

Analisis Penggunaan E-Modul Interaktif Berbasis Canva terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa

Nofita Ayu Indahsari^{1*}, Sita Isna Malyuna², Fera Dwidarti³

¹²³Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*Correspondent email: novitaayuindahsari@gmail.com

Received: 24 April 2026 **Revised:** 11 Mei 2026 **Accepted:** 21 Juni 2026 **Published:** 4 Juli 2026

©2026 by the authors. Licensee Learning Strategies: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons

Attribution (CC BY NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Abstract The rapid development of science and technology requires changes in the learning process at schools, including in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) at the elementary school level. IPAS is a subject that integrates scientific and social concepts in a contextual manner; therefore, it requires learning media that can bridge abstract concepts with students' real-life experiences. However, in practice, IPAS learning in many elementary schools is still dominated by conventional methods, such as lectures and the use of printed textbooks as the only learning source. This condition causes students to become passive, less motivated, and experience difficulties in understanding abstract material, which ultimately affects their low learning outcomes. The low learning outcomes are also influenced by the limited variety of learning media used by teachers. In fact, in the current digital era, elementary school students grow up as a generation that is familiar with technology; therefore, digital-based learning is considered more relevant and capable of attracting their learning interest. One alternative that can be utilized is the development of an interactive e-module based on the Canva application. Canva was chosen because it provides user-friendly features and supports the integration of images, videos, animations, and interactive exercises in an attractive display. Thus, students do not merely act as passive readers but can interact directly with the learning material. The use of a Canva-based interactive e-module is expected to improve students' motivation, active engagement, and conceptual understanding of IPAS material, which ultimately contributes to the improvement of their learning outcomes. Based on these problems, the researcher is interested in conducting a study on the analysis of the use of Canva-based interactive e-modules in improving elementary school students' IPAS learning outcomes, using data collection techniques in the form of learning achievement tests, observation, questionnaires, and documentation.

Keywords: Learning Media, Interactive E-Modules, Canva, Science, Tuban

Abstrak. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut adanya perubahan dalam proses pembelajaran di sekolah, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar. IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan konsep sains dan sosial yang bersifat kontekstual, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran IPAS di banyak sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar tersebut juga dipengaruhi oleh minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Padahal, di era digital saat ini, siswa

sekolah dasar tumbuh sebagai generasi yang akrab dengan teknologi, sehingga pembelajaran berbasis digital dinilai lebih relevan dan mampu menarik minat belajar mereka. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi Canva. Canva dipilih karena menyediakan fitur yang mudah digunakan, mendukung integrasi gambar, video, animasi, dan latihan soal interaktif dalam satu tampilan yang menarik, sehingga siswa tidak hanya menjadi pembaca pasif, melainkan dapat berinteraksi langsung dengan materi. Penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep siswa terhadap materi IPAS, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai analisis penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar, dengan teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar, observasi, angket, dan dokumentasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-Modul interaktif, Canva, IPAS, Tuban

1. Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas merupakan dasar penting dalam meningkatkan kemampuan sumber daya manusia secara berkelanjutan. Keberhasilan suatu negara dalam menghasilkan individu yang kompeten sangat dipengaruhi oleh sistem Pendidikan yang baik mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang sistem Pendidikan nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi intelektual, emosional, soiritual, maupun sosial (Pramesti et al., 2025)

Pendidikan pada abad ke 22 dianggap sebagai Pendidikan yang berbasis teknologi karena hampir semua bagian Pendidikan sudah menggunakan teknologi . Teknologi membantu menciptakan inovasi dalam pembelajaran yang lebih luas, mudah, efektif, dan efisien (Agum Taufan¹, 2023) .Pendidikan berbasis teknologi mengarah pada penggunaan media dan bahan ajar yang lebih praktis dan memiliki banyak fungsi, sehingga siswa dapat menggunakannya dengan lebih mudah. Saat ini, perkembangan teknologi memberikan dampak positif, terutama dalam menciptakan suasana belajar dalam bentuk digital.

Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan media dan sumber belajar yang tepat dan efektif. Pemilihan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran juga sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Pendidikan yang berbasis teknologi mengarah pada penggunaan media dan bahan ajar yang lebih praktis dan memiliki banyak fungsi, sehingga siswa dapat menggunakannya dengan lebih mudah. Saat ini, Perkembangan teknologi memberikan dampak positif, terutama dalam menciptakan suasana belajar dalam bentuk digital. (Supardi, 2025)

Media Adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Kata “media” berasal dari Bahasa latin yang berarti perantara, yaitu penghubung antara pemberi pesan dan penerima pesan. Contoh media antara lain film, televisi, diagram , media cetak, komputer, dan lain-lain. (Supardi, 2025) Secara umum, media membantu mempermudah berbagai kegiatan bagi penggunanya. Dalam pembelajaran, media diartikan sebagai alat seperti gambar, foto, atau perangkat elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyampaikan Kembali informasi, baik dalam bentuk visual maupun kata-kata. (Supardi, 2025)

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar di kelas. Media pembelajaran membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan materi secara teratur dan menarik, (Pramesti et al., 2025) jika media yang digunakan kurang menarik, siswa cenderung merasa bosan sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Salah satu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Adalah e-modul. E-modul Adalah bahan pembelajaran dalam bentuk digital yang berisi teks, gambar, atau keduanya, serta dilengkapi dengan contoh atau demonstrasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

E-modul atau E-modul elektronik merupakan media berbasis digital berisi aktivitas belajar yang sistematis sehingga mampu memberikan kesempatan bagi siswa dan media social untuk pembelajaran Tingkat sangat baik. Media pembelajaran dan bahan ajar memiliki banyak jenis dan dapat di akses melalui smartphone dengan mengunduh aplikasi canva secara gratis, salah satunya Adalah canva. Canva merupakan platfrom berbasis web yang menyediakan berbagai template dan alat desain ,sehingga pendidik dapat dengan mudah menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. (Amarullah & Wiwita, 2024)

Berbagai kelebihan dan kemudahan tersebut memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam membuat bahan ajar berupa e-modul .Pengembangan e- modul melalui aplikasi canva sudah banyak dilakukan oleh Para peneliti maupun para pegiat Pendidikan dengan fokus berbagai Pelajaran beserta materinya. Adapun perolehan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan e-modul

berbasis canva oleh (Agum Taufan¹, 2023) memiliki Tingkat validitas yang sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Mata Pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berfikir ilmiah siswa melalui penerapan metode ilmiah seperti observasi dan Eksperimen. IPAS dipandang sebagai dasar penting bagi penguasaan berbagai cabang ilmu pengetahuan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering di anggap sulit oleh siswa. Sebagai akibatnya, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep materi pembelajaran IPAS, yang seharusnya disajikan dengan cara yang lebih menarik. Penggunaan E-Modul dalam pembelajaran IPAS materi *bentang alam dan profesi*. Salah satu Langkah yang dapat diambil Adalah mengembangkan bahan ajar yang mampu merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka tidak cepat merasa bosan dan materi dapat di pahami dengan baik. Dengan menggunakan e-modul siswa dapat menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang materi, karena metode pembelajaran yang di terapkan beragam, tidak hanya sebatas membaca. (Pramesti et al., 2025)

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Research and Development Adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019) dalam (Pramesti et al., 2025). Metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan untuk merancang suatu produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks penggunaan yang relevan.

Peneliti melakukan pencocokan materi dengan sumber pendukung audia, gambar, dan video yang mendukung materi agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. adapun tahapan analisis meliputi, Analisis Masalah dan Kebutuhan Peserta didik, Analisis Sumber Ajar, Analisis Karakter pada anak, Analisis Capaian Pembelajaran. Populasi yang digunakan pada penelitian ini Adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tuwiri Wetan yang berjumlah 17 siswa yaitu laki – laki 8 dan Perempuan 9 siswa.

Proses mendesign dengan e-modul disusun sesuai dari hasil tahapan analisis kemudian produk didesign sesuai dengan kebutuhan. Produk dikembangkan sesuai

dengan indikator pembelajaran, menentukan materi pokok dan mendesain lembar validasi, observasi, angket siswa. E-modul dirancang agar dapat diakses melalui hyperlink atau link yang dapat disebar luaskan ke siswa untuk diakses pada handphone dengan demikian siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Sesuai dengan tujuan e-modul dapat mendorong kemandirian belajar siswa.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan produk dari hasil tahap perencanaan. Tahapan ini memiliki tujuan menghasilkan produk e-modul interaktif berbasis canva yang telah disesuaikan dengan tahap analisis dan tahap perencanaan. E-modul interaktif berbasis canva yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi, dan kesesuaian materi dengan media pembelajaran, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan e-modul interaktif berbasis canva. Validasi ahli media untuk mengetahui kevalidan dan sebagai bukti bahwa ada pengembangan dalam bentuk e-modul interaktif berbasis canva sebagai alternatif media pembelajaran sehingga dapat diuji cobakan.

