



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA FOR EDUCATION TERHADAP LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Fatia Sundari^{1*}, Srie Faizah Lisnasari², Dedi Holden Simbolon³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Medan

*Email: Fatiasundari1103@gmail.com, srie.faizah@universitasquality.ac.id,
dedi.holden@universitasquality.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4656>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Canva for Education terhadap literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi ekosistem. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa dengan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan angket literasi digital. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar dan literasi digital siswa setelah penggunaan Canva for Education. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 56,5 menjadi 90, sedangkan literasi digital meningkat dari 58,30 menjadi 91,60. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung hasil belajar sebesar 11,706 dan literasi digital sebesar 16,827 lebih besar dari t tabel sebesar 2,093. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva for Education berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan literasi digital siswa. Dengan demikian, Canva for Education dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva for Education, Literasi Digital, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi salah satu agenda strategis global dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 (Mayer, 2020; OECD, 2021). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered menuju student-centered learning yang lebih interaktif dan kolaboratif. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai medium utama dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penguatan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran. Berbagai studi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital secara efektif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, inovasi berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendesak dalam meningkatkan mutu pendidikan dasar.

Literasi digital merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (UNESCO, 2021; Ng, 2021). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga melibatkan kemampuan kognitif dalam memahami, mengevaluasi, dan memproduksi informasi secara kritis dan bertanggung jawab. Menurut kerangka literasi digital global, kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam menghadapi arus informasi yang semakin kompleks dan dinamis. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa sekolah dasar masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, kurangnya integrasi teknologi dalam proses belajar, serta minimnya pengalaman siswa dalam menggunakan



teknologi secara produktif. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang mampu mengembangkan literasi digital secara sistematis.

Di sisi lain, pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (Schunk, 2020). Pola pembelajaran ini seringkali membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dampaknya, pemahaman konsep menjadi kurang mendalam dan hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Permasalahan ini semakin terlihat pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi ekosistem yang memiliki karakteristik abstrak dan membutuhkan visualisasi yang kuat. Tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, siswa mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara komponen biotik dan abiotik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret, visual, dan interaktif.

Hasil observasi awal di SDN 068007 Simalingkar Medan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi ekosistem masih berada di bawah standar ketuntasan. Nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan hanya mencapai 57,50 dengan tingkat ketuntasan yang sangat rendah. Selain itu, kemampuan literasi digital siswa juga masih terbatas, terutama dalam aspek memahami dan mengolah informasi digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran berbasis teknologi dengan kemampuan aktual siswa di lapangan. Kesenjangan ini menegaskan perlunya intervensi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pengembangan literasi digital secara simultan.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan Canva for Education sebagai media pembelajaran berbasis digital (Rahmawati et al., 2022; Pratama & Haryanto, 2023). Canva for Education merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur visual seperti presentasi, infografis, poster, dan media interaktif lainnya. Penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mendesain dan mengorganisasi informasi dalam bentuk visual. Pendekatan ini sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Selain itu, Canva juga mendukung pembelajaran berbasis proyek yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan digital memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Hwang et al., 2022; Sung et al., 2020). Penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep karena menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital siswa. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada satu variabel, baik hasil belajar maupun literasi digital secara terpisah. Hal ini menunjukkan bahwa kajian yang mengintegrasikan kedua variabel tersebut dalam satu desain penelitian masih terbatas.

Keterbatasan penelitian sebelumnya juga terlihat pada konteks penelitian yang masih didominasi oleh jenjang pendidikan menengah dan tinggi (Bond et al., 2020; Zawacki-Richter et al., 2020). Penelitian pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS, masih relatif sedikit dilakukan. Selain itu, penggunaan Canva for Education sebagai media pembelajaran juga belum banyak dikaji secara mendalam dalam konteks peningkatan literasi digital dan hasil belajar secara simultan. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif.

