doi 10.36985/bbp1zs75 *E-ISSN 2302-6553*

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *CANVA CODE* PADA MURID KELAS VI A SDN 4 MEGUGEDE

Rizka Diaz Amelia[1], Selvira Putri Juwita[2], Sahla Nur Aulia Dewi[3], Minin Darmini[4]
[1,2,3,4] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Cirebon
Email : rizkadiaz.rda@gmail.com[1], selvira.putri12@gmail.com[2],
sahlasnad16@gmail.com[3], mimin.darmini@umc.ac.id [4],

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi Pahlawan Nasional Indonesia melalui penggunaan media interaktif berbasis *Canva Code* pada murid kelas VI A SDN 4 Megugede. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 26 murid. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis berdasarkan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata murid meningkat dari 72,88 pada Pra Siklus menjadi 78,85 pada Siklus I dan 90,81 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 53,85% pada Pra Siklus menjadi 61,54% pada Siklus I dan 88,46% pada Siklus II. Pada akhir Siklus II, ketuntasan belajar telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% murid mencapai nilai sesuai KKM. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis *Canva Code* yang disertai perbaikan proses pembelajaran pada setiap siklus dapat mendukung peningkatan hasil belajar IPAS materi Pahlawan Nasional Indonesia pada murid kelas VI A SDN 4 Megugede.

Kata Kunci: *Canva Code*, Hasil Belajar, Ipas, Media Pembelajaran Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACK

This study aims to improve learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS), particularly on the topic of Indonesian National Heroes, through the use of Canva Code-based interactive media among Grade VI A students at SDN 4 Megugede. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 26 students. Data were collected through learning achievement tests and analyzed based on the mean score and the percentage of students achieving mastery, using a Minimum Mastery Criterion (KKM) of 75. The results showed that the students' mean score increased from 72.88 in the pre-cycle to 78.85 in Cycle I and 90.81 in Cycle II. The learning mastery rate also increased from 53.85% in the pre-cycle to 61.54% in Cycle I and 88.46% in Cycle II. By the end of Cycle II, the learning mastery rate had exceeded the research success criterion, which required at least 80% of students to achieve the minimum mastery score. Therefore, the use of Canva Code-based interactive media, accompanied by improvements in the learning process in each cycle, can support the improvement of IPAS learning outcomes on the topic of Indonesian National Heroes among Grade VI A students at SDN 4 Megugede.

Keyword: *Canva Code; Classroom Action Research; Interactive Learning Media; Learning Outcomes; Natural And Social Sciences (Ipas)*;

doi 10.36985/bbp1zs75 E-ISSN 2302-6553

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional Indonesia memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan menjadi salah satu landasan penting dalam membangun bangsa yang lebih baik melalui pembentukan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada peningkatan kecerdasan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki akhlak dan kepribadian yang baik.Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara aktif, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan hal tersebut, peningkatan mutu pendidikan di Indonesia dapat dilakukan melalui penyelenggaraan proses pembelajaran yang berkualitas. Salah satu upaya yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang berkualitas adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu penyampaian materi secara lebih efektif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Keberadaan media tidak hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, mengembangkan keterampilan, serta mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin memperoleh perhatian dalam praktik pendidikan karena dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih variatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media interaktif memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi melalui berbagai aktivitas yang terdapat dalam media pembelajaran. Penggunaan media interaktif, seperti animasi, permainan, dan simulasi, dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran serta mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif selama proses belajar (Sapitri et al., 2025). Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Purnomo et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam bentuk video, aplikasi, dan simulasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Hal tersebut menunjukkan bahwa karakteristik media yang interaktif dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi, sehingga

doi 10.36985/bbp1zs75 *E-ISSN 2302-6553*

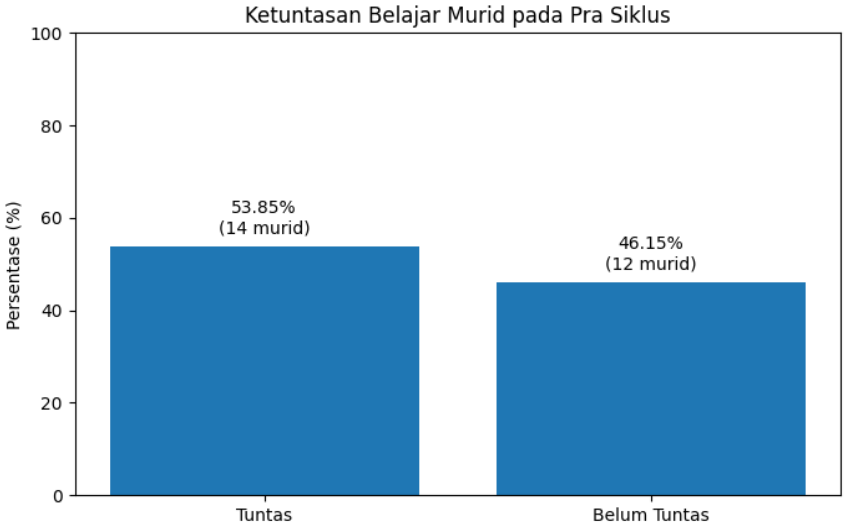
informasi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diproses. Berdasarkan kebutuhan tersebut, pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk dikembangkan. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah **Canva**, khususnya melalui pengembangan media interaktif berbasis *Canva Code*. Media berbasis *Canva Code* memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran, seperti teks, gambar, permainan, kuis, dan aktivitas interaktif dalam suatu media yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan teknologi pada platform Canva juga memungkinkan penyajian materi melalui tampilan visual yang dinamis dengan dukungan berbagai elemen interaktif, seperti kode QR, animasi, kuis sederhana, dan tautan multimedia (Puspitasari & Yulianto, 2025).