Tahap berikutnya melakukan revisi dari hasil uji kelayakan produk atau validasi. Peneliti melakukan perbaikan dari produk yang dikembangkan agar sesuai dengan saran dari penguji ahli media agar media pembelajar semakin kompleks lagi. Hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk e-modul setotalitas mungkin karena produk akan dijalankan secara mandiri oleh peserta didik tanpa adanya pendampingan.

Pengumpulan data angket digunakan untuk mengetahui pemahaman awal guru IPA mengenai aplikasi canva dan juga E-Modul interaktif berbasis canva. Penelitian ini memilih pendekatan tersebut karena data yang dibutuhkan berupa Gambaran tentang keterampilan guru SD dalam menggunakan teknologi, khususnya media canva pada pembelajaran IPAS di kelas. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV .

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pada tahap awal, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV masih di dominasi oleh metode ceramah dan menggunakan buku teks. Observasi di kelas mengungkapkan rendahnya keterlibatan dan minat peserta didik dalam memahami materi Bentang alam dan Profesi

Masyarakat. Hal ini didukung oleh Fitriyah et al. (2025) dalam (Kusumawati, 2025), yang menyatakan bahwa keterbatasan media dan metode konvensional menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep ilmiah yang abstrak. Menurut Wirabumi (2020), dalam (Kusumawati, 2025) metode ceramah memiliki kelemahan karena tidak memberikan ruang untuk eksplorasi, diskusi, dan kreativitas peserta didik. Kondisi tersebut memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Dokumentasi kegiatan Pretest dan Posttest ditunjukkan pada Gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Dokumentasi Pelatihan Pre Test



Gambar 2. Dokumentasi Pelatihan Post Test

Guru jarang menggunakan media pembelajaran, karena masih proses memilih menyesuaikan materi pembelajaran maupun membuat media sederhana yang membutuhkan waktu yang sedikit lama. Penggunaan media pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan, materi dan strategi pembelajaran (Susilana, 2009:177) dalam (Rozie et al., 2018). Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Pentingnya media dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan dan sudah barang tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran, hal ini dikarenakan peserta akan lebih termotivasi dalam mempelajari materi bahasan (Kustiawan, 2016: 8) dalam (Rozie et al., 2018). Sebaik apapun media pembelajaran yang digunakan, tetap mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing, dan tidak bisa menggantikan peran guru seutuhnya, artinya media tanpa guru adalah suatu hal yang sulit meningkatkan kualitas pembelajaran, dan peranan guru masih tetap diperlukan sekalipun media telah merangkum semua bahan pembelajaran yang diperlukan siswa.

Menurut (Amarullah & Wiwita, 2024) Media adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi kepada orang menerimanya dari sumber informasi. Media pembelajaran sebagai alat elektronik ,grafik, dan fotografis yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual.

Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk materi bentang alam dan profesi masyarakat. Media yang dikembangkan digunakan untuk membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi serta meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang penting dalam proses belajar mengajar, antara lain: memperjelas penyajian pesan: media membantu menyajikan informasi secara lebih jelas sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra.

Menurut (Muchlis & Yunus, 2023) Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada konsep bahwa media adalah bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Namun demikian, tidak semua media dapat digunakan untuk semua topik pelajaran atau untuk siswa dengan karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pemilihan media harus memperhatikan berbagai faktor, termasuk model, pendekatan, teknik, dan metode pembelajaran yang digunakan di kelas, serta kondisi lingkungan sekolah.

Menurut (Hadana, 2023) dalam (Furqon et al., 2025), Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang mengasyikkan untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pada materi yang akan disampaikan kepada siswa. Guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk aplikasi Canva. Canva Adalah aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa template, fitur dan kategori. Dengan desain yang serbaguna dan menarik, tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan. Dengan aplikasi Canva, guru dapat menyampaikan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan yang diberikan kepada siswanya, sehingga media ini juga dapat digunakan dalam berbagai bidang kehidupan.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini (Furqon et al., 2025). Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahimi dan Shute, 2021) dalam (Furqon et al., 2025).

E-modul adalah materi pembelajaran yang disusun dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat komputer atau smartphone. Perbedaan utama antara e-modul dan modul konvensional terletak pada media penyampaian. E-modul menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi yang biasanya berupa teks, gambar, dan multimedia lainnya, sementara modul konvensional umumnya hanya terdiri dari teks dan gambar. E-modul juga memungkinkan interaktivitas yang lebih tinggi, yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik bagi siswa.