Berdasarkan kajian literatur dan kondisi empiris di lapangan, terdapat kebutuhan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Canva for Education dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi digital siswa secara bersamaan. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengintegrasikan kedua variabel dalam satu desain penelitian yang terstruktur. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi empiris, tetapi juga memperkaya kajian teoritis terkait pembelajaran berbasis teknologi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan Canva for Education terhadap literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk



memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis desain grafis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian dua variabel dependen secara simultan dalam satu desain penelitian yang terintegrasi pada konteks sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini difokuskan pada materi ekosistem yang membutuhkan visualisasi konsep secara konkret. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan Canva for Education terhadap literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengukuran variabel secara objektif serta pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik (Creswell, 2014). Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental dengan bentuk One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi akibat intervensi. Meskipun desain ini tidak menggunakan kelompok kontrol, desain ini tetap relevan untuk penelitian awal dalam konteks kelas nyata yang memiliki keterbatasan kontrol eksperimen.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 068007 Simalingkar Medan yang berlokasi di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih untuk memperoleh gambaran data yang menyeluruh serta meminimalkan bias dalam pengambilan sampel.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Canva for Education sebagai media pembelajaran berbasis digital. Variabel terikat terdiri dari (1) literasi digital siswa dan (2) hasil belajar IPAS. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi melalui teknologi digital (UNESCO, 2021). Hasil belajar diukur pada ranah kognitif yang berfokus pada pemahaman konsep ekosistem.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes hasil belajar dan angket literasi digital. Tes hasil belajar disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal yang mencakup indikator kognitif mulai dari memahami hingga menganalisis. Tes ini diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa.

Angket literasi digital disusun menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban yang mencakup aspek teknis, kognitif, dan etika digital. Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat literasi digital siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan melalui expert judgment dengan melibatkan dua ahli di bidang pendidikan. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan kriteria nilai $> 0,70$ dinyatakan reliabel. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh instrumen memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa baik dari aspek hasil belajar maupun literasi digital. Tahap kedua adalah pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Canva for Education. Pada tahap ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam membuat media pembelajaran visual seperti presentasi dan infografis terkait materi ekosistem.



Tahap ketiga adalah pemberian posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Selain itu, angket literasi digital juga diberikan kembali untuk mengetahui perubahan kemampuan digital siswa. Seluruh proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, dan nilai maksimum guna memberikan gambaran umum hasil penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis nol ditolak dan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, analisis, dan pelaporan. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal serta menyusun instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan pretest, perlakuan, dan posttest kepada siswa. Pada tahap analisis, data yang diperoleh diolah menggunakan teknik statistik yang sesuai. Pada tahap pelaporan, hasil penelitian disusun dalam bentuk artikel ilmiah.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, desain penelitian yang digunakan tidak melibatkan kelompok kontrol sehingga keterkaitan kausal belum dapat dijelaskan secara kuat. Kedua, jumlah sampel relatif kecil yaitu hanya 20 siswa, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Ketiga, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan kondisi yang lebih luas. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan gambaran awal yang penting mengenai efektivitas penggunaan Canva for Education dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi digital siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Canva for Education terhadap literasi digital dan hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi ekosistem. Data diperoleh melalui pretest dan posttest pada 20 siswa serta angket literasi digital sebelum dan sesudah perlakuan. Bagian ini menyajikan hasil secara utuh meliputi narasi deskriptif, tabel distribusi frekuensi, serta visualisasi histogram.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar diukur menggunakan tes pilihan ganda sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pembelajaran berbasis Canva for Education. Nilai rata-rata pretest sebesar 56,5 dengan nilai terendah 30 dan tertinggi 80, menunjukkan kemampuan awal siswa masih rendah. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 90 dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 100. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan signifikan pada pemahaman siswa terhadap materi ekosistem.

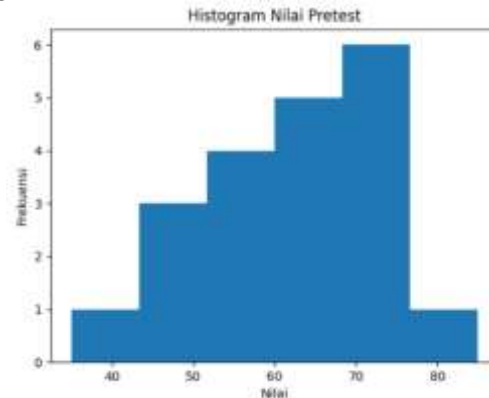
Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
30 – 39	1	5%
40 – 49	3	15%
50 – 59	4	20%
60 – 69	5	25%
70 – 79	6	30%
80 – 89	1	5%
Total	20	100%



Distribusi menunjukkan mayoritas siswa berada pada interval 70–79 (30%). Namun, belum mencapai ketuntasan, sehingga diperlukan intervensi pembelajaran.