Karakteristik tersebut menjadikan *Canva Code* berpotensi digunakan sebagai media yang dapat memfasilitasi keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung penyajian materi pembelajaran secara lebih sistematis dan menarik.Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran dalam praktiknya tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut diintegrasikan oleh guru ke dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik sebagai komponen utama pembelajaran (Savitri et al., 2024). Dalam konteks tersebut, guru memiliki peran sebagai fasilitator, motivator, dan inovator yang bertanggung jawab dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif. Pemilihan strategi, pendekatan, dan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan peserta didik agar penggunaannya dapat memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Optimalisasi peran guru sebagai fasilitator melalui pemberian arahan dan bimbingan yang sesuai dapat mendukung efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari (Rahmawati & Suryadi, 2019).

Selanjutnya, kualitas interaksi yang terbentuk selama proses pembelajaran memiliki keterkaitan dengan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Interaksi yang positif antara guru dan peserta didik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik untuk berpartisipasi, mengemukakan pendapat, serta terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Keterlibatan tersebut pada akhirnya berkaitan dengan pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar dapat menjadi dasar bagi guru untuk melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan menentukan perbaikan yang diperlukan pada pembelajaran berikutnya (Sinag, 2024). Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti *Canva Code*, dengan peran guru sebagai fasilitator diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna serta mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

doi 10.36985/bbp1zs75 E-ISSN 2302-6553

Berdasarkan hasil Pra-siklus terhadap 26 murid kelas VI A, diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,88, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Berdasarkan KKM sebesar 75, sebanyak 14 murid (53,85%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 12 murid (46,15%) belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa meskipun sebagian murid telah mencapai kriteria ketuntasan, masih terdapat hampir setengah jumlah murid yang memerlukan penguatan dalam memahami materi. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan strategi dan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk mendukung keterlibatan murid serta meningkatkan pemahaman terhadap materi Pahlawan Nasional Indonesia.



Gambar 1. Hasil Pra-siklus

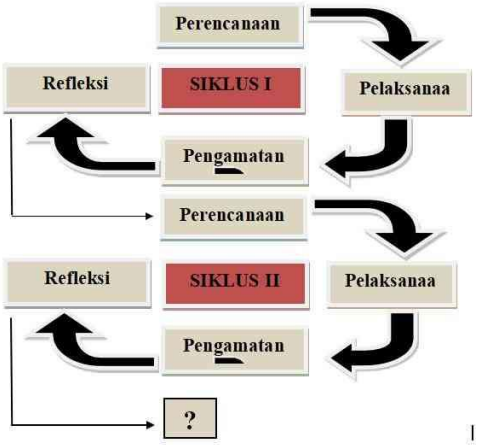
Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan murid. Media interaktif berbasis *Canva Code* dipilih karena memungkinkan materi disajikan secara visual dan interaktif melalui teks, gambar, kuis, permainan, serta aktivitas pembelajaran lainnya. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu murid memahami materi Pahlawan Nasional Indonesia dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan ilmiah yang dilaksanakan oleh peneliti dengan memberikan suatu tindakan tertentu untuk mengatasi permasalahan pembelajaran melalui beberapa tahapan dalam setiap siklus (Afandi, 2014; Dini Siswani & Suwarno, 2016). Pelaksanaan penelitian ini terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Keempat tahapan

doi 10.36985/bbp1zs75 E-ISSN 2302-6553

tersebut dilaksanakan secara berulang dalam setiap siklus hingga diperoleh perbaikan proses dan hasil pembelajaran yang sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.