E-modul interaktif, khususnya yang berbasis Android, memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari modul tradisional. Karakteristik utama e-modul interaktif meliputi elemen multimedia seperti video, animasi, kuis, dan simulasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Fitur-fitur ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendalam, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Misalnya, simulasi memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen virtual yang membantu mereka memahami fenomena ilmiah yang sulit dijelaskan hanya dengan teks. Seperti layaknya modul, e-modul juga terdiri dari beberapa bagian misalnya cover dan petunjuk penggunaan serta dilengkapi pula dengan kata pengantar, daftar isi sebagai sarana untuk mempermudah mahasiswa menggunakan e-modul. Adapun petunjuk penggunaan dalam e-modul berfungsi agar mahasiswa memahami mengenai langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan dan apa saja yang terdapat dalam e-modul.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi : observasi, lembar validasi ahli sebagai memvalidasi dan mengukur kualitas produk

yang dikembangkan, lembar angket ditujukan kepada siswa sebagai alat ukur respon siswa dalam mengetahui kualitas produk dalam keberhasilan, lembar observasi, prosedur dilakukan oleh guru wali kelas untuk menganalisis keberhasilan penerapan produk.

Teknik pengumpulan data merupakan cara pengumpulan data dalam penelitian yaitu para validator mengisi lembar validasi yang disediakan oleh peneliti agar peneliti dapat mengetahui hasil penilaian validator mengenai produk yang dikembangkan. Hasil data dari validasi ahli dilakukan beberapa kali sesuai dengan saran perbaikan dari validator. Kemudian dari hasil data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui hasil rata-rata yang diperoleh. Adapun validasi yang dibutuhkan yaitu validasi materi, media, modul ajar dan lembar angket. Data observasi baik primer maupun sekunder juga dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data pendukung dalam proses pengembangan sampai dengan evaluasi akhir dalam pengembangan e-modul interaktif berbasis canva.

Teknik analisis data yang digunakan dalam lembar validasi ahli, angket dan observasi dirancang dalam bentuk lembar kuisioner berupa pernyataan yang harus diisi oleh responden. Data dilakukan penganalisisan data menggunakan skala likert dengan 5 jawaban mulai dari skor yang tertinggi hingga terendah (5,4,3,2,1). Dengan penjelasan 5 (sangat setuju / sangat valid dan sangat layak digunakan), 4 (setuju / valid dan layak digunakan), 3 (cukup / cukup valid dan cukup layak digunakan), 2 (kurang / kurang dan kurang layak digunakan setuju), 1 (tidak setuju / tidak valid dan tidak layak digunakan). Penelitian ini menerapkan rumusan analisis data untuk menghitung perolehan hasil data dalam bentuk presentase. Adapun rumusan yang diterapkan dalam validasi yaitu :

$$P \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

P: Skor rata – rata

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah skor maksimum

Media pembelajaran interaktif berbasis canva tersebut kemudian di validasi oleh tiga orang ahli yang meliputi : Ahli Media, Ahli Materi Dan Ahli Bahasa. Berikut ini merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu :

1. Validasi materi

Presentase yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 80% dengan kriteria valid, berdasarkan hasil penilaian, ahli materi memberikan sara terhadap media denga nisi materi yang disajikan pada media.

2. Validasi media

Presentase yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 94% dengan kriteria sangat valid.

3. Validasi Bahasa

Presentase yang diperoleh dari validasi ahli materi Adalah 93% dengan kriteria sangat valid.

