaman teoretis mengenai pemanfaatan media digital dalam pendidikan dasar, kajian ini juga diharapkan menjadi rujukan konseptual bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif sejalan dengan arah implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Kajian ini disusun melalui pendekatan studi kepustakaan (*library research*) yang dipadukan dengan analisis deskriptif kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dalam mendukung hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Pilihan pendekatan tersebut memungkinkan berbagai temuan yang tersebar dalam literatur dipahami sebagai satu kesatuan sehingga hubungan antarkajian dapat ditelaah secara lebih mendalam. Fokus penelitian tidak diarahkan pada pengujian hubungan sebab akibat melalui manipulasi variabel ataupun pembuktian hipotesis statistik, melainkan pada penafsiran terhadap bukti-bukti ilmiah yang telah dipublikasikan guna menggambarkan potensi Canva dalam konteks pembelajaran IPAS.

Seluruh informasi yang dianalisis berasal dari sumber sekunder berupa jurnal ilmiah, artikel hasil penelitian, dan dokumen akademik yang membahas media pembelajaran Canva, capaian hasil belajar, serta pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelusuran literatur dilakukan secara daring melalui Google Scholar dengan menggunakan kata kunci "alat peraga Canva", "prestasi belajar IPAS", dan "pembelajaran sekolah dasar". Setiap publikasi kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian substansi dengan fokus kajian serta kredibilitas sumbernya hingga diperoleh enam artikel utama sebagai bahan analisis. Pengumpulan data dilaksanakan melalui teknik dokumentasi dengan menelusuri, membaca secara kritis, mencatat informasi penting, dan menelaah setiap artikel secara mendalam sesuai tujuan penelitian.

Pemaknaan terhadap seluruh data dilakukan menggunakan teknik *content analysis* dalam kerangka deskriptif kualitatif. Proses analisis berlangsung secara bertahap, diawali dengan identifikasi untuk menelaah setiap literatur dan menemukan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Temuan-temuan tersebut selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kesamaan tema, meliputi motivasi belajar, keaktifan siswa, dan hasil belajar kognitif sehingga keterkaitan antarhasil penelitian dapat terlihat dengan lebih jelas. Tahap akhir berupa sintesis dilakukan dengan mengintegrasikan seluruh informasi yang telah terkategori menjadi satu uraian yang utuh. Melalui rangkaian proses tersebut diperoleh gambaran yang sistematis mengenai

kontribusi Canva dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar sekaligus dasar penyusunan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelusuran literatur melalui Google Scholar menggunakan kata kunci "alat peraga Canva", "prestasi belajar IPAS", dan "pembelajaran sekolah dasar" menghasilkan enam artikel ilmiah yang memenuhi kriteria penelitian. Seluruh publikasi tersebut dipilih setelah mempertimbangkan kesesuaian topik, relevansi terhadap fokus kajian, serta kredibilitas sumbernya. Masing-masing artikel kemudian ditelaah secara mendalam untuk memperoleh gambaran mengenai kontribusi Canva terhadap pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar. Ringkasan karakteristik dan temuan setiap penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kajian Literatur terkait Potensi Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD

No	Judul, Penulis, dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil
1	Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar (Fajrina et al., 2025)	Pendekatan kualitatif melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus.	Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengaplikasian Canva mampu menaikkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan dari 53,00 pada pra-siklus menjadi 72,00 pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 81,84 pada Siklus II. Persentase capaian ketuntasan belajar turut meningkat dari 31% menjadi 88%.
2	Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar (Putra et al., 2023)	Metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan studi referensi.	Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Canva membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan Canva pun memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang sarana ajar agar peserta didik dapat meningkatkan konsentrasi, antusiasme belajar, serta terhindar dari rasa jenuh selama pembelajaran berlangsung.

<p>3 Efektivitas Media PowerPoint Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi (Rahmani & Abduh, 2022)</p>	<p>Metode kuantitatif dengan <i>quasi-experimental</i> melalui desain <i>pretest-posttest control group design</i>.</p>	<p>PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Kelompok eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan nilai signifikansi 0,001. Selain itu, rata-rata nilai tes akhir kelompok eksperimen mencapai 72,33 sedangkan kelompok kontrol memperoleh 64,00 dengan nilai <i>gain</i> sebesar 0,41 pada kategori sedang.</p>
<p>4 Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa (Susanti et al., 2024)</p>	<p>Pendekatan kualitatif deskriptif melalui kajian literatur.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pengajaran monoton menyebabkan kejenuhan belajar, menurunkan minat dan motivasi siswa, serta memberikan pengaruh terhadap penurunan capaian hasil belajar dan munculnya emosi negatif seperti lelah dan gelisah. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, media pembelajaran yang menarik, dan strategi pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>
<p>5 Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1 (Meliana et al., 2023)</p>	<p>Pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.</p>	<p>Faktor internal penyebab rendahnya hasil belajar meliputi sikap, minat, dan motivasi yang rendah. Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, suasana rumah, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik.</p>
<p>6 Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar (Ikram & Nasir, 2025)</p>	<p>Pendekatan campuran (<i>mixed methods</i>).</p>	<p>Canva efektif meningkatkan minat belajar melalui materi yang interaktif dan estetis, serta memudahkan guru dalam mendesain berbagai jenis media pembelajaran.</p>

Apabila keenam penelitian tersebut dibaca secara keseluruhan, tampak adanya pola yang saling menguatkan meskipun menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda. Media pembelajaran yang mengedepankan visual dan interaktivitas secara konsisten dikaitkan dengan meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta capaian kognitif



yang lebih baik. Sebaliknya, pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan minim pemanfaatan media cenderung dihubungkan dengan rendahnya minat belajar, berkurangnya partisipasi siswa, hingga penurunan prestasi akademik. Kecenderungan ini memperlihatkan bahwa variasi penyajian materi menjadi salah satu unsur yang berkontribusi terhadap kualitas pengalaman belajar di sekolah dasar.

Temuan mengenai motivasi belajar memperoleh dukungan dari beberapa penelitian yang dianalisis. Penerapan Canva dalam penelitian Fajrina et al. (2025) diikuti peningkatan rata-rata nilai siswa dari 53,00 menjadi 81,84 setelah dua siklus pembelajaran, bersamaan dengan kenaikan ketuntasan belajar dari 31% menjadi 88%. Suasana belajar yang lebih menarik sebagaimana dilaporkan Putra et al. (2023) memperlihatkan bahwa penggunaan Canva membantu menjaga konsentrasi sekaligus meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pola yang sama juga tampak pada temuan pendukung Karim dan Bahar (2024), yang mencatat peningkatan motivasi belajar dari 62,5% menjadi 84%, ditandai oleh semakin aktifnya siswa mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, dan berkolaborasi dalam kegiatan kelompok.

Kecenderungan serupa terlihat pada capaian kognitif. Rahmani dan Abduh (2022) memperlihatkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif menghasilkan rata-rata nilai tes akhir sebesar 72,33 pada kelompok eksperimen, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh 64,00. Perbedaan tersebut disertai nilai *gain* 0,41 dalam kategori sedang dan signifikansi 0,001. Bukti pendukung lainnya disampaikan Anjelina et al. (2024) melalui penerapan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPA sekolah dasar, yang meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 56 menjadi 85 dengan skor N-Gain sebesar 0,65 pada kategori sedang. Rangkaian temuan tersebut memberikan landasan yang selaras dengan dua penelitian eksperimen pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang selanjutnya dirangkum secara lebih terperinci pada Tabel 2.

Temuan yang dihimpun dari berbagai literatur memperlihatkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya tercermin melalui penelitian yang secara khusus mengkaji Canva. Kajian Susanti et al. (2024) dan Meliana et al. (2023) justru memberikan konteks yang memperjelas mengapa media visual-interaktif diperlukan dalam pembelajaran. Susanti et al. (2024) mengaitkan pembelajaran yang berlangsung secara monoton dengan munculnya kejenuhan, menurunnya minat dan motivasi belajar, hingga berkembangnya respons emosional negatif pada siswa. Di sisi lain, Meliana et al. (2023) menempatkan minimnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu faktor eksternal yang berkontribusi terhadap rendahnya capaian belajar. Apabila kedua temuan tersebut dibaca bersama hasil-hasil penelitian yang telah dirangkum pada Tabel 1, terlihat adanya kecenderungan yang saling menguatkan bahwa media berbasis visual-interaktif, termasuk Canva, berpotensi menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar IPAS. Bukti yang lebih terukur mengenai hubungan tersebut kemudian disajikan melalui dua penelitian eksperimen pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Pendukung terkait Penerapan Media Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD

No	Judul, Penulis, dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil
1	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar (Kurniawan et al., 2024)	Penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> terhadap 24 siswa kelas IV A.	Rata-rata nilai siswa meningkat dari 50,00 pada <i>pretest</i> menjadi 80,00 pada <i>posttest</i> . Hasil uji <i>paired sample t-test</i> menunjukkan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) serta skor <i>N-Gain</i> 57%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.
2	Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak (Carera & Nurmainira, 2024)	Penelitian kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol (masing-masing 30 siswa).	Hasil belajar IPAS siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari rata-rata 54,67 pada <i>pretest</i> menjadi 85,17 pada <i>posttest</i> , lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan Canva terhadap peningkatan hasil belajar IPAS.

Dua penelitian eksperimen tersebut memberikan dimensi pembuktian yang lebih kuat karena perubahan hasil belajar tidak hanya diamati secara deskriptif, tetapi juga diverifikasi melalui analisis kuantitatif. Pada penelitian Kurniawan et al. (2024), peningkatan nilai dari 50,00 menjadi 80,00 disertai nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan *N-Gain* sebesar 57%, sehingga efektivitas penggunaan Canva dapat diukur secara objektif. Sementara itu, Carera dan Nurmainira (2024) memperoleh kecenderungan yang searah melalui desain kuasi-eksperimen. Rata-rata skor kelompok eksperimen meningkat dari 54,67 menjadi 85,17 serta berada di atas capaian kelompok kontrol, memperlihatkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan Canva menghasilkan performa akademik yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut. Kesamaan arah temuan dari kedua studi ini melengkapi bukti yang telah dirangkum sebelumnya mengenai kontribusi Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

Nilai tambah dari kedua penelitian tersebut terletak pada rancangan yang memungkinkan perubahan hasil belajar diamati melalui perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan, bahkan pada salah satu penelitian disertai kelompok kontrol sebagai pembanding. Karakteristik ini memberikan tingkat ketepatan yang berbeda dibandingkan sebagian besar kajian pada Tabel 1 yang lebih banyak menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan berfokus pada pemaknaan proses pembelajaran. Meskipun pendekatan metodologinya tidak sama, seluruh temuan menunjukkan arah yang konsisten. Peningkatan capaian akademik selalu diikuti oleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik ketika Canva dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Keterulangan pola tersebut memperkuat pemahaman bahwa penggunaan Canva



bukan sekadar memperkaya tampilan materi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Fungsi Canva sebagai Media Pembelajaran dalam pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut ketepatan penyampaian materi, tetapi juga kemampuan guru menghadirkan konsep-konsep yang sering kali sulit dibayangkan menjadi pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami siswa. Dalam konteks tersebut, Canva memperlihatkan fungsi yang melampaui perannya sebagai perangkat desain. Temuan Putra et al. (2023) mengindikasikan bahwa media ini membantu guru membangun pembelajaran yang mampu mempertahankan konsentrasi sekaligus meningkatkan antusiasme siswa. Kontribusi tersebut menjadi semakin bermakna ketika dikaitkan dengan karakteristik materi IPAS yang banyak memuat fenomena, proses, dan hubungan antarkonsep yang tidak selalu dapat diamati secara langsung. Sebagaimana dijelaskan oleh Fitri et al. (2024), kondisi tersebut menuntut adanya representasi visual yang mampu mengonkretkan materi agar lebih mudah dipahami. Canva menyediakan ruang bagi guru untuk mewujudkan kebutuhan tersebut melalui beragam elemen visual, seperti infografik, ilustrasi, maupun video, tanpa dibatasi oleh keterampilan desain grafis yang kompleks. Dengan demikian, perhatian guru dapat lebih diarahkan pada penyusunan pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran daripada tersita pada proses pembuatan media.

Kemampuan Canva menghadirkan berbagai bentuk representasi juga membuka peluang bagi guru untuk menyesuaikan penyajian materi dengan keberagaman cara belajar siswa. Sebagian siswa lebih mudah memahami informasi melalui gambar, sementara yang lain memerlukan dukungan narasi audio atau animasi sederhana agar materi lebih bermakna. Fleksibilitas tersebut memungkinkan satu topik yang sama disajikan melalui berbagai bentuk representasi tanpa mengubah substansi materi yang dipelajari. Dalam praktiknya, pendekatan seperti ini memperluas kesempatan belajar bagi seluruh siswa karena proses memahami konsep tidak lagi bergantung pada satu cara penyampaian. Perspektif tersebut sejalan dengan arah implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan pembelajaran berdiferensiasi sebagai bagian dari upaya memenuhi kebutuhan belajar yang beragam (Hasanah & Sukartono, 2024). Oleh sebab itu, nilai utama Canva tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaannya, melainkan pada kemampuannya memberi ruang bagi guru untuk merancang pengalaman belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik.

Kesesuaian tersebut semakin tampak apabila dikaitkan dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Pada fase operasional konkret, pemahaman konsep berkembang lebih optimal ketika informasi disajikan melalui representasi yang dapat diamati atau dikaitkan dengan pengalaman nyata, bukan hanya melalui penjelasan verbal (Hasanah & Sukartono, 2024). Kehadiran template visual yang beragam pada Canva membantu mempersempit jarak antara konsep ilmiah yang abstrak dengan cara berpikir siswa pada tahap perkembangan tersebut. Namun demikian, keberhasilan pemanfaatannya tidak ditentukan oleh banyaknya unsur visual yang ditampilkan. Pemilihan gambar, ilustrasi, maupun elemen pendukung tetap perlu mempertimbangkan keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran agar perhatian siswa tidak teralihihkan pada aspek dekoratif semata. Dengan kata lain, kekuatan Canva dalam pembelajaran IPAS terletak pada kemampuannya memfasilitasi proses konstruksi makna melalui representasi visual yang relevan, sehingga media ini berfungsi sebagai penghubung



antara karakteristik materi dan kemampuan berpikir siswa, bukan sekadar memperindah tampilan bahan ajar.

Potensi Canva terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa

Salah satu pola yang paling menonjol dari temuan penelitian ini ialah perubahan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung ketika Canva digunakan sebagai media belajar. Perubahan tersebut tidak hanya tampak pada capaian akademik, tetapi juga pada cara siswa merespons aktivitas pembelajaran. Temuan Fajrina et al. (2025) memperlihatkan bahwa peningkatan ketuntasan belajar dari 31% menjadi 88% berjalan beriringan dengan kenaikan rata-rata nilai dari 53,00 menjadi 81,84 setelah penerapan Canva melalui dua siklus penelitian tindakan kelas. Kecenderungan yang sama juga dilaporkan oleh Ikram dan Nasir (2025), yang menunjukkan bahwa penyajian materi melalui tampilan visual yang interaktif dan estetis mampu meningkatkan minat belajar siswa. Jika kedua hasil tersebut dibaca secara bersamaan, tampak bahwa peningkatan prestasi bukanlah fenomena yang berdiri sendiri, melainkan berkembang seiring meningkatnya keterlibatan siswa dalam keseluruhan proses belajar.

Menariknya, perubahan tersebut berlangsung secara bertahap, bukan sebagai respons sesaat terhadap penggunaan media baru. Perbaikan yang tetap terlihat hingga siklus berikutnya pada penelitian Fajrina et al. (2025) mengisyaratkan bahwa daya tarik Canva mampu dipertahankan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran yang mengandalkan pola penyampaian konvensional, di mana antusiasme siswa sering kali menurun setelah aktivitas yang sama dilakukan berulang kali. Keberlanjutan motivasi tersebut kemudian tercermin dalam perilaku belajar yang semakin aktif. Siswa lebih terdorong untuk mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan teman, serta menyelesaikan tugas secara lebih mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada arahan guru. Dengan kata lain, perubahan yang terjadi tidak hanya berkaitan dengan penggunaan media, tetapi juga menyentuh kualitas interaksi yang terbentuk di dalam kelas sehingga pembelajaran berkembang menjadi lebih partisipatif.

Fenomena tersebut sejalan dengan pandangan bahwa motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran. Meliana et al. (2023) menegaskan bahwa daya tarik media dan strategi pembelajaran memiliki peran penting dalam membangun minat belajar. Sebaliknya, Susanti et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung secara monoton dengan variasi media yang terbatas cenderung memunculkan kejenuhan, menurunkan motivasi, bahkan memicu respons emosional negatif. Kedua perspektif tersebut membantu menjelaskan mengapa penggunaan Canva memberikan dampak yang berbeda dibandingkan pendekatan konvensional. Kehadiran unsur visual dan interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih mudah menarik perhatian sekaligus mempertahankan keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, temuan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran tidak sekadar berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi turut membentuk kualitas pengalaman belajar yang pada akhirnya berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi, partisipasi, dan capaian belajar siswa.

Potensi Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD

Ketika temuan pada Tabel 1 dibaca berdampingan dengan bukti kuantitatif pada Tabel 2, tampak bahwa kontribusi Canva tidak berhenti pada perubahan suasana belajar, tetapi juga tercermin pada peningkatan capaian kognitif siswa. Kurniawan et al. (2024) mencatat kenaikan



rata-rata nilai dari 50,00 pada *pretest* menjadi 80,00 pada *posttest*, yang diperkuat oleh hasil *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi ($p < 0,05$) serta *N-Gain* sebesar 57%. Pola serupa juga dilaporkan oleh Anjelina et al., yang memperoleh peningkatan rata-rata nilai dari 56 menjadi 85 dengan *N-Gain* 0,65 pada kategori sedang setelah pembelajaran IPA memanfaatkan media berbasis Canva. Meskipun kedua penelitian lahir dari rancangan yang berbeda, arah perubahan yang ditunjukkan tetap sejalan. Kesamaan tersebut memberikan indikasi bahwa peningkatan hasil belajar tidak bergantung pada konteks penelitian tertentu, melainkan muncul secara berulang pada implementasi Canva di lingkungan sekolah dasar.

Menariknya, kekuatan temuan tersebut justru semakin terlihat ketika perbedaan pendekatan metodologis dipertimbangkan sebagai bagian dari analisis, bukan sebagai pembatas. Kurniawan et al. (2024) mengukur perubahan kemampuan siswa melalui desain *one-group pretest-posttest*, sedangkan Anjelina et al. (2024) mengembangkan lembar kerja peserta didik berbasis Canva sebagai bagian dari proses pembelajaran. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa Canva tidak bekerja sebagai media dengan satu bentuk penggunaan yang baku. Fungsinya dapat diwujudkan melalui presentasi visual, video pembelajaran, maupun LKPD, bergantung pada kebutuhan materi dan strategi yang dipilih guru. Dengan demikian, efektivitasnya lebih tepat dipahami sebagai hasil dari kemampuan media ini menghadirkan representasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran daripada sekadar akibat penggunaan aplikasi tertentu. Fleksibilitas tersebut memberi ruang bagi guru untuk mengadaptasi Canva sesuai karakteristik materi IPAS tanpa kehilangan esensi pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembelajaran IPAS sendiri menempatkan siswa pada situasi belajar yang menuntut kemampuan menghubungkan konsep ilmiah dengan berbagai fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pada kondisi seperti ini, representasi visual memiliki peran penting karena membantu mengurangi jarak antara gagasan yang masih abstrak dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa. Rahman dan Fuad (2023) menjelaskan bahwa penyajian materi secara visual memudahkan peserta didik membangun keterkaitan tersebut sehingga proses memahami, mengingat, dan menerapkan konsep menjadi lebih efektif. Perspektif ini membantu menjelaskan mengapa peningkatan motivasi dan partisipasi belajar yang ditemukan pada Tabel 1 kemudian diikuti oleh perbaikan capaian kognitif sebagaimana terlihat pada Tabel 2. Dengan kata lain, perubahan hasil belajar tampaknya bukan hanya dipengaruhi oleh daya tarik tampilan Canva, melainkan oleh kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Konsistensi pola yang muncul pada berbagai penelitian sekaligus mengisyaratkan bahwa pemanfaatan Canva memiliki prospek untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPAS, bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi pendidikan, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara bersamaan.

