

Integrasi Media Canva Interaktif dan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Integrating Interactive Canva Media with Game-Based Learning to Enhance Elementary Students' Engagement and Social Studies Learning Outcomes

Pitriani¹, Rahmat², Muh. Idham Khaliq²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia

² universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa rendahnya keterlibatan peserta didik dan penggunaan media pembelajaran yang belum variatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 27 Penja melalui penerapan media pembelajaran Canva interaktif yang dipadukan dengan model *Game-Based Learning*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 13 siswa kelas V SDN 27 Penja. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Canva interaktif berbasis *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Persentase keterlibatan siswa meningkat dari 67,5% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh ketuntasan klasikal yang meningkat dari 30,77% pada tahap pra-tindakan menjadi 46,15% pada siklus I dan mencapai 92,31% pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas 78,8. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif dan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi inovatif untuk menciptakan pembelajaran IPS yang aktif, menarik, dan bermakna di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Berbasis Canva; Pembelajaran Berbasis Permainan; Keterlibatan Siswa; Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

ABSTRACT

Social Studies learning in elementary schools still faces challenges related to low student engagement and limited use of innovative instructional media. This study aimed to improve student engagement and learning outcomes in Social Studies among fifth-grade students at SDN 27 Penja through the implementation of interactive Canva learning media integrated with the *Game-Based Learning* model. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research was conducted in two cycles involving 13 fifth-grade students. Data were collected through student activity observations, learning achievement tests, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results revealed that the integration of interactive Canva media and *Game-Based Learning* effectively improved student engagement and learning outcomes. Student engagement increased from 67.5% in Cycle I to 80% in Cycle II. Students' learning mastery also improved from 30.77% in the pre-action stage to 46.15% in Cycle I and reached 92.31% in Cycle II, with an average score of 78.8. These findings indicate that combining interactive digital media with game-based instructional strategies can provide an innovative approach to developing active, engaging, and meaningful Social Studies learning experiences in elementary schools.

Keywords: Interactive Learning Media; Canva-Based Learning; Game-Based Learning; Student Engagement; Social Studies Education

ARTICLE HISTORY

Received: 20 April 2026
Revised: 11 May 2026
Accepted: 15 June 2026
Published: 10 July 2026

CORRESPONDING AUTHOR

Pitriani
E-MAIL: fitrianifitri@upia@gmail.com

CITATION:

Pitriani, P., Rahmat, R., & Haliq, M. I. (2026). Integrating Interactive Canva Media with Game-Based Learning to Enhance Elementary Students' Engagement and Social Studies Learning Outcomes. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 69–81. <https://doi.org/10.33487/mgr.v7i1.318>

COPYRIGHT:

This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License \(CC BY-SA\)](#).



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan intelektual, sosial, dan karakter peserta didik sebagai fondasi menghadapi perkembangan masyarakat yang semakin kompleks. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik melalui penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa (OECD, 2023; UNESCO, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi penting dalam mencapai tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman terhadap konsep-konsep sosial, tetapi juga membangun kemampuan peserta didik dalam memahami fenomena kehidupan masyarakat, hubungan manusia dengan lingkungan, serta berbagai permasalahan sosial yang terjadi di sekitarnya. Melalui pembelajaran IPS yang bermakna, siswa diharapkan mampu mengembangkan kesadaran sosial, kemampuan berpikir kritis, serta sikap tanggung jawab sebagai bagian dari masyarakat (Banks, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dirancang secara kontekstual, interaktif, dan menarik agar siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi mampu menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan nyata.

Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional dengan guru sebagai pusat informasi (*teacher-centered learning*). Kondisi tersebut menyebabkan siswa memiliki kesempatan terbatas untuk mengeksplorasi konsep, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan membangun pemahaman secara mandiri. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi melalui ceramah juga berpotensi menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Darling-Hammond et al., 2020). Padahal, keterlibatan aktif siswa (*student engagement*) merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena berkaitan dengan perhatian, partisipasi, motivasi, dan pencapaian hasil belajar (Fredricks et al., 2019).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPS kelas V SDN 27 Penja. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran IPS masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Guru lebih dominan menjelaskan materi secara verbal, sedangkan siswa cenderung menerima informasi tanpa banyak terlibat dalam aktivitas eksplorasi maupun diskusi. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran IPS kurang menarik bagi sebagian siswa dan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar. Data awal menunjukkan bahwa dari 13 siswa kelas V, hanya 4 siswa (30,77%) yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), sedangkan 9 siswa (69,23%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperbaiki hasil belajar.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran digital yang bersifat visual dan interaktif. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Teori *multimedia learning* menjelaskan bahwa kombinasi antara informasi verbal dan visual dapat membantu peserta didik membangun representasi pengetahuan yang lebih baik dibandingkan penyajian informasi melalui satu bentuk representasi saja (Mayer, 2021). Media visual memungkinkan siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur visual seperti gambar, animasi, ilustrasi, video, dan elemen interaktif yang memungkinkan guru mengembangkan bahan pembelajaran secara kreatif. Penggunaan media berbasis Canva dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian Hapsari dan Zulherman (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menyajikan materi melalui kombinasi visual yang menarik. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Nurhosen et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Canva memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa karena materi pembelajaran disajikan secara visual dan kontekstual.

Meskipun media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, efektivitas penggunaannya sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan. Media yang menarik perlu dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Game-Based Learning* (GBL). Game-Based Learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan akademik tertentu. Unsur permainan seperti tantangan, aturan, penghargaan, kompetisi, dan umpan balik dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar (Plass et al., 2015).

Menurut Prensky (2007), pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa belajar melalui aktivitas yang menyerupai pengalaman bermain. Dalam konteks pendidikan dasar, Game-Based Learning dapat membantu mengubah pembelajaran yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif melalui kegiatan pemecahan masalah, kolaborasi, dan pengambilan keputusan. Penelitian Sailer dan Homner (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Integrasi media Canva interaktif dengan model Game-Based Learning menjadi pendekatan yang potensial dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Canva berperan sebagai media yang menyediakan penyajian informasi secara visual dan menarik, sedangkan Game-Based Learning memberikan struktur aktivitas pembelajaran melalui permainan yang mendorong partisipasi aktif siswa. Kombinasi keduanya memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media Canva maupun Game-Based Learning dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian Setiyana et al. (2022) menunjukkan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan materi secara visual dan sistematis. Penelitian Amron et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian Maivina dan Mustika (2025) menemukan bahwa penerapan Game-Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih aktif.

Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih mengkaji penggunaan Canva atau Game-Based Learning secara terpisah. Kajian yang mengintegrasikan media Canva interaktif dengan model Game-Based Learning dalam pembelajaran IPS sekolah dasar melalui penelitian tindakan kelas masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian mengenai implementasi kombinasi kedua pendekatan tersebut pada konteks sekolah dasar di daerah masih perlu diperkuat untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitasnya.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa penerapan media Canva interaktif yang dipadukan dengan model Game-Based Learning dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga mengamati perubahan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 27 Penja melalui penerapan media pembelajaran Canva interaktif dengan model Game-Based Learning.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Pemilihan metode PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran IPS melalui penerapan tindakan inovatif berupa penggunaan media Canva interaktif yang dipadukan dengan model Game-Based Learning. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Kemmis et al., 2014). Setiap siklus dilaksanakan secara sistematis berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya sehingga tindakan pembelajaran dapat diperbaiki secara berkelanjutan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan pembelajaran, implementasi tindakan menggunakan Canva interaktif dan Game-Based Learning, pengamatan aktivitas pembelajaran, serta refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan berikutnya.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 27 Penja, Desa Karueng, Kecamatan Enrekang, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 27 Penja yang berjumlah 13 siswa, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini melibatkan guru kelas V sebagai kolaborator yang berperan dalam membantu proses observasi keterlaksanaan pembelajaran,

