

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERJUANGAN BANGSA
INDONESIA MELAWAN PENJAJAH DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF CANVA PADA SISWA KELAS V B SD ST YOSEF SIDIKALANG T.A
2025/2026**

Bernadetta Sitorus

SD St. Yosef Sidikalang

E-mail: dedetta.sitorus@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Canva pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* di kelas V-B SD St. Yosef Sidikalang. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada Februari–Maret 2026 dengan subjek penelitian sebanyak 34 siswa yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Data dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada tahap prasiklus dan siklus I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 66,76 pada tahap prasiklus menjadi 86,17 pada siklus I, disertai peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, memudahkan siswa memahami materi, serta meningkatkan pencapaian hasil belajar pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* di kelas V-B SD St. Yosef Sidikalang.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif Canva, hasil belajar, Penelitian Tindakan Kelas, perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah.

ABSTRACT

This study aimed to improve students' learning outcomes through the use of Canva interactive learning media in the topic *The Indonesian Nation's Struggle Against Colonialism* for Grade V-B students at SD St. Yosef Sidikalang. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted from February to March 2026 involving 34 students, consisting of 17 boys and 17 girls. Data were collected through classroom observations, documentation, and a 10-item multiple-choice achievement test. The data were analyzed using descriptive and quantitative techniques to determine the improvement in students' learning outcomes between the pre-cycle and Cycle I. The findings revealed that the implementation of Canva interactive learning media significantly improved students' learning outcomes. The average score increased from 66.76 in the pre-cycle to 86.17 in Cycle I, accompanied by higher student participation and engagement during the learning process. These results indicate that Canva interactive learning media can create a more engaging learning environment, facilitate students' understanding of the material, and improve learning outcomes in the topic *The Indonesian Nation's Struggle Against Colonialism* for Grade V-B students at SD St. Yosef Sidikalang.

Keywords: Canva interactive learning media, learning outcomes, Classroom Action Research, Indonesian struggle against colonialism.

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan upaya berkelanjutan yang dilakukan melalui berbagai kebijakan dan inovasi pembelajaran untuk mewujudkan proses belajar yang bermakna, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan gaya belajar peserta didik. Salah satu aspek yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep secara lebih konkret dan menarik.

Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peranan penting dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam, kehidupan sosial, serta perjalanan sejarah bangsa Indonesia. Salah satu materi esensial di kelas V adalah *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah*. Materi ini memiliki karakteristik yang bersifat naratif dan kronologis karena memuat berbagai tokoh, peristiwa, serta hubungan sebab akibat yang terjadi dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia. Oleh karena itu, peserta didik dituntut mampu memahami urutan peristiwa, mengidentifikasi peran tokoh perjuangan, serta meneladani nilai-nilai patriotisme dan nasionalisme yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis hasil evaluasi pembelajaran IPAS di kelas V-B SD St. Yosef Sidikalang Tahun Ajaran 2025/2026, hasil belajar peserta didik pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* masih tergolong rendah. Dari 34 peserta didik, hanya 14 peserta didik (41,18%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 20 peserta didik (58,82%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 66,76 sehingga secara klasikal belum memenuhi target pembelajaran yang ditetapkan sekolah.

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami urutan peristiwa sejarah, mengenali tokoh-tokoh perjuangan beserta perannya, serta menghubungkan hubungan sebab akibat antarperistiwa sejarah. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga penyajian materi bersifat verbal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang mampu memvisualisasikan peristiwa sejarah yang dipelajari, kurang aktif selama pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara utuh.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Canva merupakan platform desain digital yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran melalui infografis, ilustrasi, gambar, video, animasi, peta, serta *timeline* sejarah secara menarik dan interaktif. Penyajian materi yang lebih visual diharapkan dapat membantu peserta didik memahami kronologi peristiwa, menghubungkan hubungan antarkejadian, serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, Rahmawati, dan Dian (2024, hlm. 179–187) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva pada mata pelajaran IPAS mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penyajian materi yang dipadukan dengan ilustrasi visual, animasi, dan tampilan yang menarik membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, penelitian Wulandari dan Mudinillah (2022, hlm. 102–118) menyimpulkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar

karena mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta mempermudah guru dalam menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret melalui media visual yang menarik.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Canva dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar peserta didik, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif Canva pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas di SD St. Yosef Sidikalang. Karakteristik materi sejarah yang menuntut pemahaman kronologi, keterkaitan antarperistiwa, serta penanaman nilai-nilai nasionalisme memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara visual, sistematis, dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *apakah penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dapat meningkatkan hasil belajar materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah pada peserta didik kelas V-B SD St. Yosef Sidikalang Tahun Ajaran 2025/2026?* Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Canva pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* di kelas V-B SD St. Yosef Sidikalang.