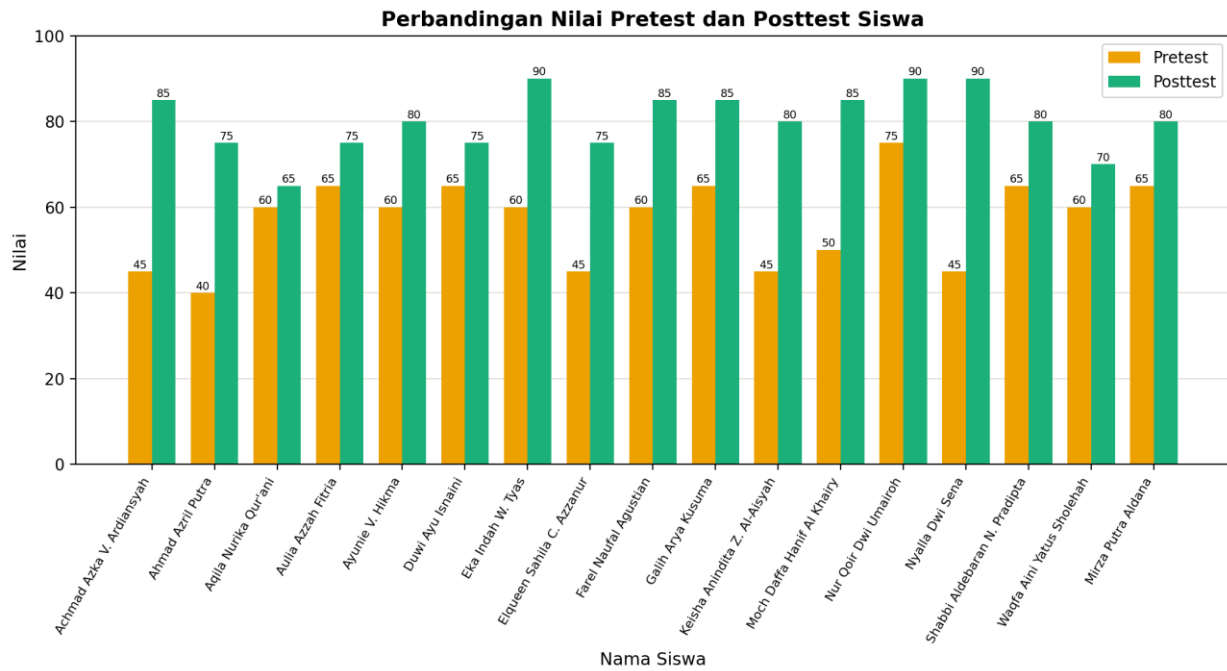
Berdasarkan tabel 1 hasil pretest dan posttest siswa menunjukkan bahwa seluruh 17 siswa (100%) mengalami peningkatan nilai setelah proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan paling tinggi dicapai oleh Nyalla Dwi Sena, yaitu naik sebesar 45 poin dari nilai pretest 45 menjadi 90 pada posttest. Tidak ditemukan adanya siswa yang mengalami penurunan nilai pada data ini, yang mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran memberikan dampak yang konsisten dan merata terhadap seluruh siswa.

Tabel 1. Hasil Pre test dan Post test

No. Absen	Nama	Pre test	Post test
1.	Achmad azka Virendra ardiansyah	45	85
2.	Ahmad azril putra	40	75
3.	Aqila nurika qur'ani	60	65
4.	Aulia azzah fitria	65	75
5.	Ayunie veredaylatul hikma	60	80

6.	Duwi ayu isnaini	65	75
7.	Eka indah wardaning tyas	60	90
8.	Elqueen Sahila Chelsea azzanur	45	75
9.	Farel Naufal agustian	60	85
10.	Galih arya kusuma	65	85
11.	Keisha anindita zahra al - aisyah	45	80
12.	Moch daffa hanif al khairy	50	85
13.	Nur qoir dwi umairoh	75	90
14.	Nyalla dwi sena	45	90
15.	Shabbi Aldebaran Nabhan pradipta	65	80
16.	Waqfa aini yatus sholehah	60	70
17.	Mirza putra aldana	65	80

Grafik pada gambar 3 di bawah memperlihatkan perbandingan nilai pretest (batang oranye) dan posttest (batang hijau) dari 17 siswa secara visual. Pada hampir seluruh pasangan batang, terlihat pola yang konsisten yaitu batang hijau selalu berada di atas batang oranye, yang menandakan bahwa nilai posttest secara umum lebih tinggi dibandingkan nilai pretest pada setiap siswa. Pola kenaikan ini tampak merata di sepanjang grafik, tanpa adanya batang hijau yang lebih rendah dari batang oranye, sehingga secara visual dapat dilihat bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan hasil belajar.



Gambar 3. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Selain itu, tinggi batang posttest yang mayoritas berada di kisaran 75–90 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah pembelajaran cenderung mengelompok pada rentang nilai tinggi, berbeda dengan batang pretest yang lebih bervariasi dan banyak berada di kisaran 40–65. Kesenjangan visual antara kedua kelompok batang inilah yang secara grafis menggambarkan besarnya efektivitas pembelajaran yang diterapkan, memperkuat temuan pada tabel bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara menyeluruh dan konsisten pada seluruh siswa.