memberikan masukan selama refleksi tindakan, serta mendukung pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada setiap siklus.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian diawali dengan tahap pra-tindakan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran IPS dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, tindakan dilaksanakan dalam dua siklus melalui penerapan media Canva interaktif yang dipadukan dengan model *Game-Based Learning*. Pada setiap siklus, peneliti melakukan perencanaan pembelajaran, melaksanakan tindakan, mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran, kemudian melakukan refleksi sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Siklus dihentikan apabila indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu meningkatnya keterlibatan siswa dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlibatan siswa dan keterlaksanaan pembelajaran selama penerapan media Canva interaktif dengan model *Game-Based Learning*. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPS sebelum dan setelah diberikan tindakan pada setiap siklus. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan dokumen hasil belajar siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru, tes hasil belajar IPS, dan dokumentasi pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, meliputi perhatian, keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, diskusi, dan partisipasi dalam kegiatan permainan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa berdasarkan indikator pembelajaran IPS, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian selama proses tindakan berlangsung.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil observasi aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran dianalisis dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, data hasil belajar dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Hasil analisis pada setiap siklus dibandingkan untuk mengetahui peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar setelah penerapan media Canva interaktif dengan model *Game-Based Learning*.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila penerapan media Canva interaktif dengan model *Game-Based Learning* mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Indikator

keberhasilan ditentukan berdasarkan dua aspek, yaitu aktivitas pembelajaran dan hasil belajar. Penelitian dikatakan berhasil apabila keterlibatan siswa selama proses pembelajaran mencapai kategori baik dengan persentase minimal 75%, serta ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai minimal 80% dari jumlah seluruh siswa yang memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu nilai ≥ 70 .

HASIL PENELITIAN

Kondisi Awal Hasil Belajar IPS Peserta Didik

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 27 Penja dengan jumlah subjek sebanyak 13 peserta didik. Tahap pra-tindakan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal keterlibatan siswa dan hasil belajar IPS sebelum diterapkan media Canva interaktif yang dipadukan dengan model *Game-Based Learning*. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi, sehingga berdampak terhadap pencapaian hasil belajar.

Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 13 peserta didik, hanya 4 siswa (30,77%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa (69,23%) belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik pada Tahap Pra-Tindakan

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	4	30,77%
Belum Tuntas	9	69,23%
Jumlah	13	100%

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran IPS dilaksanakan melalui penerapan media Canva interaktif dengan model *Game-Based Learning*. Media Canva digunakan untuk menyajikan materi secara visual melalui teks, gambar, ilustrasi, dan aktivitas permainan edukatif. Model *Game-Based Learning* diterapkan melalui kegiatan kuis, diskusi kelompok, dan penyelesaian tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan tindakan pada siklus I mulai memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran. Peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan, namun sebagian siswa masih membutuhkan adaptasi terhadap aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencapai 67,5% dengan kategori cukup, sedangkan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 77,5% dengan kategori baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I

Aspek	Persentase	Kategori
Keterlibatan siswa	67,5%	Cukup
Kinerja guru	77,5%	Baik

Hasil evaluasi belajar pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 6 siswa (46,15%), sedangkan 7 siswa (53,85%) masih belum mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	6	46,15%
Belum Tuntas	7	53,85%
Jumlah	13	100%

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, beberapa aspek yang perlu diperbaiki yaitu meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi, memberikan stimulus pertanyaan yang lebih terarah, serta mengoptimalkan penggunaan fitur interaktif pada media Canva agar siswa lebih aktif selama pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan melakukan beberapa perbaikan, terutama pada pengelolaan aktivitas permainan, pemberian pertanyaan pemantik, peningkatan interaksi kelompok, serta penyempurnaan tampilan media Canva interaktif. Pada siklus ini, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat menjadi 80% dengan kategori baik. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya aktivitas siswa dalam memperhatikan materi, menjawab pertanyaan, mengikuti permainan edukatif, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Selain itu, kinerja guru meningkat menjadi 92,5% dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung sesuai dengan perencanaan tindakan.

Tabel 4. Hasil Observasi Siklus II

Aspek	Persentase	Kategori
Keterlibatan siswa	80%	Baik
Kinerja guru	92,5%	Sangat Baik

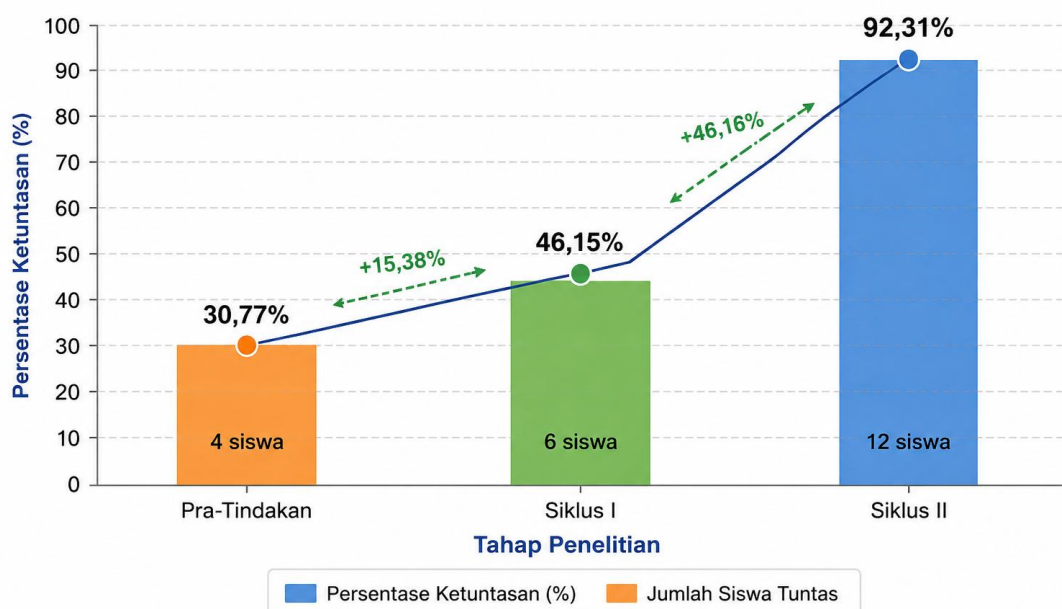
Peningkatan proses pembelajaran tersebut diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 12 siswa (92,31%), sedangkan 1 siswa (7,69%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78,8. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	12	92,31%
Belum Tuntas	1	7,69%
Jumlah	13	100%

Perbandingan Hasil Belajar Pra-Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media Canva interaktif dengan model *Game-Based Learning* dapat dilihat pada perkembangan ketuntasan belajar dari tahap pra-tindakan hingga siklus II.

**Grafik 1.** Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa

Berdasarkan grafik 1 tersebut, terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap. Persentase ketuntasan meningkat sebesar 15,38% dari pra-tindakan ke siklus I, kemudian meningkat secara signifikan sebesar 46,16% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Canva interaktif yang dikombinasikan dengan model *Game-Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

PEMBAHASAN**Media Canva Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPS**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Canva interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPS. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dari 67,5% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang lebih dominan menggunakan metode ceramah.

Peningkatan keterlibatan siswa terjadi karena media Canva interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui kombinasi berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, ilustrasi, animasi, dan navigasi interaktif. Pada pembelajaran IPS, khususnya materi mengenai lingkungan dan permasalahannya, penyajian konsep melalui media visual membantu siswa menghubungkan materi abstrak dengan kondisi nyata yang ada di lingkungan sekitar. Hal tersebut sesuai dengan teori *multimedia learning* yang dikemukakan Mayer (2021), bahwa proses belajar menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi representasi verbal dan visual karena siswa dapat membangun pemahaman melalui dua saluran kognitif secara bersamaan.

Selain itu, penggunaan media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi materi. Fitur interaktif pada Canva, seperti menu navigasi, gambar pendukung, kuis, dan aktivitas evaluasi, mendorong siswa memberikan respons secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mendukung konsep *student-centered learning* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Hapsari dan Zulherman (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena materi disajikan melalui tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian Nurhosen et al. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa sekolah dasar karena mampu menyajikan materi secara sistematis, kontekstual, dan interaktif.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Kusumawati dan Prastiwi (2025) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital berbasis Canva dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, peningkatan keterlibatan siswa dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan teknologi digital semata, tetapi juga oleh kemampuan media Canva dalam menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang visual, interaktif, dan kontekstual menjadi stimulus yang membantu siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi mengikuti pembelajaran IPS.

Integrasi Game-Based Learning Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa

Selain penggunaan media Canva interaktif, peningkatan keterlibatan siswa dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh penerapan model *Game-Based Learning* (GBL). Model ini memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas permainan yang terstruktur, seperti kuis, tantangan, diskusi kelompok, dan pemberian umpan balik langsung. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan GBL mampu meningkatkan aktivitas siswa dari kategori cukup pada siklus I menjadi kategori baik pada siklus II.

Game-Based Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Aktivitas permainan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena proses belajar tidak hanya berlangsung melalui mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melalui aktivitas pemecahan masalah, kerja sama,

dan kompetisi yang sehat. Dalam penelitian ini, aktivitas permainan melalui Canva membuat siswa lebih berani menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat.

Secara teoritis, keberhasilan penerapan GBL dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar. Ketika siswa terlibat dalam permainan edukatif, mereka melakukan proses mengamati, mencoba, mengevaluasi, dan memperbaiki pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh.

Plass, Homer, dan Kinzer (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki beberapa elemen penting yang mendukung pembelajaran, yaitu aturan (*rules*), tujuan (*goals*), tantangan (*challenges*), interaksi (*interaction*), dan umpan balik (*feedback*). Elemen tersebut terlihat dalam penelitian ini ketika siswa mengikuti permainan edukatif berbasis Canva yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sailer dan Homner (2020) yang melalui kajian meta-analisis menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Penelitian Maivina dan Mustika (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* pada pembelajaran IPAS sekolah dasar mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang.

Penelitian Audina dan Ramadhan (2025) juga memperlihatkan bahwa penggunaan model *Game-Based Learning* berbantuan media digital mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar melalui peningkatan motivasi dan partisipasi selama pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa unsur permainan yang dikombinasikan dengan media digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif. Keberhasilan peningkatan keterlibatan siswa pada penelitian ini bukan hanya berasal dari penggunaan Canva sebagai media visual, tetapi juga dari strategi pembelajaran berbasis permainan yang memberikan pengalaman belajar aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kombinasi Canva Interaktif dan Game-Based Learning

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Canva interaktif yang dipadukan dengan model *Game-Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 27 Penja. Peningkatan tersebut terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat secara bertahap, yaitu 30,77% pada tahap pra-tindakan, meningkat menjadi 46,15% pada siklus I, dan mencapai 92,31% pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas 78,8.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa kombinasi media visual interaktif dan aktivitas permainan mampu membantu siswa memahami konsep IPS secara lebih baik. Media Canva membantu siswa memperoleh representasi visual terhadap materi yang dipelajari, sedangkan *Game-Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pemahamannya melalui aktivitas permainan, diskusi, dan penyelesaian masalah.

Dalam perspektif teori pembelajaran multimedia Mayer (2021), informasi yang disajikan melalui kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemrosesan informasi karena siswa memperoleh dukungan representasi ganda dalam memahami konsep. Pada penelitian ini, materi IPS mengenai lingkungan dan permasalahannya yang sebelumnya dianggap abstrak

menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan melalui gambar, ilustrasi, dan aktivitas interaktif. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Fredricks et al. (2019) menjelaskan bahwa keterlibatan siswa secara perilaku, emosional, dan kognitif memiliki hubungan erat dengan pencapaian akademik. Ketika siswa aktif memperhatikan materi, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti aktivitas pembelajaran, maka peluang terjadinya pemahaman konsep menjadi lebih besar.