LANDASAN TEORI

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan perubahan kemampuan yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Susanto (2020) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan itu, Kunandar (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi yang dicapai peserta didik setelah proses pembelajaran dan dapat diukur melalui berbagai bentuk penilaian. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan peserta didik menganalisis kronologi perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah melalui tes hasil belajar.

Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret oleh peserta didik. Perkembangan teknologi mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Salah satu media digital yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan platform desain digital yang memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui penyajian infografis, ilustrasi, video, animasi, *timeline*, dan berbagai aktivitas visual lainnya. Rahmawati, Suryani, dan Wahyuni (2021) menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena mengombinasikan berbagai unsur visual dalam satu media pembelajaran. Selain itu, Wulandari dan Mudinillah (2022) menjelaskan bahwa Canva dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik karena materi disajikan secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami. Karakteristik tersebut menjadikan Canva sesuai digunakan dalam pembelajaran yang menuntut kemampuan memahami hubungan antarkonsep maupun kronologi suatu peristiwa.

Materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* merupakan salah satu materi IPAS kelas V yang menekankan pemahaman terhadap kronologi peristiwa sejarah, hubungan sebab-akibat, tokoh-tokoh perjuangan, serta nilai-nilai nasionalisme. Karakteristik materi yang bersifat naratif dan kronologis menyebabkan peserta didik memerlukan bantuan media visual agar mampu membangun pemahaman secara runtut. Penyajian materi melalui *timeline*, infografis, ilustrasi tokoh, maupun peta perjuangan dapat membantu peserta didik menghubungkan setiap peristiwa sejarah secara lebih sistematis sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif Canva diperkirakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menyajikan materi sejarah secara visual, interaktif, dan terstruktur. Visualisasi kronologi peristiwa serta aktivitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Canva. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V-B SD St. Yosef Sidikalang Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 34 orang, terdiri atas 17 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret 2026 di SD St. Yosef Sidikalang, Jalan Merga Silima No. 18, Sidikalang.

Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian menggunakan teknik **sampling jenuh (total sampling)**, yaitu seluruh peserta didik kelas V-B dijadikan subjek penelitian karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh anggota populasi dilibatkan dalam penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi lembar observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Canva. Dokumentasi berupa foto dan video digunakan untuk merekam pelaksanaan tindakan. Tes hasil belajar berupa 10 soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah*.

Rancangan atau Desain Penelitian

Desain penelitian mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Arikunto, yang terdiri atas empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan tercapai.

Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil tes belajar pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil analisis dibandingkan pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran interaktif Canva.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media pembelajaran interaktif Canva, instrumen observasi, serta tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media Canva sesuai modul ajar yang telah disusun. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran. Hasil observasi dan tes dianalisis pada tahap refleksi sebagai dasar untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan tercapai. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 75.

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V-B SD St. Yosef Sidikalang yang berjumlah 34 orang. Penelitian bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Canva. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan pada tahap prasiklus dan siklus I.

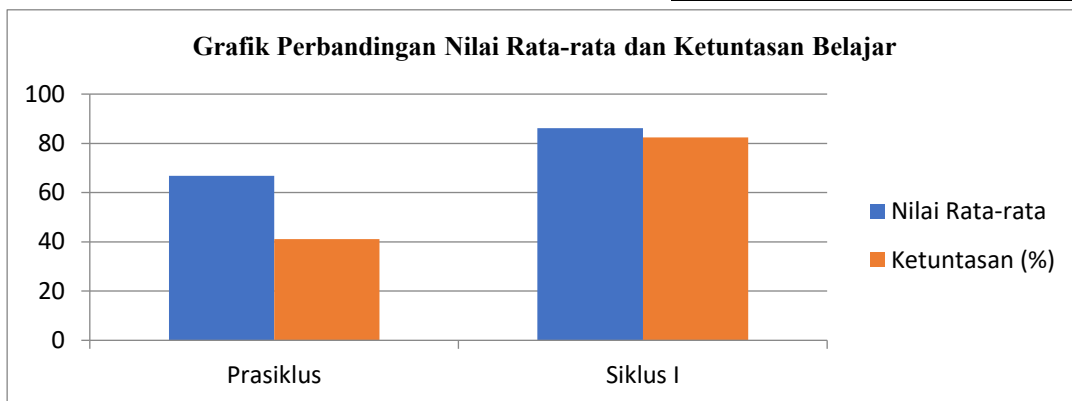
Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran interaktif Canva. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Prasiklus dan Siklus I

Indikator	Prasiklus	Siklus I
Jumlah peserta didik	34	34
Nilai rata-rata	66,76	86,17
Nilai tertinggi	100	100
Nilai terendah	20	50
Peserta didik tuntas	14 (41,18%)	28 (82,35%)
Peserta didik belum tuntas	20 (58,82%)	6 (17,65%)

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat sebesar 19,41 poin, yaitu dari 66,76 pada tahap prasiklus menjadi 86,17 pada siklus I. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 41,18% menjadi 82,35%, sedangkan persentase peserta didik yang belum tuntas menurun dari 58,82% menjadi 17,65%.