Sehingga dapat dikatakan dalam kategori sangat layak dan media dapat diterapkan pada peserta didik untuk mata pelajaran IPAS. Hasil validasi ini sejalan dengan temuan Sari et al. (2025) dalam (Kusumawati, 2025), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva sangat valid dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep materi IPAS Bentang Alam Dan Profesi Masyarakat

Respon peserta didik terhadap media ini sangat positif. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengakses materi dalam bentuk animasi dan kuis. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan peserta didik dapat memahami konsep materi Bentang Alam Dan Profesi Masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi dalam pembelajaran memiliki peran penting sebagaimana disampaikan oleh Hasnawiyah & Maslena (2024) dalam (Kusumawati, 2025), yang menyatakan bahwa media digital

interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajar. (Ramadhan et al., 2023) juga menyebutkan bahwa media interaktif yang dilengkapi dengan fitur audio.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul interaktif berbasis canva mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik dengan kategori N-Gaion sedang (0,52). Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang mengkaji media pembelajaran interaktif maupun media berbasis digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

(Ali et al., 2025) dalam kajian literturnya menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui interaksi aktif dengan materi serta memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa memahami kemajuan belajarnya sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi. Hal ini relevan dengan hasil penelitian ini dimana penggunaan E-Modul berbasis canva yang dilengkapi elemen visual, teks, dan desain interaksi turut mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS yang diajarkan.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian (Ali et al., 2025) sebagaimana dikutip dalam (Azkia et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penerapan media interaktif di SD Negeri Tuwiri Wetan 2 Tuban mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan gain sebesar 0,35 (kategori sedang) serta motivasi belajar sebesar 0,74 (kategori tinggi). Kesamaan kategori “sedang” pada peningkatan hasil belajar tersebut mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis visual, termasuk e-modul Canva, memang cenderung memberikan dampak pada level menengah terhadap capaian kognitif siswa, sekalipun dampaknya terhadap motivasi maupun ketertarikan belajar dapat lebih tinggi.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian pengembangan yang dilakukan (Putri & Erita, 2023) yang mengembangkan e-modul IPAS menggunakan Canva pada siswa kelas IV SD dengan model ADDIE turut membuktikan bahwa e-modul berbasis Canva memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan peningkatan skor rata-rata pretest ke posttest pada seluruh sekolah uji coba. Hasil ini memperkuat temuan penelitian ini bahwa e-modul berbasis

Canva pada mata pelajaran IPAS layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa e-modul interaktif berbasis Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sekalipun peningkatan yang dihasilkan berada pada kategori sedang.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan untuk materi Bentang alam dan Profesi Masyarakat pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini berhasil memvisualisasikan Validasi oleh para ahli menunjukkan Tingkat kelayakan yang tinggi, dan hasil uji coba produk mengindikasikan tanggapan positif dari guru maupun siswa. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sederhana seperti Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini dapat diterapkan secara luas oleh guru untuk mendukung pembelajaran berbasis visual dan meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan lanjutan media interaktif serupa pada materi IPAS lainnya atau mata pelajaran lain yang membutuhkan dukungan visualisasi kuat.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan serta penyusunan artikel berjudul “ Analisis penggunaan E-Modul interaktif berbasis canva terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa”. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan yang bermanfaat, kepada kepala sekolah, guru, dan siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian, serta kepada keluarga dan rekan-rekan yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan, terima kasih juga disampaikan kepada validator ahli media ahli materi dan ahli Bahasa. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran inovatif dan peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Referensi

- Agum Taufan¹, D. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 133–143. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i2.61947>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amarullah, T. A. H., & Wiwita, R. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk. *MANAJEMEN PENDIDIKAN*, 9(3), 305–313.
- Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA: META ANALISIS. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif Volume*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Furqon, M. Al, Marini, A., Yarmi, G., Fip, P., & Negeri, U. (2025). MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Muhammad. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Kusumawati, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699.
- Muchlis, L. N., & Yunus, S. R. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM EKSRESI. *IPA TERPADU*, 7(2), 294–304.
- Pramesti, N. M., Trisnantari, H. E., & Sari, E. Y. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 556–563. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1769>
- Putri, L. D., & Erita, Y. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Pembelajaran. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(2), 7175–7185.

- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Zarkasi, K. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JP2SD (JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Rozie, F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Madura, T. (2018). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALAT BANTU PENCAPAIAN A . LATAR BELAKANG MASALAH Pendidikan yang sangat merupakan penting dan bagian tidak mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan ke bangsaan ". Berdasarkan. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura*, 5(2), 1–12.
- Supardi, H. (2025). Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 513–519. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.545>