

Efektivitas Penggunaan Canva for Education dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

The Effectiveness of Using Canva for Education in Improving Digital Literacy and IPAS Learning Outcomes of Elementary School Students

Fatia Sundari*

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Quality, Indonesia

Corresponding author: E-mail: fatiasundari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Canva for Education dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar pada materi ekosistem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe One Group Pretest–Posttest. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V SDN 068007 Simalingkar Medan Tahun Pelajaran 2026 yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar dan angket skala Likert untuk mengukur literasi digital siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, perhitungan N-Gain, serta uji hipotesis menggunakan paired sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar meningkat dari 57,50 pada pretest menjadi 90,50 pada posttest dengan kategori peningkatan tinggi. Rata-rata skor literasi digital juga meningkat dari 58,30 menjadi 91,60. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung hasil belajar (11,706) dan literasi digital (16,827) lebih besar dari t tabel (2,093), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva for Education efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual IPAS sekaligus memperkuat literasi digital siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Canva for Education; hasil belajar; literasi digital; media pembelajaran; sekolah dasar*

Abstract

This study aimed to analyze the effectiveness of using Canva for Education in improving digital literacy and IPAS learning outcomes of elementary school students on the ecosystem topic. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental One Group Pretest–Posttest design. The subjects consisted of 20 fifth-grade students at SDN 068007 Simalingkar Medan in the 2026 academic year. The instruments included multiple-choice tests to measure learning outcomes and a Likert-scale questionnaire to assess digital literacy. Data were analyzed using descriptive statistics, normality testing, N-Gain calculation, and paired sample t-test at a significance level of 0.05. The results showed that the average learning outcome increased from 57.50 to 90.50, categorized as a high improvement. The average digital literacy score increased from 58.30 to 91.60. The t-test results indicated that the calculated t-values for learning outcomes (11.706) and digital literacy (16.827) were higher than the t-table value (2.093). These findings indicate that Canva for Education is effective in improving digital literacy and IPAS learning outcomes among elementary school students.

Keywords: *Canva for Education; digital literacy; elementary school; instructional media; learning outcomes*

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Literasi digital menjadi kompetensi penting abad ke-21 yang harus dimiliki siswa sejak jenjang sekolah dasar (UNESCO, 2021). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penguatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi menjadi fokus utama pengembangan pembelajaran.

Namun demikian, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering didominasi metode konvensional yang kurang memanfaatkan media digital secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan kurang maksimalnya hasil belajar. Slavin (2020) menegaskan bahwa kualitas strategi dan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap capaian akademik siswa.

Materi ekosistem dalam IPAS memerlukan visualisasi yang jelas karena melibatkan hubungan kompleks antara komponen biotik dan abiotik. Mayer (2020) melalui teori multimedia learning menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual yang terintegrasi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Canva for Education merupakan platform desain visual berbasis digital yang menyediakan template presentasi, infografis, dan media interaktif lainnya. Penggunaan platform ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memproduksi konten pembelajaran secara aktif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas Canva for Education dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest. Penelitian dilaksanakan di SDN 068007 Simalingkar Medan Tahun Pelajaran 2026. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas V yang dipilih menggunakan teknik total sampling.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Canva for Education, sedangkan variabel terikat adalah literasi digital dan hasil belajar IPAS. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk mengukur hasil belajar dan angket literasi digital sebanyak 10 item skala Likert.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, perhitungan N-Gain (Hake, 2021), dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test pada taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar IPAS

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar IPAS siswa setelah penggunaan Canva for Education dalam pembelajaran materi ekosistem. Nilai rata-rata pretest siswa sebelum perlakuan adalah 57,50 dengan tingkat ketuntasan 0%, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap konsep ekosistem masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Menurut Slavin (2020), hasil belajar dipengaruhi oleh kualitas strategi dan media pembelajaran yang digunakan, sehingga rendahnya capaian awal dapat disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media yang mendukung visualisasi konsep.