Peningkatan hasil belajar juga dapat disajikan dalam bentuk grafik agar perubahan yang terjadi pada setiap tahap penelitian lebih mudah diamati.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Belajar Prasiklus dan Siklus I

Hasil Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil tes pada tahap prasiklus dan siklus I. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Sebelum tindakan diberikan, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan memahami materi sejarah yang bersifat kronologis sehingga ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai. Setelah pembelajaran menggunakan media Canva, peserta didik lebih mudah memahami urutan peristiwa, mengenali tokoh perjuangan, serta menghubungkan hubungan sebab akibat dalam peristiwa sejarah. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik mencapai KKTP sebesar 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan belajar telah mencapai 82,35%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah*.

Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 66,76 pada tahap prasiklus menjadi 86,17 pada siklus I. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 41,18% menjadi 82,35%, melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75% peserta didik mencapai KKTP.

Dengan demikian, hipotesis tindakan diterima. Penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* di kelas V-B SD St. Yosef Sidikalang Tahun Ajaran 2025/2026.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media visual dan interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Karakteristik

materi sejarah yang bersifat naratif dan kronologis menuntut peserta didik untuk memahami hubungan antarperistiwa, mengenali tokoh-tokoh perjuangan, serta menyusun urutan kejadian secara sistematis. Melalui Canva, materi tersebut disajikan dalam bentuk infografis, ilustrasi tokoh, peta, dan *timeline* sehingga peserta didik lebih mudah membangun pemahaman konseptual terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas penyampaian informasi sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media visual memungkinkan peserta didik memperoleh representasi yang lebih jelas mengenai isi pembelajaran, sehingga proses menerima, mengolah, dan mengingat informasi berlangsung secara lebih efektif. Dalam konteks penelitian ini, visualisasi kronologi perjuangan bangsa Indonesia membantu peserta didik memahami keterkaitan antarperistiwa sejarah, bukan sekadar menghafal nama tokoh maupun tahun kejadian.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan Canva juga menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Tampilan media yang memadukan gambar, warna, ilustrasi, serta aktivitas interaktif mampu menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan yang disajikan melalui media. Keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran memberikan kesempatan yang lebih besar untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian Lestari dan Pratama (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena materi disajikan secara visual, sistematis, dan menarik. Demikian pula, penelitian Wulandari dan Mudinillah (2022) menunjukkan bahwa Canva memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran digital yang efektif digunakan pada berbagai materi di sekolah dasar, terutama materi yang membutuhkan visualisasi untuk membantu peserta didik memahami konsep.

Temuan penelitian ini juga mendukung hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah*. Keberhasilan tindakan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah* di kelas V-B SD St. Yosef Sidikalang Tahun Ajaran 2025/2026. Penerapan media Canva menjadikan materi sejarah yang bersifat naratif dan kronologis lebih mudah dipahami melalui penyajian visual yang menarik, sistematis, dan interaktif sehingga peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar dari tahap prasiklus ke siklus I hingga melampaui indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hipotesis tindakan diterima, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, R., & Rahman, A. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan kreativitas guru sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–54.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 252–260.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, N., Lestari, S., & Ramadhan, R. (2024). Pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman kronologi sejarah siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS Sekolah Dasar*, 11(1), 45–55.
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdan. (2020). Perkembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 98–106.
- Hammond, J., & Gibbons, P. (2020). Scaffolding and classroom interaction. *TESOL Quarterly*, 54(3), 672–690.
- Hasan, H. (2021). *Multimedia pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, A., & Pramudya, R. (2022). Pengaruh media Canva terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 120–130.
- Kahin, G. McT. (2022). *Nasionalisme dan Revolusi Indonesia*. Jakarta: LP3ES.
- Kemendikbudristek. (2023). *Kurikulum Merdeka: Capaian pembelajaran fase C*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kunandar. (2021). *Penilaian autentik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kusumawati, D., Rahmawati, E., & Pratama, A. R. (2025). Pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 55–66.
- Marwati Djoened Poesponegoro & Nugroho Notosusanto. (2022). *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nasution, A. H. (2023). *Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Putri, A. D., & Cahyono, B. (2023). Karakteristik media Canva dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 88–97.
- Rahmawati, S., Suryani, N., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 134–143.
- Ricklefs, M. C. (2022). *Sejarah Indonesia Modern*. Jakarta: Serambi.
- Rohani. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2022). *Sejarah Indonesia: Kolonialisme dan Perlawanan Rakyat*. Yogyakarta: Ombak.
- Slameto. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wulandari, R., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 210–219.
- Widja, I G. (2023). *Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada.