

Keefektifan Media Canva Materi Mitigasi Bencana Kekeringan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Inggrid Imania Hidayat^{a,1}, Nurul Istiq'faroh^{b,2}, Afrizal Hadi Syahputra^{c,3}

^{a,b,c}Universitas Negeri Surabaya, Jl. Rektorat Unesa Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Jawa Timur, 60231

¹24010644084@mhs.unesa.ac.id ²nurulistiq'faroh@unesa.ac.id; ³24010644087@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 20 Februari 2026 Direvisi: 14 Maret 2026 Disetujui: 27 April 2026 Tersedia Daring: 1 Mei 2026 <i>Canva</i> <i>Media Digital</i> <i>Mitigasi Bencana</i> <i>Pembelajaran IPA</i> <i>Sekolah Dasar</i>	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi mitigasi bencana kekeringan serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media digital berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi mitigasi bencana kekeringan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) tipe one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar dengan jumlah 23 siswa. Instrumen penelitian berupa tes objektif sebanyak 15 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji paired sample t-test, serta perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,8013 dengan kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media digital berbasis Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital berbasis Canva efektif digunakan dalam pembelajaran mitigasi bencana kekeringan di sekolah dasar karena mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara optimal.
ABSTRACT	ABSTRACT
<i>Keywords:</i> <i>Canva</i> <i>Digital Media</i> <i>Disaster Mitigation</i> <i>Elementary School</i> <i>Science Learning</i>	<i>This Study employs a quantitative approach using a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest model. The subjects of the study were 23 fourth-grade elementary school students. The research instrument consisted of 15 objective test items that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included the normality test, paired sample t-test, and N-Gain calculation to determine the level of improvement in students' learning outcomes. The results showed that the data were normally distributed and there was a significant difference between pretest and posttest scores, with a significance value of < 0.05. In addition, the N-Gain test result showed an average score of 0.8013, which falls into the high category, indicating a significant improvement in learning outcomes after the use of Canva-based digital media. Thus, it can be concluded that Canva-based digital media is effective in teaching drought disaster mitigation in elementary schools, as it enhances students' understanding, engagement, and learning outcomes optimally.</i>

©2026, Inggrid Imania Hidayat, Nurul Istiq'faroh, Afrizal Hadi Syahputra
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara dengan tingkat kerentanan yang tinggi terhadap berbagai bencana hidrometeorologi, seperti banjir, tanah longsor, dan badai tropis, yang dipengaruhi oleh kondisi geografis, iklim tropis, serta perubahan iklim global. Kondisi geografis Indonesia sebagai negara kepulauan yang berada di wilayah tropis menyebabkan perubahan iklim dan cuaca ekstrem yang meningkatkan potensi terjadinya bencana alam. Oleh karena itu, mitigasi bencana menjadi aspek penting yang perlu ditanamkan sejak dini melalui pendidikan formal, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Edukasi mitigasi bencana pada siswa sekolah dasar bertujuan untuk membentuk pengetahuan, sikap, serta kesiapsiagaan terhadap potensi bencana di lingkungan sekitar (Fauzi & Rahman, 2021; Vieira & Tenreiro-Vieira, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Selain itu, Trianto (2010) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses menemukan dan memahami pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, integrasi materi mitigasi bencana dalam pembelajaran di sekolah dasar perlu dilakukan melalui pendekatan kontekstual dan berbasis pengalaman, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu wilayah yang memiliki potensi bencana tersebut adalah Kota Surabaya. Meskipun merupakan wilayah perkotaan, beberapa daerah di Surabaya masih berpotensi mengalami kekeringan pada musim kemarau akibat keterbatasan sumber air dan perubahan lingkungan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai mitigasi bencana kekeringan sebagai bagian dari literasi lingkungan sejak dini. Namun, proses pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi, termasuk materi mitigasi bencana. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media digital mampu menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Hidayati & Kusuma, 2022; Widodo & Susanti, 2022).

Media sebagai alat bantu belajar mengajar berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Variasi dan jenis media pun cukup melimpah, sehingga bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, antara lain melihat situasi dan kondisi, waktu, keuangan, serta materi yang akan diajarkan (Cecep & Bambang, 2011). Salah satu platform yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi interaktif, infografis, dan bahan ajar visual lainnya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman siswa karena penyajiannya yang menarik dan komunikatif (Utami & Wibowo, 2023; Pratiwi & Setiawan, 2022).