Gambar 2. Rancangan Penelitian TIndakan Kelas

1. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas VI A SDN 4 Megugede yang berjumlah 26 murid. Subjek penelitian terdiri atas seluruh murid yang mengikuti proses pembelajaran IPAS pada materi Pahlawan Nasional Indonesia. Adapun objek penelitian adalah hasil belajar IPAS murid melalui penggunaan media interaktif berbasis *Canva Code*. Penelitian dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas VI A SDN 4 Megugede.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes. Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai pencapaian hasil belajar murid pada pembelajaran IPAS materi Pahlawan Nasional Indonesia setelah diberikan tindakan berupa penggunaan media interaktif berbasis *Canva Code*. Tes hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan murid terhadap materi yang telah dipelajari.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa soal tes hasil belajar yang diberikan kepada murid pada tahap sebelum dan setelah tindakan. Data yang diperoleh dari hasil tes kemudian dianalisis untuk mengetahui perubahan hasil belajar murid pada setiap tahap penelitian. Nilai hasil belajar murid dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Murid dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥75, sedangkan murid yang memperoleh nilai <75 dinyatakan belum tuntas.

Penelitian dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar murid setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media interaktif berbasis *Canva Code*. Indikator keberhasilan penelitian ditinjau dari peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Penelitian dinyatakan mencapai keberhasilan apabila sekurang-kurangnya 80% murid memperoleh nilai ≥75, disertai dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari kondisi awal ke siklus berikutnya.

doi 10.36985/bbp1zs75 *E-ISSN 2302-6553*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Pahlawan Nasional Indonesia melalui penggunaan media interaktif berbasis *Canva Code* pada murid kelas VI A SDN 4 Megugede. Setiap siklus dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan asesmen awal yang digunakan sebagai data pra siklus untuk mengetahui kondisi hasil belajar murid sebelum diberikan tindakan. Pada pra siklus, hasil asesmen terhadap 26 murid menunjukkan nilai rata-rata sebesar 72,88, dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 85. Berdasarkan KKM sebesar 75, sebanyak 14 murid (53,85%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 murid (46,15%) belum mencapai KKM.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar awal murid masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam memahami materi Pahlawan Nasional Indonesia.Pada Siklus I, setelah diterapkan tindakan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Canva Code*, nilai rata-rata murid meningkat menjadi 78,85, dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 100. Sebanyak 16 murid (61,54%) telah mencapai KKM, sedangkan 10 murid (38,46%) belum mencapai KKM. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar dari kondisi awal, persentase ketuntasan pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu 80% murid mencapai KKM. Oleh karena itu, pembelajaran dilanjutkan pada Siklus II dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I.

Pada Siklus II, hasil asesmen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih optimal. Dari 26 murid, diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,81, dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 100. Sebanyak 23 murid (88,46%) telah mencapai KKM, sedangkan 3 murid (11,54%) belum mencapai KKM. Persentase ketuntasan tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid secara bertahap, baik dari nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata meningkat dari 72,88 pada pra siklus menjadi 78,85 pada Siklus I dan 90,81 pada Siklus II. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 53

Pembahasan

Penggunaan media interaktif berbasis *Canva Code* dalam pembelajaran IPAS memberikan alternatif bagi guru dalam menyajikan materi Pahlawan Nasional Indonesia secara lebih visual dan interaktif. Materi yang memuat informasi mengenai tokoh, perjuangan, daerah asal, serta nilai-nilai kepahlawanan dapat disajikan melalui kombinasi teks, gambar, kuis, permainan, dan aktivitas interaktif. Penyajian tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam sehingga murid tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga dapat mengamati, mengeksplorasi, dan merespons materi yang dipelajari.

doi 10.36985/bbp1zs75 *E-ISSN 2302-6553*

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Murid pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Jumlah Murid	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
Pra Siklus	26	50	85	72,88	14 (53,85%)	12 (46,15%)
Siklus I	26	30	100	78,85	16 (61,54%)	10 (38,46%)
Siklus II	26	45	100	90,81	23 (88,46%)	3 (11,54%)

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar murid menunjukkan peningkatan dari pra siklus hingga Siklus II. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata yang diperoleh murid sebesar 72,88, dengan 14 murid (53,85%) mencapai KKM dan 12 murid (46,15%) belum mencapai KKM. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I dengan menggunakan media interaktif berbasis *Canva Code*, nilai rata-rata meningkat menjadi 78,85. Jumlah murid yang mencapai ketuntasan juga meningkat menjadi 16 murid (61,54%), sedangkan 10 murid (38,46%) masih belum mencapai KKM.

Hasil pada Siklus I menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar, tetapi persentase ketuntasan sebesar 61,54% belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% murid memperoleh nilai ≥75. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui penyempurnaan kegiatan pembelajaran, penguatan pemahaman materi, pemberian kesempatan kepada murid untuk lebih aktif berinteraksi dengan media, serta pendampingan terhadap murid yang masih mengalami kesulitan.

Pada Siklus II, hasil belajar murid mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 90,81, dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 100. Sebanyak 23 murid (88,46%) telah mencapai KKM, sedangkan 3 murid (11,54%) belum mencapai KKM. Dengan demikian, persentase ketuntasan pada Siklus II telah melampaui kriteria keberhasilan sebesar 80%. Jika dibandingkan dengan Siklus I, rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 11,96 poin, sedangkan ketuntasan belajar meningkat sebesar 26,92 poin persentase.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis *Canva Code* yang disertai dengan perbaikan proses pembelajaran dapat mendukung peningkatan hasil belajar murid pada materi Pahlawan Nasional Indonesia. Media yang memadukan teks, gambar, kuis, permainan, dan aktivitas interaktif memberikan kesempatan kepada murid untuk memperoleh informasi melalui berbagai bentuk penyajian. Hal ini dapat membantu murid dalam memahami materi yang tidak hanya berkaitan dengan nama dan identitas tokoh, tetapi juga perjuangan, daerah asal, serta nilai-nilai kepahlawanan yang dapat diteladani.

Meskipun demikian, masih terdapat tiga murid yang belum mencapai KKM pada Siklus II. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak secara otomatis menjamin seluruh murid mencapai hasil belajar yang sama. Perbedaan

doi 10.36985/bbp1zs75 E-ISSN 2302-6553

kemampuan awal, konsentrasi, keterlibatan selama pembelajaran, kemampuan memahami informasi, dan kebutuhan terhadap pendampingan guru dapat memengaruhi pencapaian masing-masing murid. Oleh karena itu, penggunaan *Canva Code* perlu tetap dipadukan dengan strategi pembelajaran yang sesuai, pengelolaan kelas yang baik, serta pemberian bimbingan dan tindak lanjut bagi murid yang mengalami kesulitan.

Dalam pembelajaran IPAS, media interaktif berbasis *Canva Code* menjadi salah satu alternatif yang sesuai untuk materi Pahlawan Nasional Indonesia karena karakteristik materi menuntut murid untuk mengenali tokoh, memahami informasi sejarah, dan menghubungkan perjuangan tokoh dengan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi secara visual dan interaktif dapat memberikan konteks yang lebih konkret sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga mendorong murid untuk memahami dan merespons informasi yang dipelajari.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Canva Code* yang diterapkan melalui perbaikan tindakan pada setiap siklus dapat mendukung peningkatan hasil belajar IPAS materi Pahlawan Nasional Indonesia pada murid kelas VI A SDN 4 Megugede. Kebermanfaatan media tersebut akan lebih optimal apabila guru mengombinasikannya dengan aktivitas pembelajaran yang terarah, memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan pendampingan dan tindak lanjut sesuai kebutuhan belajar murid.

.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang peningkatan hasil belajar murid melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code pada materi Pahlawan Nasional Indonesia di kelas VI A SDN 4 Megugede, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code dapat meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran IPAS materi Pahlawan Nasional Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Pada pra siklus, nilai rata-rata murid sebesar 72,88 dengan persentase ketuntasan 53,85%. Setelah tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 78,85 dengan persentase ketuntasan 61,54%. Selanjutnya pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 90,81 dengan persentase ketuntasan 88,46%. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% murid memperoleh nilai ≥75, sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas VI A SDN 4 Megugede.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Meskipun demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media, tetapi juga oleh

doi 10.36985/bbp1zs75 E-ISSN 2302-6553

kesiapan murid, strategi pembelajaran yang diterapkan guru, keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran, serta pemberian bimbingan dan pendampingan yang berkesinambungan. Oleh karena itu, guru disarankan mengintegrasikan penggunaan Canva Code dengan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar murid agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA, 1(1), 1–19

Latifaturrohmah, Nila., Asriyanti, Frita Devi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis TGT Berbantuan Canva dan QR Code Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol.10 (2) Juni 2025. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.29133

Peraturan Pemerintah No 4 Tahun 2022

Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS), 3*(2), 414–427. https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237

Puspitasari, P., & Yulianto, S. (2025). IVORIA (Innovative, Creative, Varied) interactive teaching media based on Canva to improve learning outcomes in Indonesian language material main ideas and vocabulary. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 9*(2), 246–257. https://doi.org/10.23887/jipp.v9i2.93668

Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan, 3*(3), 282–292. https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844

Sari, dkk. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Canva Code 2.0 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Ecoducation: Economics & Education Journal Vol.8 (2) Maret 2026. https://doi.org/10.33503/ecoducation.v8i1.2714

Savitri, A. S., Sallamah, D., Permatasari, N. A., & Prihantini. (2022). Peran strategi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora, 13*(2). https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54825

Sinag, D. (2024). Teacher-Student Interaction Models: Effective Strategies for Increasing Student Participation and Motivation. 26(3), 1052–1065. https://doi.org/10.21009/JTP2001.6