Temuan penelitian ini mendukung penelitian Amron et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS-IPS. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa kombinasi antara tampilan visual yang menarik dan aktivitas permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, penelitian Putra et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Hasil penelitian Maivina dan Mustika (2025) juga menunjukkan bahwa GBL efektif meningkatkan hasil belajar IPAS melalui peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan temuan penelitian ini dan penelitian sebelumnya, dapat dipahami bahwa peningkatan hasil belajar bukan hanya akibat penggunaan satu komponen pembelajaran, tetapi merupakan hasil interaksi antara media pembelajaran yang tepat, model pembelajaran yang sesuai, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Integrasi Canva interaktif dengan *Game-Based Learning* menjadi pendekatan yang efektif karena mampu menggabungkan kekuatan visualisasi digital dengan pengalaman belajar berbasis aktivitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 27 Penja melalui penerapan media pembelajaran Canva interaktif dengan model *Game-Based Learning* pada pembelajaran IPS, dapat disimpulkan bahwa penerapan kombinasi media dan model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara bertahap. Penerapan media Canva interaktif dengan model *Game-Based Learning* mampu menciptakan proses pembelajaran IPS yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan siswa dari 67,5% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin aktifnya siswa dalam memperhatikan materi, menjawab pertanyaan, mengikuti aktivitas permainan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penerapan media Canva interaktif dengan model *Game-Based Learning* juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPS. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari 30,77% pada tahap pra-tindakan menjadi 46,15% pada siklus I, kemudian meningkat secara signifikan menjadi 92,31% pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas sebesar 78,8. Capaian tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Integrasi media Canva interaktif dan model *Game-Based Learning* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran IPS di sekolah dasar karena mampu menggabungkan kekuatan visualisasi

digital, aktivitas permainan edukatif, dan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan media digital interaktif yang dipadukan dengan model pembelajaran inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik SDN 27 Penja yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan penelitian maupun dalam proses publikasi artikel ini. Seluruh proses penelitian, analisis data, dan penyusunan artikel dilakukan secara independen berdasarkan prinsip akademik dan etika penelitian ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amron, T., Sudarmiani, & Nugraha, N. (2025). Penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(3), 245–254.
- [2] Audina, M., & Ramadhan, Z. H. (2025). Pengaruh model *Game-Based Learning* berbantuan Educandy terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 457–467. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4588>
- [3] Banks, J. A. (2020). *Diversity, group identity, and citizenship education in a global age*. *Educational Researcher*, 49(5), 332–339. <https://doi.org/10.3102/0013189X20916928>
- [4] Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- [5] Fredricks, J. A., Hofkens, T., Wang, M. T., Mortenson, E., & Scott, P. (2019). Supporting girls' and boys' engagement in math and science learning: A mixed methods study. *Journal of Educational Psychology*, 111(4), 671–694. <https://doi.org/10.1037/edu0000300>
- [6] Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Development of animated video media based on Canva application in science learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783, 012114. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- [7] Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka jenjang pendidikan dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- [8] Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- [9] Maivina, R., & Mustika, D. (2025). Penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 346–361. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7136>
- [10] Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- [11] Nisa, D. P. K., Rulviana, V., & Kusumawati, N. (2025). Pengaruh metode pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 261–268.
- [12] Nurhosen, N., Sayyinu, S., Rofik, I., Balqis, M., & Miftahus, S. (2024). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>

- [13] OECD. (2023). *PISA 2022 assessment and analytical framework: Mathematics, reading, science, creative thinking and financial literacy*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/dfe0bf9c-en>
- [14] Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- [15] Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. Paragon House.
- [16] Putra, R. R., Hamimah, Zuardi, & Zahara, L. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan media Wordwall di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- [17] Qibtiah, M., Farazwati, A., Manurung, W. L., Novi, D., Saputra, H., & Rosmalinda, D. (2025). Peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media Canva di kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 354–365.
- [18] Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- [19] Setiyana, A., Septiana, I., & Miyarti. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model PBL berbantuan aplikasi Canva di kelas V SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2). <https://ojs.unm.ac.id/jppsd>
- [20] Syahrir, S., Zahirah, & Salamah. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- [21] UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO Publishing. <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>