Setelah perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Canva for Education, rata-rata nilai posttest meningkat secara signifikan menjadi 90,50 dengan tingkat ketuntasan 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Perubahan rata-rata sebesar 33 poin mencerminkan adanya perkembangan

kemampuan kognitif siswa pada materi ekosistem. Anderson dan Krathwohl (2020) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif menunjukkan adanya proses internalisasi pengetahuan yang lebih mendalam, terutama ketika pembelajaran dirancang secara aktif dan bermakna.

Perhitungan N-Gain dalam penelitian ini menunjukkan kategori peningkatan tinggi. Hal ini menandakan bahwa intervensi pembelajaran memberikan kontribusi yang efektif terhadap peningkatan kemampuan siswa. Hake (2021) menjelaskan bahwa nilai N-Gain yang tinggi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mampu mengoptimalkan potensi peningkatan dari kemampuan awal siswa. Dengan demikian, penggunaan Canva for Education dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS.

Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 11,706 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,093 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (df) = 19. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Creswell dan Creswell (2023) menegaskan bahwa perbedaan signifikan secara statistik menunjukkan adanya pengaruh nyata variabel independen terhadap variabel dependen dalam penelitian kuantitatif. Dengan demikian, penggunaan Canva for Education terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Secara pedagogis, peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2020). Teori tersebut menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual yang terintegrasi secara harmonis. Dalam pembelajaran menggunakan Canva, siswa tidak hanya menerima informasi dalam bentuk teks, tetapi juga melalui gambar, ikon, diagram, dan infografis yang memperkuat pemahaman konsep. Visualisasi rantai makanan, jaring-jaring makanan, serta hubungan komponen biotik dan abiotik membantu siswa membangun representasi mental yang lebih jelas.

Selain itu, penggunaan Canva for Education mendorong pembelajaran yang bersifat aktif dan konstruktif. Siswa terlibat dalam proses mendesain dan menyajikan informasi secara mandiri maupun berkelompok. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan pengalaman langsung (Schunk, 2020). Ketika siswa menyusun infografis tentang ekosistem, mereka melakukan proses analisis, sintesis, dan evaluasi, yang merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Secara keseluruhan, peningkatan signifikan pada hasil belajar IPAS menunjukkan bahwa Canva for Education tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi, tetapi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratama dan Haryanto (2023) yang menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Dengan demikian, integrasi Canva for Education dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian akademik siswa secara berkelanjutan.

Literasi Digital

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi digital siswa sebelum perlakuan adalah 58,30 yang berada pada kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital masih belum optimal dan belum berkembang secara merata. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa siswa masih berada pada tahap awal dalam penguasaan kompetensi digital, khususnya dalam aspek operasional, pengolahan informasi, dan etika penggunaan teknologi. UNESCO (2021) menegaskan bahwa

literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi mencakup keterampilan kognitif dan sosial dalam menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab.

Setelah pembelajaran berbasis Canva for Education diterapkan, rata-rata skor literasi digital meningkat secara signifikan menjadi 91,60. Peningkatan sebesar 33,30 poin menunjukkan adanya perkembangan yang substansial dalam kompetensi digital siswa. Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 16,827 lebih besar daripada t tabel 2,093 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $df = 19$. Berdasarkan kriteria pengujian, hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Creswell dan Creswell (2023) menyatakan bahwa perbedaan signifikan dalam uji statistik mengindikasikan adanya pengaruh nyata intervensi terhadap variabel yang diteliti.

Peningkatan literasi digital dalam penelitian ini mencerminkan perkembangan kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi digital secara mandiri. Siswa mampu membuka, memilih template, mengatur tata letak, serta menyimpan dan membagikan hasil desain mereka. Kemampuan operasional ini merupakan fondasi utama literasi digital sebagaimana dijelaskan oleh Siddiq dan Scherer (2021), yang mengelompokkan literasi digital ke dalam domain keterampilan teknis, kognitif, dan etika digital. Penguasaan aspek teknis menjadi langkah awal dalam membangun kompetensi digital yang lebih kompleks.

Selain keterampilan teknis, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam mengolah informasi visual. Melalui Canva, siswa tidak hanya membaca informasi, tetapi juga mengorganisasi, menyederhanakan, dan menyajikan kembali informasi dalam bentuk infografis atau presentasi visual. Proses ini melibatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam memilih elemen visual yang relevan dengan materi. Mayer (2020) menjelaskan bahwa integrasi teks dan gambar dalam pembelajaran dapat memperkuat pemrosesan informasi melalui dual channel processing, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi. Dengan demikian, penggunaan Canva secara langsung berkontribusi terhadap penguatan literasi informasi digital siswa.

Aspek kolaborasi digital juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam kegiatan proyek berbasis Canva, siswa bekerja secara berpasangan atau kelompok untuk menyusun desain infografis tentang ekosistem. Aktivitas ini mendorong interaksi digital yang positif serta komunikasi yang terarah dalam lingkungan belajar. OECD (2021) menegaskan bahwa literasi digital di abad ke-21 mencakup kemampuan kolaborasi daring dan komunikasi digital yang produktif. Melalui pengalaman langsung tersebut, siswa belajar bekerja sama secara digital sekaligus menghargai kontribusi teman sekelompoknya.

Selanjutnya, peningkatan literasi digital juga terlihat pada pemahaman siswa terhadap etika penggunaan teknologi. Siswa belajar untuk tidak menyalin karya teman tanpa izin, menggunakan gambar yang sesuai, serta menjaga keamanan informasi pribadi. Belshaw (2014) menekankan bahwa dimensi etika dan sosial merupakan bagian integral dari literasi digital yang tidak dapat dipisahkan dari keterampilan teknis. Dengan demikian, pembelajaran berbasis Canva tidak hanya meningkatkan kemampuan operasional, tetapi juga menanamkan kesadaran tanggung jawab digital sejak usia sekolah dasar.

Secara keseluruhan, efektivitas Canva for Education dalam penelitian ini terlihat dari dua aspek utama, yaitu peningkatan signifikan hasil belajar IPAS dan penguatan literasi digital siswa. Media visual interaktif membantu mengurangi beban kognitif serta meningkatkan retensi informasi melalui penyajian materi yang terstruktur dan menarik (Mayer, 2020). Selain itu, pembelajaran berbasis proyek mendorong kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian belajar

siswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara signifikan (Pratama & Haryanto, 2023; Slavin, 2020). Dengan demikian, Canva for Education dapat diposisikan sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif dalam mendukung pengembangan kompetensi akademik dan digital siswa sekolah dasar secara simultan.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar IPAS siswa setelah penggunaan Canva for Education dalam pembelajaran materi ekosistem. Nilai rata-rata pretest siswa sebelum perlakuan adalah 57,50 dengan tingkat ketuntasan 0%, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap konsep ekosistem masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Rendahnya capaian awal tersebut dapat disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung visualisasi konsep abstrak. Slavin (2020) menyatakan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas strategi pembelajaran dan media yang digunakan guru di kelas. Apabila media yang digunakan kurang interaktif, maka keterlibatan kognitif siswa juga cenderung rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih mendalam.

Setelah perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Canva for Education, rata-rata nilai posttest meningkat secara signifikan menjadi 90,50 dengan tingkat ketuntasan 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Perubahan rata-rata sebesar 33 poin mencerminkan adanya perkembangan kemampuan kognitif siswa pada materi ekosistem. Anderson dan Krathwohl (2020) menjelaskan bahwa peningkatan capaian kognitif menunjukkan adanya proses internalisasi pengetahuan yang lebih bermakna. Pembelajaran yang dirancang secara aktif memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Dalam konteks ini, Canva menyediakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep melalui visualisasi yang sistematis. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya bersifat kuantitatif tetapi juga menunjukkan perubahan kualitas pemahaman siswa.

