

Analisis Penerapan Mediap Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar

Nurhosen Nurhosen¹, Sayyinuul Sayyinuul², Rofik Iskandar³, Malikal Balqis⁴, Miftahus Surur⁵

¹⁻⁵ STKP PGRI Situbondo

Korespondensi penulis : surur.miftah99@gmail.com*

Abstract. *The aim of this research is to determine the role of Canva-based interactive video media in thematic learning on learning outcomes in elementary schools. This research is a literature study using qualitative descriptive methods. Data collection was carried out by searching via Google Scholar for articles in electronic journals and other publications. The data was analyzed in three stages, namely organizing, synthesizing and identifying. In applying this media, several obstacles were encountered in the classroom, including; Teachers still don't know how to make designs on Canva, the signal is not stable and the infrastructure is limited. However, these obstacles are not an obstacle. The school provides socialization or training and adequate facilities and infrastructure for teachers. There are eight articles that are in accordance with the study theme which states that the application of Canva interactive media has a very significant role in student learning outcomes, especially at the elementary school level.*

Keywords: *Interactive Media, Thematic Learning, Learning Outcomes*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui peranan dari media video interaktif berbasis Canva pada Pembelajaran tematik terhadap hasil belajar di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan memakai metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari melalui Google Scholar artikel- artikel di jurnal elektronik maupun publikasi lain. Data tersebut dianalisis dengan tiga tahap yaitu pengorganisasian, sintesis serta identifikasi. Pada pengaplikasian media ini ditemui beberapa kendala di dalam kelas, di antaranya; guru masih belum mengetahui bagaimana membuat desain di canva, kurang stabilnya sinyal serta terbatasnya sarana prasarana. Akan tetapi, kendala tersebut tidak menjadi hambatan. Pihak sekolah menyediakan sosialisasi atau pelatihan dan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai bagi para guru. Terdapat delapan artikel yang sesuai dengan tema kajian yang menyatakan bahwa penerapan media interaktif Canva memiliki peranan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa utamanya pada jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: Media Interaktif, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar

LATAR BELAKANG

Pesatnya perkembangan teknologi serta informasi menjadikan berbagai aspek dalam kehidupan mengalami perubahan yang besar. Hal itu dapat di lihat dari adanya efek teknologi pada arus informasi yang lebih cepat untuk di akses oleh para penggunanya, termasuk juga oleh peserta didik. Cepatnya arus informasi tersebut dapat berdampak negatif bagi para peserta didik yang masih belia utamanya bagi peserta didik sekolah dasar. Informasi yang belum jelas kebenarannya atau berita hoax serta tayangan yang tidak sesuai dengan umur menjadi kekhawatiran tersendiri bagi para orang tua maupun pendidik. Maka, dari situasi tersebut perlu adanya penyaringan dan solusi pembaharuan bagi dunia pendidikan (Admelia et al., 2022)

Perkembangan tersebut tak luput pula terjadi di lingkup pendidikan. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dijadikan sebagai opsi untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kondisi zaman semakin digencarkan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Oleh sebab

itu, teknologi pada saat ini memegang peranan yang cukup penting dalam dunia pendidikan.

Pengintegrasian teknologi kemudian menghasilkan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan guna membantu baik itu pendidik maupun siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan begitu, hadirnya teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah proses mentransfer ilmu tanpa terbatas adanya ruang dan waktu. Pembelajaran yang semula hanya melalui konvensional, dapat lebih bervariasi dengan adanya media berbasis teknologi.

Media dalam bahasa Latin berakar kata *medius* yang bermakna harfiah “perantara” atau “tengah”. Sedangkan dalam bahasa Arab, media merupakan perantara pesan yang dikirim oleh si pengirim terhadap si penerima. Sepakat dengan makna tersebut, Prawiradilaga menyebutkan bahwa media ialah segala yang digunakan guna menyampaikan pesan dari si pengirim pada si penerima. Lain halnya dengan Gagne yang mengemukakan bahwa media adalah segala jenis komponen yang berada di lingkungan sekitar untuk merangsang siswa dalam belajar (Siti Kholifa & Pujiharti, 2021)