Gambar 1. Histogram Nilai Pretest

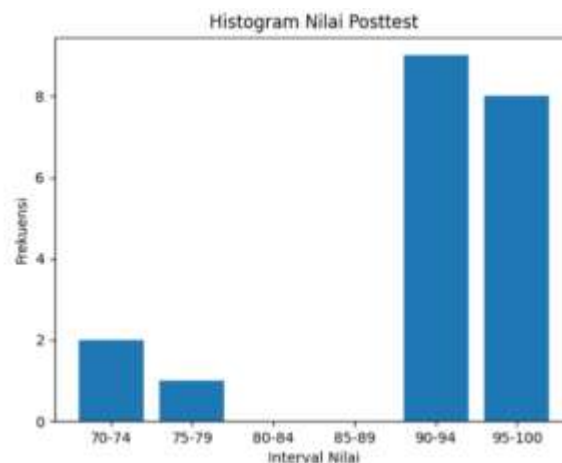
Histogram nilai pretest menunjukkan bahwa sebaran data masih berada pada kategori rendah hingga sedang, dengan konsentrasi terbesar pada interval nilai 60–79. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman konseptual yang kuat terhadap materi ekosistem sebelum diberikan perlakuan. Selain itu, keberadaan nilai pada interval rendah menunjukkan adanya kesenjangan kemampuan antar siswa. Kondisi ini memperkuat kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa secara merata.

Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
70 – 74	2	10%
75 – 79	1	5%
80 – 84	0	0%
85 – 89	0	0%
90 – 94	9	45%
95 – 100	8	40%
Total	20	100%

Distribusi posttest menunjukkan pergeseran ke kategori tinggi dengan mayoritas siswa berada pada interval 90–100.



Gambar 2. Histogram Nilai Posttest

Histogram nilai posttest memperlihatkan pergeseran distribusi yang signifikan ke arah kategori tinggi. Sebagian besar siswa berada pada interval 90–100, yang menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif setelah pembelajaran menggunakan Canva for Education. Pola distribusi yang



terkonsentrasi pada nilai tinggi mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai, tetapi juga menghasilkan pemahaman yang lebih merata di antara siswa. Dengan demikian, penggunaan media visual interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Perbandingan Pretest dan Posttest

Perbandingan menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 33,5 poin. Ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 85%. Hal ini menunjukkan efektivitas penggunaan Canva for Education dalam meningkatkan hasil belajar.

Pergeseran distribusi nilai dari pretest ke posttest juga terlihat secara visual melalui perubahan bentuk histogram yang bergerak ke arah kanan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif pada seluruh siswa. Dengan demikian, penggunaan Canva for Education tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi juga mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa.

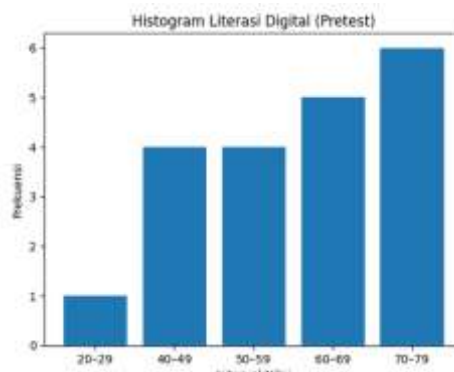
Literasi Digital Siswa

Hasil pretest literasi digital menunjukkan rata-rata 58,30 dengan kategori rendah hingga sedang. Setelah pembelajaran, nilai meningkat menjadi 91,60 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan digital siswa.

Distribusi Literasi Digital

Tabel 3. Distribusi Literasi Digital Sebelum Pembelajaran

Interval Nilai	Frekuensi
20 – 29	1
40 – 49	4
50 – 59	4
60 – 69	5
70 – 79	6
Total	20



Gambar 3. Histogram Literasi Digital Sebelum Pembelajaran

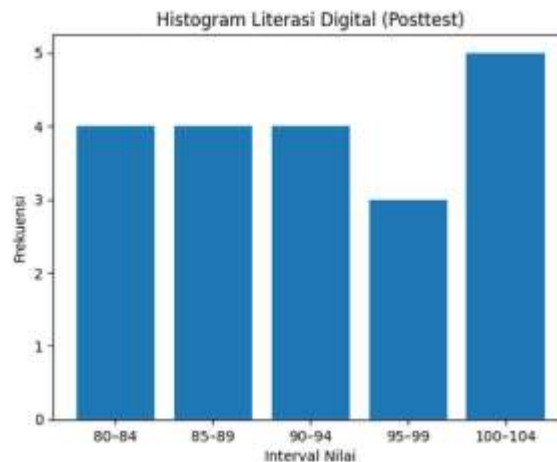
Histogram literasi digital sebelum pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Sebaran nilai yang cukup lebar mengindikasikan adanya variasi kemampuan digital antar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, siswa belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengakses, mengolah, dan menyajikan informasi berbasis digital. Kondisi ini menjadi dasar penting dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Tabel 4. Distribusi Literasi Digital Setelah Pembelajaran