Perhitungan N-Gain dalam penelitian ini menunjukkan kategori peningkatan tinggi. Hal ini menandakan bahwa intervensi pembelajaran memberikan kontribusi yang efektif terhadap peningkatan kemampuan siswa dari kondisi awalnya. Hake (2021) menyatakan bahwa nilai N-Gain yang tinggi menunjukkan efektivitas metode pembelajaran dalam memaksimalkan potensi peningkatan belajar. Kategori peningkatan tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kemajuan signifikan setelah perlakuan diberikan. Hasil ini memperkuat bahwa Canva for Education bukan sekadar media pendukung, melainkan instrumen pembelajaran yang berdampak nyata. Melalui desain visual yang menarik, siswa lebih mudah memahami hubungan antar komponen ekosistem. Oleh karena itu, penggunaan Canva dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS.

Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 11,706 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,093 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $df = 19$. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Creswell dan Creswell (2023) menegaskan bahwa signifikansi statistik menunjukkan adanya pengaruh nyata variabel independen terhadap variabel dependen. Dengan demikian, penggunaan Canva for Education terbukti memberikan dampak signifikan

terhadap hasil belajar IPAS. Perbedaan ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari intervensi pembelajaran yang terstruktur. Integrasi media digital yang tepat mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh. Oleh sebab itu, efektivitas Canva dapat dibuktikan secara empiris melalui analisis statistik yang dilakukan.

Secara pedagogis, peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2020). Teori tersebut menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual yang terintegrasi secara harmonis. Dalam pembelajaran menggunakan Canva, siswa menerima informasi melalui teks, gambar, ikon, diagram, dan infografis secara simultan. Proses ini membantu siswa membangun representasi mental yang lebih jelas tentang konsep ekosistem. Visualisasi rantai makanan dan jaring-jaring makanan memudahkan siswa memahami hubungan antar komponen. Penyajian informasi secara visual juga mengurangi beban kognitif yang berlebihan. Dengan demikian, Canva mendukung proses pemrosesan informasi secara lebih optimal.

Selain itu, penggunaan Canva for Education mendorong pembelajaran yang bersifat aktif dan konstruktif. Siswa terlibat dalam proses mendesain dan menyajikan informasi secara mandiri maupun berkelompok. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan pengalaman langsung (Schunk, 2020). Ketika siswa menyusun infografis tentang ekosistem, mereka melakukan analisis dan sintesis informasi. Aktivitas tersebut melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mendukung pemahaman konseptual. Keterlibatan aktif siswa juga meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis Canva memperkuat keterkaitan antara teori dan praktik dalam kelas.

Secara keseluruhan, peningkatan signifikan pada hasil belajar IPAS menunjukkan bahwa Canva for Education berfungsi sebagai media pembelajaran yang komprehensif. Media ini tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga memfasilitasi pembentukan pemahaman mendalam. Pratama dan Haryanto (2023) menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar secara signifikan. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil tersebut. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Hal ini berdampak pada peningkatan keterlibatan emosional dan intelektual siswa. Dengan demikian, Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS.

Pada aspek literasi digital, hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor awal siswa adalah 58,30 yang berada pada kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital masih belum optimal. UNESCO (2021) menegaskan bahwa literasi digital mencakup kemampuan teknis, kognitif, dan sosial dalam penggunaan teknologi. Sebelum perlakuan, siswa belum sepenuhnya mampu mengelola informasi digital secara efektif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran berbasis teknologi yang terarah. Canva for Education memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan platform digital. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital menjadi salah satu fokus penting dalam penelitian ini.