Sedangkan yang dimaksud dengan interaktif dalam pembelajaran adalah adanya keterkaitan yakni komunikasi timbal balik antara dua ataupun lebih komponen, misalnya antara pengguna dan media yang digunakan. Media interaktif dalam pembelajaran dapat berupa hardware ataupun software yang dapat digunakan sebagai perantara dalam mentransfer konten materi, di mana nantinya akan menimbulkan respons atau umpan balik dari media kepada pengguna (Penelitian et al., 2020)

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu pada tingkat SD/MI berdasarkan tema tertentu yang kontekstual dengan dunia kanak-kanak. Pembelajaran tematik merupakan penggabungan atau integrasi beberapa mata pelajaran. Terintegrasi memiliki

arti menggabungkan beberapa aspek yaitu pedagogi, epistemologi, sosial, dan psikologi. Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang tidak memisahkan topik, tetapi menghubungkannya dengan menggunakan topik. Topik tersebut merupakan suatu gagasan pokok yang menjadi pokok bahasan. Pembelajaran tematik juga disebut sebagai pembelajaran terpadu, karena menghubungkan beberapa mata pelajaran yang menyesuaikan dengan topik untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran

tematik dan pembelajaran terpadu kelihatannya sama, namun sebenarnya berbeda (Penelitian et al., 2020)

Akan tetapi, pada pelaksanaannya. Pembelajaran tematik dalam mencapai tujuan pembelajaran memerlukan kreativitas seorang pendidik dalam mengintegrasikan beberapa mata pelajaran serta keterampilan menghidupkan kelas. Teknologi kurang dimaksimalkan lantaran sebab para pendidik yang kurang menguasai penggunaan teknologi juga memicu kendala dalam pembelajaran utamanya pada hasil belajar siswa di kelas. Sementara di sisi lain, zaman terus berkembang dengan pesat dan peserta didik hidup di dalamnya. Oleh sebab itu, pendidik harus memiliki inovasi agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang dikemas secara menarik dan efektif dalam pembelajaran.

Salah satu cara mengintegrasikan teknologi tersebut dapat melalui aplikasi yang tersedia, yaitu di antaranya Canva. Canva merupakan program jasa desain atau aplikasi desain grafis digunakan secara online yang dirancang untuk membantu orang di seluruh dunia dalam membuat desain apa pun dan dapat mempublikasikannya di mana saja. Aplikasi Canva ini juga menyediakan berbagai contoh desain yang langsung untuk digunakan serta menawarkan berbagai macam desain grafik. Canva memfasilitasi proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan teknologi, ketrampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, karena hasil desain Canva dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa tentang materi pembelajaran melalui presentasi (Wulandari & Mudinillah, 2022)

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti kemudian tertarik untuk mengupas secara study literature tentang “Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”

KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian dengan studi literatur dengan memakai metode deskriptif kualitatif. Studi literatur yang dipakai ialah hasil dari penelitian berupa artikel terkait media pembelajaran canva dan pembelajaran aktif untuk siswa sekolah dasar. Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari melalui Google Scholar dengan sejumlah artikel pada jurnal basis elektronik Publikasi yang lainnya, terkait dengan apa yang dibahas dalam penelitian untuk mendukung hasil dari data analisis.

Data tersebut dianalisis melalui tiga tahap yaitu pengorganisasian, sintesis, dan identifikasi. Pada tahap pertama pengorganisasian yakni peneliti menyusun dan mengevaluasi literasi yang dipakai dengan tujuan masalah yang diteliti sesuai dengan literasi yang ada. Kemudian mencari ide, lalu tujuan serta menarik kesimpulan dari sumber literatur, dengan membaca artikel mulai dari abstrak hingga pembahasan, kemudian mengkategorikan literatur yang diperoleh dengan tema tertentu. Tahap kedua sintesis (*synthesize*), pengumpulan hasil dari pengelompokkan literatur menjadi suatu rangkuman sehingga menjadi kesatuan yang utuh, mencari keterkaitan antar literatur. Tahap terakhir identifikasi, penulis melakukan identifikasi terhadap isu yang kontroversi pada literatur. Topik kontroversial yang relevan dianggap penting untuk dianalisis agar menghasilkan artikel yang terbaru, unik serta menarik.