Meskipun demikian, hasil kajian menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran mitigasi bencana pada jenjang sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum tanpa mengaitkannya dengan konteks mitigasi bencana (Septiana & Hidayat, 2020; Yuliana & Hartono, 2022). Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji keefektifan media berbasis Canva dalam pembelajaran mitigasi bencana kekeringan pada siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media digital berbasis

Canva yang dikembangkan secara interaktif untuk pembelajaran mitigasi bencana kekeringan pada siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media digital berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi mitigasi bencana kekeringan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam edukasi mitigasi bencana sejak dini (Utami & Wibowo, 2023; Widodo & Susanti, 2022).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk mengetahui efektivitas suatu media pembelajaran (Sugiyono, 2020; Creswell, 2017). Selain itu, desain eksperimen semu dinilai tepat digunakan dalam penelitian pendidikan karena mampu mengukur perubahan hasil belajar secara langsung melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan (Fraenkel & Wallen, 2009; Arikunto, 2018). Dengan demikian, desain ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan media digital berbasis Canva terhadap pemahaman siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV sekolah dasar. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar objektif sebanyak 15 butir soal yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Instrumen yang baik harus memenuhi kriteria valid dan reliabel agar mampu mengukur kemampuan siswa secara tepat (Arikunto, 2018; Sudijono, 2015). Selain itu, penggunaan tes objektif dinilai efektif dalam mengukur ranah kognitif siswa secara sistematis dan terstruktur (Sudjana, 2016; Gronlund, 2009). Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi mitigasi bencana kekeringan sebelum dan sesudah penggunaan media digital berbasis Canva, serta didukung oleh teknik observasi untuk memperkuat data penelitian.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan statistik. Tahap pertama adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai syarat penggunaan uji parametrik (Ghozali, 2018; Field, 2013). Tahap kedua adalah uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest (Sugiyono, 2020; Santoso, 2014). Selain itu, untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa secara lebih akurat, digunakan analisis *N-Gain Score* (Hake, 1999; Meltzer, 2002). Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan kategori peningkatan hasil belajar siswa serta memberikan gambaran objektif mengenai efektivitas penggunaan media digital berbasis Canva dalam pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Media Produk Media Digital Berbasis Canva Materi Mitigasi Bencana Kekeringan Untuk Siswa Di Sekolah Dasar

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru dengan siswa melalui bahasa verbal sebagai media primer dalam penyampaian materi pelajaran (Wina Sanjaya, 2011:2). Pembelajaran mitigasi bencana di sekolah dasar memerlukan media yang mampu menyajikan informasi secara konkret dan menarik agar mudah dipahami oleh siswa. Hal ini penting karena materi mitigasi bencana, khususnya kekeringan, bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi agar siswa dapat membangun pemahaman yang tepat. Menurut

Arsyad (2021) dan Richard E. Mayer, penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan multimedia dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran berbasis teks. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar, ditemukan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah penggunaan media digital berbasis Canva. Pada tahap awal (pretest), sebagian besar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi mitigasi bencana kekeringan masih rendah. Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran yang sebelumnya cenderung menggunakan metode konvensional dengan sumber belajar terbatas sehingga siswa kesulitan memahami materi secara mendalam. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media digital berbasis Canva, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada hampir seluruh siswa. Data hasil pretest dan posttest siswa disajikan pada Tabel 1, berikut ini:

Table 1. Hasil Tabel Test Of Normality

	Kolmogrov- Smirnov			Shapiro - Wilk		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>sig</i>	<i>statistic</i>	<i>df</i>	<i>sig</i>
Pretest	,165	23	,107	,960	23	,469
Posttest	,174	23	,129	,933	23	,129

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov untuk pretest sebesar 0,107 dan posttest sebesar 0,129, serta pada uji Shapiro-Wilk untuk pretest sebesar 0,469 dan posttest sebesar 0,129. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka analisis dapat dilanjutkan ke uji statistik parametrik untuk mengetahui perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Secara deskriptif, nilai posttest siswa menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan nilai pretest. Hampir seluruh siswa mengalami kenaikan skor, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media digital berbasis Canva mampu membantu siswa memahami materi mitigasi bencana kekeringan secara lebih konkret, sistematis, dan menarik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Utami dan Wibowo (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa karena mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga memudahkan pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, Pratiwi dan Setiawan (2022) juga menyatakan bahwa penggunaan media visual berbasis Canva dapat meningkatkan partisipasi siswa serta membantu mereka mengonstruksi pengetahuan secara lebih bermakna melalui integrasi teks, gambar, dan elemen interaktif dalam satu platform pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar ini juga didukung oleh hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Secara pedagogis, temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif dapat memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa secara lebih optimal. Canva sebagai media pembelajaran mampu mengintegrasikan teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya sehingga dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Utami dan Wibowo (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena mampu menyajikan materi secara visual dan komunikatif. Selain itu, penelitian Pratiwi dan Setiawan (2022) juga menunjukkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan

pemahaman konsep serta literasi digital siswa sekolah dasar melalui tampilan yang interaktif dan mudah diakses. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital berbasis Canva, dilakukan uji hipotesis menggunakan **Paired Sample T-Test**. Hasil uji tersebut disajikan pada Tabel' 2.

Table 2. Tabel Hasil Paired Samples Test

Paired Samples Test								
Paired Differences							t	df
	Mean	Std.	Std.	95%Confidence		sig.(2- tailed)		
				Error	Interval of the			
		Definiti		Lower	upper			
Pair 1		on						
pretest - posttest	-32,47826	14,08374	2,93666	-38,56853	-26,38799	-11,060	22	<,001

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, baik dari segi rata-rata nilai maupun kemampuan dalam menguasai materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang nyata. Selain itu, Arikunto dan Sugiyono juga menegaskan bahwa hasil yang signifikan dalam uji statistik menunjukkan adanya pengaruh perlakuan yang diberikan secara sistematis, bukan terjadi secara kebetulan.

Table 3. Tabel Hasil Uji N- Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N- Gain	23	,47	1.00	,8013	,17149
N- Gain Persen Valid N (listwise)	23	46,67	100,00	80,1346	17,14918

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 0,8013 atau 80,13% dengan jumlah sampel 23 siswa. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan tergolong sangat baik. Selain itu, nilai minimum sebesar 0,47 dan maksimum mencapai 1,00 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis canva yang diterapkan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Proses Kognitif

Keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memiliki peran penting dalam proses kognitif peserta didik. Hasil analisis data pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah penggunaan media digital berbasis Canva. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan mampu membantu siswa dalam memahami materi mitigasi bencana kekeringan secara lebih optimal. Temuan ini sejalan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2020; Creswell, 2017).

Secara teoretis, keberhasilan tersebut didukung oleh prinsip bahwa siswa belajar lebih baik ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya teks saja. Canva sebagai media pembelajaran mampu mengintegrasikan teks, gambar, serta elemen interaktif yang membantu siswa dalam memproses informasi secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa desain pembelajaran yang menggabungkan visual dan verbal dapat mengoptimalkan kapasitas memori kerja siswa (Mayer, 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik secara visual juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Arsyad, 2021). Lebih lanjut, penggunaan elemen interaktif seperti kuis dan game edukatif dalam media Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang dikemas secara interaktif dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media berbasis game edukatif mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa karena menciptakan suasana belajar yang tidak monoton (Rahmawati, 2022). Tak hanya itu penelitian oleh Windawati (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game memperoleh validasi tinggi dari ahli materi dan ahli media, yang menandakan bahwa media interaktif memiliki kualitas yang baik dalam mendukung proses pembelajaran.

Kebaruan dan Relevansi dengan Kurikulum Merdeka

Table 4. Tabel Produk Media Interaktif Canva



Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis Canva tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memiliki nilai kebaruan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian materi mitigasi bencana kekeringan dengan media digital interaktif yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna karena mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan antara materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Sugiyono, 2019; Trianto, 2010). Pendidikan memegang peran krusial dalam mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan motorik (Al Anan & Sutriyani, 2023).