KESIMPULAN

Kajian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran IPAS tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi digital di ruang kelas, tetapi juga dengan cara siswa membangun pemahaman terhadap konsep-konsep yang dipelajari. Ketika materi disajikan melalui representasi visual yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar, proses belajar menjadi lebih mudah diikuti, mendorong keterlibatan yang lebih aktif, sekaligus mendukung peningkatan capaian kognitif. Di sisi lain,



fleksibilitas Canva dalam menyusun bahan ajar memberikan ruang bagi guru untuk merancang pengalaman belajar yang lebih beragam tanpa menambah beban persiapan secara berlebihan. Temuan tersebut menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran IPAS tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh bagaimana materi tersebut direpresentasikan agar selaras dengan kebutuhan belajar siswa.

Kontribusi kajian ini melampaui penegasan mengenai manfaat Canva sebagai media pembelajaran. Sintesis berbagai hasil penelitian yang dihimpun menunjukkan adanya landasan konseptual yang dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih adaptif terhadap transformasi pendidikan digital. Oleh karena itu, integrasi Canva secara terencana layak dipertimbangkan dalam praktik pembelajaran, disertai dukungan sekolah melalui penguatan literasi digital dan peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran. Pada saat yang sama, penyediaan akses teknologi yang lebih merata juga menjadi aspek yang patut diperhatikan oleh para pengambil kebijakan agar peluang pemanfaatan media digital dapat dirasakan secara lebih luas di sekolah dasar. Meskipun demikian, kajian ini masih bertumpu pada sintesis literatur sehingga penelitian berikutnya perlu memperluas pembuktian melalui studi lapangan dengan rancangan eksperimental serta mengeksplorasi dampak penggunaan Canva pada ranah afektif dan psikomotorik. Upaya tersebut akan memperkaya pemahaman mengenai peran media digital dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka sekaligus memperkuat dasar pengembangan pembelajaran yang lebih bermakna di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTKA

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *JPGSD (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 11(9), 1841–1854.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388>
- Anjelina, M., Nurjumiati, Ningsyih, S., & Khatimah, H. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa SD. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA Dan Teknologi*, 1(2), 43–57.
<https://doi.org/10.59923/galaxy.v1i2.349>
- Carera, F., & Nurmairina. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak. *Journal on Education*, 6(3), 16695–16706. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/5579/4463/>
- Dendodi, Qonitah, Nurahlina, N., & Aprilia, A. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. 3(4), 1750–1758. <https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/746>
- Fajrina, W., Andy Sapta, & Dang Irvan Rahmat Safari. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa SD. *Epistema*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- Fitri, D. A., Soleh, M., Sari, N. M., Sirait, L. T., Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., Lita, & Darmawan, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 391–397.
[s https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.383](https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.383)
- Hasanah, O. N., & Sukartono. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary*



- School Education Journal*), 8(1), 204–213. <https://doi.org/10.30651/else.v8i1.20798>
- Ikram, D., & Nasir, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar. *Jurnal PENA: Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 12(1), 84–90. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pena/article/view/17099>
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Management and Strategy (JEMAST)*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586>
- Karim, S., & Bahar, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ddi Kalukuang. *Judikdas Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 47–56. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i2.2855>
- 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>
- Meliana, Dedy, A., & Budilaksana, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1. *Journal on Education*, 5(3), 9356–9363. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1742>
- Mudafar, R. Z., Anwar, C., & Amalia, N. F. (2025). Peran Orang Tua dan Guru dalam Mengatasi Passive Learner pada Siswa Kelas 4 di MI Terbiyatul Islam. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 330–337. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24806>
- Nadyah, S., & Akmal, A. U. (2025). Pengembangan Media Interaktif Canva Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Luak Kabupaten 50 Kota. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 221–233. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6495>
- Nurhosen, Sayyinu, Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Discourse: Journal of Social Studies And Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Rusyadi, D. C., Sari, M., Syofiani, & Alyusfitri, R. (2026). Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Solusi Strategis Melalui Inovasi Pembelajaran Berpusat pada Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(1), 169–181. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11425>
- Sulistianingrum, F. A., Suparman, T., & Anwar, A. S. (2024). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan*



- Dasa*, 9(4), 373–381. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18000>
- Sungkono, Hakim, M. L., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Jurnal ABDI*, 9(2), 195–199. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/abdi/article/view/27275>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>