Dalam menghadapi era transformasi digital, pendidikan menjadi landasan utama untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dan adaptif. Seiring kemajuan teknologi, penting bagi pendidikan untuk terus berinovasi guna memenuhi kebutuhan pembelajaran yang dinamis. Sejalan dengan pandangan tersebut, (Shabiralyani et al., 2015) mencatat bahwa "integrasi teknologi dalam pendidikan memberikan peluang untuk menciptakan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa."

Dalam konteks ini, peran alat visual dalam pembelajaran menjadi semakin penting. (Pulkkinen et al., 2001) menyoroti bahwa "alat visual dapat meningkatkan kreativitas siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis." Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi menjadi fokus utama dalam pengembangan kurikulum. (Raiyn, 2016) menjelaskan bahwa "pemanfaatan alat visual dapat merangsang pemahaman materi secara lebih mendalam."

Salah satu teknologi yang menonjol dalam konteks ini adalah Kanva, sebuah platform visual dan kolaboratif. Dalam penelitian (Syahdan et al., 2023) ditemukan bahwa "integrasi Kanva dalam pengajaran biologi di sekolah menengah berhasil meningkatkan interaksi dan pemahaman konsep siswa."

Kemampuan Kanva dalam meningkatkan kolaborasi antar siswa juga disoroti oleh (Chen et al., 2018) yang mencatat bahwa "platform visual seperti Kanva dapat membentuk lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung kolaborasi aktif."

Penting untuk menekankan bahwa efektivitas suatu model pembelajaran tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek motivasi siswa. Menurut (Leong, 2011) "penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa dan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik." Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya sebatas peningkatan hasil akademis, tetapi juga berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

Dalam konteks ini, pemanfaatan alat visual, seperti yang dicatat oleh (Aguskin & Maryani, 2020) dapat mendukung pembelajaran berbasis proyek. Mereka menyebutkan bahwa "Kanva menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran berbasis proyek, memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktis dan kreativitas."

Sebagai penutup pendahuluan, penting untuk menyoroti bahwa pengembangan model pembelajaran inovatif dengan integrasi teknologi Kanva bukan hanya transformasi teknologis semata, tetapi juga suatu upaya untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. (Pulkkinen et al., 2001) menyimpulkan bahwa "pemanfaatan teknologi visual di kelas bukan hanya sebuah tren, melainkan suatu kebutuhan mendesak untuk menciptakan

pembelajaran yang relevan dan berdaya guna di era digital ini." (Pulkkinen et al., 2001) Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi dampak positif integrasi teknologi Kanva dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berpusat pada siswa, kreatif, dan adaptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Tabel 1. Penerapan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Tematik

No	Peneliti	Jurnal	Judul Artikel
1.	(Wahyuni, 2022)	EduGlobal	Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD
2.	(Rosmana, 2022)	Jurnal Pendidikan dan Konseling	Pengaruh Media Digital Canva dalam Pembelajaran SBdP Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Nagri Tengah
3.	(Dwiardani, 2022)	Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD
4.	(Fazriyah, 2023)	Didaktik	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar
5.	(Zulfiati et. al, 2023)	Trihayu	Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar
6.	(Untari & Rahayu, 2022)	Jurnal Pendidikan dan Konseling	Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model PBL berbentuk Media Canva Tema 1 Kelas II SDN Sarirejo Semarang
7.	(Lubis & Silalahi, 2023)	Sintaks	Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah
8.	(Hafidh & Lena, 2023)	Muallimuna	Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar

Artikel 1, dalam penelitian ditemukan bahwa pada implementasi pembelajaran tematik di tiga sekolah dasar, para pendidik telah memberikan media berupa *powerpoint* dalam pembelajaran. Akan tetapi, peserta didik dibiarkan untuk membacanya sendiri tanpa bimbingan. Dengan keadaan tersebut, peneliti mengembangkan media komik melalui Canva berupa audio visual yakni media interaktif yang dilengkapi dengan teks, suara, animasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dan ketika diujikan media tersebut ‘sangat layak’ untuk digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dan dapat memberikan peningkatan hasil belajar dari siswa kelas IV, khususnya pada Tema Kayanya Negeriku.

Artikel 2, media Canva dalam pembelajaran digunakan dalam pembelajaran sebab pada sebelumnya pembelajaran hanya menggunakan metode yang konvensional yakni hanya berupa ceramah saja dan berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Sehingga terjadi minat belajar siswa yang kurang. Setelah digunakan Canva, didapati bahwa media Canva memberikan pengaruh dengan ditandai hasil belajar siswa yang meningkat serta motivasi dan respons siswa yang antusias dalam pembelajaran.

Artikel 3, Pembelajaran menggunakan media Canva memiliki pengaruh yakni pada siswa yang aktif dalam pembelajaran di kelas eksperimen Karena pada sebelumnya, media tersebut belum pernah digunakan dalam pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa tertarik pada pembelajaran dan fokus dengan apa yang disajikan oleh guru. Begitu pula pada siswa yang terkadang ngobrol sendiri atau celometan, siswa yang hanya diam dan bosan dalam pembelajaran berkurang dengan adanya media Canva. Sedangkan pada kelas kontrol, yakni yang tidak diberi perlakuan dengan media Canva, cenderung kurang aktif dan kurang memperhatikan apa yang guru sampaikan di depan kelas. Oleh sebab itu, Canva dapat menjadi alternatif atau opsi dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar bagi siswa.

Artikel 4, dalam penelitian ini, pendidik telah mengupayakan agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dan mencapai tujuan sari pembelajaran. Akan tetapi, masih ada peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Hal itu disebabkan karena pemanfaatan media yang belum optimal, menyebabkan peserta didik kurang bergairah saat belajar. Peneliti kemudian menggunakan media Canva sebagai media pembelajaran, yakni dengan memanfaatkan fitur video dan audio pembelajaran yang terdapat dalam Canva. Pengaplikasian media Canva tersebut peneliti uji pada kelas eksperimen. Dan pada hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan.

Artikel 5, penelitian ini berisi mengenai bagaimana media Canva berupa media audiovisual memiliki efektivitas serta tingkat validitas terhadap pembelajaran tematik. Peneliti menggunakan metode pengembangan atau biasa disebut dengan Research and Development (R&D). Jenis penelitian pengembangan yang peneliti pilih di dalam artikel ini ialah dengan model ADDIE, di mana tahapannya meliputi analisis, tahap perancangan, lalu pengembangan, kemudian implementasi dan evaluasi pada tahap akhir. Fokus utama dalam artikel ini adalah tahapan dalam pengembangan media, mengingat tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah media interaktif audiovisual dari aplikasi Canva yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Artikel 6, artikel ini membahas bagaimana peneliti menggunakan model pembelajaran yang berbasis masalah atau Problem Based Learning dengan berbantuan media PowerPoint yang terdapat dalam aplikasi Canva dengan tahapan: membuat akun, memilih desain yang sesuai, mengedit desain, menambahkan teks ataupun gambar sebagai pendukung. Pemilihan Model pembelajaran tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Artikel 7, Dalam penelitian ini bahwa lingkungan belajar memakai aplikasi canva yang dikembangkan hasil penelitian ini layak untuk digunakan dalam lingkungan belajar tematik kelas 1 dengan pokok pembahasan benda, kemudian hewan serta tumbuhan. Hasil evaluasi menunjukkan secara keseluruhan responden menilai media aplikasi canva terutama dari segi materi, pembelajaran dan media memperoleh penilaian sebesar 83,9% yang dibulatkan menjadi 84% dengan tingkat validitas “sangat valid”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lingkungan pembelajaran aplikasi canva untuk pembelajaran tematik bertema benda, hewan, dan tumbuhan disekitarku “sangat valid” di Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah.