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
80 – 84	4	20%
85 – 89	4	20%
90 – 94	4	20%
95 – 99	3	15%
100 – 104	5	25%
Total	20	100%



Distribusi menunjukkan pergeseran dari kategori rendah ke kategori tinggi secara merata.



Gambar 4. Histogram Literasi Digital Setelah Pembelajaran

Histogram literasi digital setelah pembelajaran menunjukkan distribusi nilai yang terkonsentrasi pada kategori tinggi. Seluruh siswa berada pada rentang nilai 80–100, yang menandakan peningkatan kemampuan digital yang signifikan dan merata. Pergeseran distribusi ke arah kanan menunjukkan bahwa penggunaan Canva for Education mampu meningkatkan keterampilan teknis, kognitif, dan etika digital siswa secara simultan. Selain itu, variasi nilai yang lebih kecil menunjukkan bahwa peningkatan terjadi secara konsisten pada seluruh siswa.

Uji Hipotesis

Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung hasil belajar sebesar 11,706 dan literasi digital sebesar 16,827, lebih besar dari t tabel 2,093 ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan Canva for Education.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Variabel	t hitung	t tabel	α (Sig.)	Keterangan
Hasil Belajar	11,706	2,093	0,05	Signifikan
Literasi Digital	16,827	2,093	0,05	Signifikan

Uji hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung untuk hasil belajar sebesar 11,706 dan untuk literasi digital sebesar 16,827. Kedua nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 0,05.

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva for Education memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan literasi digital siswa.

Selain itu, nilai t hitung yang jauh lebih tinggi dibandingkan t tabel menunjukkan bahwa efek yang dihasilkan oleh perlakuan tergolong kuat. Hal ini memperkuat temuan bahwa media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva for Education memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar dan literasi digital siswa. Temuan ini menjadi dasar penting untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan efektif di sekolah dasar.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Pengaruh Canva for Education terhadap Hasil Belajar IPAS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva for Education memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi ekosistem. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 56,5 pada pretest menjadi 90 pada posttest, serta didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 11,706 lebih besar dari t tabel 2,093 pada taraf signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media



pembelajaran berbasis digital yang interaktif mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara signifikan.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi elemen visual dan verbal secara terintegrasi. Temuan ini juga diperkuat oleh studi internasional yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi siswa secara signifikan (Fiorella & Mayer, 2021; Moreno & Mayer, 2022). Canva for Education memungkinkan integrasi tersebut melalui penggunaan gambar, teks, ikon, dan desain visual yang menarik, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep ekosistem yang bersifat abstrak.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Schunk, 2020). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis desain digital dan project-based learning mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan (Kong, 2021; Anazifa & Djukri, 2022). Dalam pembelajaran menggunakan Canva, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menyusun dan mendesain materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Pratama dan Haryanto (2023) serta diperkuat oleh studi internasional yang menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran berbasis visual memiliki dampak positif terhadap hasil belajar sains di sekolah dasar (Hwang et al., 2022; Sung et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa Canva sebagai media visual interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva for Education sebagai media pembelajaran berbasis visual interaktif memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengaruh Canva for Education terhadap Literasi Digital

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva for Education memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata literasi digital dari 58,30 menjadi 91,60 serta nilai t hitung sebesar 16,827 yang lebih besar dari t tabel 2,093.

Literasi digital dalam penelitian ini mencakup kemampuan teknis, kognitif, dan etika dalam penggunaan teknologi digital. Hal ini sejalan dengan kerangka literasi digital global yang dikemukakan oleh UNESCO (2021) dan diperkuat oleh studi internasional yang menyatakan bahwa literasi digital mencakup kemampuan akses, evaluasi, dan produksi informasi digital (Ng, 2021; Siddiq & Scherer, 2021).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif. Studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan platform desain digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa (Henriksen et al., 2020; Tondeur et al., 2021). Aktivitas ini melatih kemampuan siswa dalam mengolah informasi dan menyajikannya dalam bentuk visual.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Lestari dan Kurniawan (2024) serta diperkuat oleh penelitian internasional yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa (Falloon, 2020; OECD, 2021).

Dengan demikian, penggunaan Canva for Education dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat literasi digital siswa.

Integrasi Hasil Belajar dan Literasi Digital

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan simultan pada hasil belajar dan literasi digital siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut saling berkaitan dan saling mendukung. Temuan ini sejalan dengan penelitian internasional yang menyatakan bahwa literasi digital memiliki hubungan positif dengan prestasi akademik siswa (Scherer et al., 2021;



OECD, 2021). Penggunaan Canva for Education memungkinkan integrasi antara pembelajaran kognitif dan pengembangan keterampilan digital. Studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar secara bersamaan (Bond et al., 2020; Zawacki-Richter et al., 2020). Selain itu, penggunaan Canva juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Hal ini sejalan dengan kerangka kompetensi global yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran (Voogt et al., 2021). Dengan demikian, Canva for Education tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kompetensi holistik siswa.

Implikasi Penelitian

Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkuat temuan internasional bahwa media pembelajaran berbasis teknologi visual memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi digital secara simultan (Bond et al., 2020; Hwang et al., 2022). Penelitian ini juga memperluas kajian dengan konteks sekolah dasar di Indonesia.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara sistematis. Canva for Education dapat dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran abad ke-21.

Dengan demikian, penggunaan Canva for Education terbukti relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta kompetensi digital siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva for Education memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS dan literasi digital siswa kelas V pada materi ekosistem. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata dari 56,5 pada pretest menjadi 90 pada posttest, serta didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara efektif.

Selain itu, literasi digital siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dari kategori rendah hingga sedang menjadi kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Canva for Education tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan digital siswa. Integrasi pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengakses, mengolah, dan menyajikan informasi secara digital. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, khususnya dalam mengintegrasikan media visual interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dan literasi digital secara simultan. Penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan Canva for Education relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan teknologi dan keterampilan berpikir kritis.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anazifa, R. D., & Djukri, D. (2022). Project-based learning and digital literacy. *Journal of Science Education*.
- Bond, M. (2022). Facilitating student engagement through educational technology. *Educational Technology & Society*.
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1–25.
- Cabero-Almenara, J., et al. (2021). Digital resources in education. *Sustainability*.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence. *British Journal of Educational Technology*, 51(5), 1517–1532.
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2021). *Learning as a generative activity*. Cambridge University Press.
- Garzón, J., et al. (2020). Digital tools and learning outcomes. *Computers & Education*.



- Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, P. (2020). Infusing creativity and technology. *Educational Technology Research and Development*.
- Hwang, G. J., Sung, H. Y., Chang, S. C., & Huang, X. C. (2022). Digital game-based learning. *Computers & Education*, 184.
- Ilomäki, L., et al. (2021). Digital competence framework evolution. *Educational Technology Research*.
- Kong, S. C. (2021). Digital competence development. *Computers & Education*.
- Lestari, D., & Kurniawan, A. (2024). Pengaruh Canva terhadap literasi digital siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Ng, W. (2021). *Digital literacy and education*. Springer.
- OECD. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world*.
- Pratama, A., & Haryanto, H. (2023). Media visual interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Putri, D., et al. (2023). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Rahmawati, R., et al. (2022). Penggunaan Canva dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Redecker, C. (2022). *Digital competence of educators: DigCompEdu framework*. European Commission.
- Scherer, R., Siddiq, F., & Teo, T. (2021). Becoming more specific: Measuring ICT literacy. *Computers & Education*.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories*. Pearson.
- Siddiq, F., & Scherer, R. (2021). Digital skills meta-analysis. *Educational Research Review*.
- Spante, M., et al. (2020). Digital competence and digital literacy. *Nordic Journal of Digital Literacy*.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2020). Mobile learning effects. *Computers & Education*.
- Tondeur, J., et al. (2021). Teacher readiness for digital integration. *Computers & Education*.
- UNESCO. (2021). *Digital literacy framework*.
- van Laar, E., et al. (2020). Determinants of 21st-century skills. *Computers in Human Behavior*.
- Voogt, J., et al. (2021). *21st century skills*. Springer.
- Wahyuni, S. (2022). Literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Zawacki-Richter, O., et al. (2020). Systematic review of research. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*.
- Zhao, Y. (2021). *Learners without borders*. Cambridge University Press.