Selain itu, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga mendukung penguatan literasi digital siswa sejak dini. Di era perkembangan teknologi, kemampuan dalam memanfaatkan media digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik. Media berbasis Canva mampu menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Pratiwi & Setiawan, 2022; Utami & Wibowo, 2023). Lebih lanjut, hasil penelitian ini relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa serta memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam merancang pembelajaran. Penggunaan media interaktif berbasis Canva memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel, kreatif, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri. Hal ini sejalan dengan konsep Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran bermakna serta pengembangan kompetensi abad ke-21 pada peserta didik (Fadillah, 2023; Hidayat & Abdillah, 2020). Dengan demikian, media digital berbasis Canva tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menjadi solusi inovatif yang relevan dengan tuntutan kurikulum saat ini. Integrasi antara teknologi, materi kontekstual, dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadikan media ini sebagai alternatif yang efektif dalam mendukung kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Arsyad, 2021; Mayer, 2021).

4. Kesimpulan

Media digital berbasis Canva efektif digunakan dalam pembelajaran mitigasi bencana kekeringan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa secara signifikan setelah penggunaan media tersebut, berdasarkan hasil uji paired sample t-test (signifikansi $< 0,05$) serta nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,8013 dalam kategori tinggi. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui keefektifan media Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa tercapai. Sebagai rekomendasi, guru diharapkan dapat mengintegrasikan media digital berbasis Canva dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi kebencanaan, guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media serupa perlu terus dilakukan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta memperkuat literasi digital siswa sejak dini. Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan kelompok kontrol dan cakupan materi yang lebih luas guna menguji efektivitas secara lebih komprehensif.

5. Daftar Pustaka

Aditya, R., & Hidayat, T. (2022). Digital learning media in elementary education: Opportunities and challenges. *Journal of Educational Technology*, 16(2), 112–120.



- Aisyah, N., & Lestari, D. (2023). Interactive learning media using Canva to improve student engagement in primary schools. *International Journal of Instructional Technology*, 10(1), 45–56.
- Amruddin, Priyanda, R., Agustina, T. S., Ariantini, N. S., & Rusmayani, N. G. A. L. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Badudu, J. S., & Zain, S. M. (1994). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bagus, L. (2002). *Kamus filsafat*. Jakarta: Gramedia.
- Branch, R. M. (2020). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fadillah, M. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauzi, A., & Rahman, M. (2021). Disaster mitigation education in elementary school curriculum. *Journal of Disaster Education*, 6(1), 23–31.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. Indiana University.
- Hamalik, O. (1998). *Media pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hendratno, H., Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan literasi digital Canva untuk guru sekolah dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2020). *Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Jalaludin, & Abdullah. (1997). *Filsafat pendidikan*. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Naim, N. (2009). *Menjadi guru inspiratif: Memberdayakan dan mengubah jalan hidup siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, E. T., & Setiawan, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan literasi digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 145–158.
- Rahma, D. Z., & Istiq'faroh, N. (2025). Pengembangan media e-flashcard untuk keterampilan menulis huruf kapital siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(9), 2522–2536.
- Rahmawati, D. (2022). Efektivitas media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 22–34.
- Rohani, A., & Ahmad, A. (2006). *Pengelolaan pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



- Sari, L., & Nugroho, Y. (2021). Digital media in elementary education: Opportunities and challenges. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 98–108.
- Sayuti, A. S. L., Berliani, M. K., Lestari, S., Saputra, D. D., Amalia, H., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital LiBeRu dalam membangun lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(1), 27–41.
- Septiana, N., & Hidayat, T. (2020). Disaster mitigation education in schools to improve students' preparedness. *Journal of Disaster Education*, 5(1), 33–41.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thoifuri. (2007). *Menjadi guru inisiator*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.
- Utami, R., & Wibowo, A. (2023). Canva-based learning media for elementary students. *Journal of Educational Multimedia*, 11(2), 144–156.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan & aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widyalistyorini, D., Istiq'faroh, N., & Hendratno, H. (2023). Implementasi teori pendidikan Ki Hajar Dewantara: Tinjauan praktik pembelajaran dan dampaknya pada peningkatan kualitas pendidikan dasar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, 1(1), 36–43.
- Windawati, S. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–52.
- Yuliwinarti, E. M., Hendratno, & Istiq'faroh, N. (2023). Implementasi pendidikan karakter Ki Hadjar Dewantara di sekolah dasar kelas awal pada era digital. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 1(2), 68–80.