Setelah pembelajaran berbasis Canva diterapkan, rata-rata skor literasi digital meningkat menjadi 91,60. Peningkatan sebesar 33,30 poin menunjukkan perkembangan signifikan dalam kompetensi digital siswa. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 16,827 lebih besar daripada t tabel 2,093 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $df = 19$. Creswell dan Creswell (2023) menyatakan bahwa hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh nyata perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Peningkatan ini mencerminkan kemampuan siswa

dalam mengoperasikan aplikasi digital secara mandiri. Siswa mampu memilih template, mengatur desain, dan menyajikan informasi dengan kreatif. Dengan demikian, Canva berkontribusi langsung terhadap penguatan keterampilan digital siswa.

Selain aspek teknis, peningkatan literasi digital juga terlihat pada kemampuan mengolah informasi visual dan berkolaborasi secara daring. Siddiq dan Scherer (2021) mengelompokkan literasi digital ke dalam domain teknis, kognitif, dan etika yang saling berkaitan. Melalui Canva, siswa belajar menyaring informasi, memilih elemen visual yang relevan, serta menyajikan data secara sistematis. OECD (2021) menegaskan bahwa kolaborasi digital merupakan kompetensi penting abad ke-21. Siswa juga belajar memahami etika penggunaan teknologi seperti menghargai karya orang lain dan menjaga keamanan data. Media visual interaktif membantu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan retensi informasi (Mayer, 2020). Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa Canva for Education efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS sekaligus memperkuat literasi digital siswa secara simultan.

SIMPULAN

1. **Penggunaan Canva for Education terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar**, yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai secara signifikan antara pretest dan posttest serta didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan yang bermakna. Peningkatan tersebut mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis visual interaktif mampu membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih konkret dan sistematis. Dengan demikian, Canva for Education tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi, tetapi sebagai media pembelajaran yang berkontribusi langsung terhadap penguatan pemahaman konseptual dan capaian akademik siswa.
2. **Canva for Education juga efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa**, yang terlihat dari perkembangan kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi digital, mengolah dan menyajikan informasi visual, berkolaborasi secara daring, serta memahami etika penggunaan teknologi. Peningkatan skor literasi digital secara signifikan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek digital mampu mengembangkan kompetensi teknis, kognitif, dan sosial siswa secara terpadu. Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang relevan untuk menyiapkan siswa menghadapi tuntutan kompetensi abad ke-21.
3. **Integrasi media visual berbasis proyek melalui Canva for Education mendukung penguatan kompetensi akademik dan digital secara simultan**, karena proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pendekatan ini menciptakan pembelajaran yang aktif, konstruktif, dan bermakna, sehingga siswa terlibat secara kognitif maupun sosial dalam proses belajar. Oleh karena itu, Canva for Education dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara berkelanjutan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing*. Pearson Education.
- Belshaw, D. (2014). *The essential elements of digital literacies*. Self-published.
- Brookhart, S. M. (2021). *How to create and use rubrics for formative assessment and grading*. ASCD.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design* (6th ed.). Sage Publications.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2020). *Educational psychology: Windows on classrooms* (11th ed.). Pearson.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2023). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Hake, R. R. (2021). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Harris, J., Mishra, P., & Koehler, M. (2020). Teachers' technological pedagogical content knowledge and learning activity types. *Journal of Research on Technology in Education*, 52(1), 1–15.
- Hattie, J. (2023). *Visible learning: The sequel*. Routledge.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2020). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 122(6), 1–24.
- OECD. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world*. OECD Publishing.
- Pratama, R., & Haryanto, H. (2023). Pengaruh media pembelajaran visual interaktif terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 123–135.
- Redecker, C. (2022). *European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu)*. European Commission.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories* (8th ed.). Pearson.
- Siddiq, F., & Scherer, R. (2021). Is there a gender gap in digital skills? A meta-analysis of ICT literacy assessments. *Educational Research Review*, 34, 100404.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology* (13th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- UNESCO. (2021). *Digital literacy global framework*. UNESCO Publishing.
- Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2021). Challenges to learning and schooling in the digital networked world. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(2), 267–278.