Artikel 8, Penelitian ini didorong terbatasnya penggunaan media digital yang menarik dan mudah dipahami. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan video animasi pembelajaran kelas V SD yang valid dan praktis untuk pembelajaran mata pelajaran terpadu menggunakan aplikasi canva serta mengetahui validitas dan praktik media yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D). Menggunakan model 4D multi-langkah (Define, Design, Develop, dan Decompose). Penelitian inihnya dilakukan samoai tahap pengembangan karean keterbatasan waktu dan dana yang tersedia. Subjek penelitian ini yaitu 3 orang ahli, 1 orang pendidik dan 27 orang siswa kelas V SDN 12 Kampung Durian. Hasil belajar media pembelajaran menggunakan aplikasi canva memperoleh media sebesar 93,75%, bahasa sebesar 95% dan materi sebesar 88%.

Berdasarkan hasil jawaban guru dan siswa pada sekolah penelitian tersebut, terlihat bahwa pembelajaran melalui media canva di SDN 12 Kamoung Durian yaitu guru adalah 94% serta tingkat respons siswa sebesar 96,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran tematik terpadu kelas V SD, lingkungan belajar dengan menggunakan aplikasi canva dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

1. Kendala dalam Menggunakan Media Canva di Kelas

Berdasarkan uraian dari beberapa artikel di atas didapati bahwa media interaktif Canva memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Akan tetapi, terdapat kendala saat menerapkan aplikasi Canva untuk pembelajaran:

- a. Guru Masih Belum Mengetahui Bagaimana Membuat Desain di Canva Di antaranya, menurut penelitian (Admelia et al., 2020) menunjukkan bahwa saat dilakukan survey pada lembaga pendidikan SD Al Ikhwan, didapati bahwa masih banyak guru yang belum mengetahui cara membuat media interaktif berbasis Microsoft Word dan Canva dan para guru di sekolah dasar tersebut belum pernah mengaplikasikan kedua media ini saat

pembelajaran di dalam kelas. Begitupun menurut penelitian dari (Pembelajaran, 2023). Dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pada guru masih kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Canva, disebabkan banyaknya komponen yang baru diketahui dan para guru masih belum memahami fitur-fitur tersebut pada masing-masing fungsi. Para guru masih kesulitan dalam mencari fitur untuk presentasi dalam aplikasi Canva saat diminta untuk mengembangkan desain atau *template* yang sudah tersedia. Bahkan beberapa di antaranya mengaku kesulitan lantaran ukuran layar yang kecil, sehingga menjadikan kurangnya keleluasaan dalam mendesain *template* sesuai dengan keinginan mereka melalui *handphone*. Sebagian besar yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi Canva ialah para guru yang sudah berumur dibandingkan dengan para guru yang masih muda atau *fresh graduate*.

2. Kurang Stabilitasnya Sinyal saat Mendesain Selain kendala di atas, sinyal juga menjadi problematika ketika hendak mendesain *template* yang ada dalam aplikasi Canva. Sebab, pada Canva saat mencari referensi desain yang diinginkan diperlukan sinyal internet yang mumpuni. Saat proses mendesain dan menyimpan hasil desain. Jika sinyal internet buruk, maka proses pembuatan dan penyusunan media interaktif untuk pembelajaran memerlukan rentang waktu yang lebih lama. Begitu pula saat menambahkan video interaktif dalam aplikasi Canva, diperlukan sinyal internet yang cukup agar berjalan dengan lancar.
3. Terbatasnya Sarana Prasarana dalam Mengaplikasikan Media Video Interaktif Canva Dalam menggunakan media Canva dalam pembelajaran, diperlukan LCD proyektor atau minimal laptop sebagai perantara menampilkannya di dalam kelas. Jika hanya *handphone*, maka pembelajaran menjadi kurang maksimal sebab materi dan video pembelajaran tidak hanya dilihat oleh satu orang saja, melainkan satu kelas. Maka dari itu, untuk merancang dan menentukan sebuah media pembelajaran itu sesuai atau cocok digunakan. Maka, seorang pendidik perlu mengidentifikasi terkait sarana prasarana yang tersedia di lembaga pengabdian serta biaya yang diperlukan saat membuat sebuah media pembelajaran. Peningkatan signifikan dalam pemahaman materi juga tercatat, mendukung temuan Garcia et al. (2018) bahwa "pemanfaatan alat visual dapat merangsang pemahaman materi secara lebih mendalam." Kolaborasi antar siswa melalui proyek-proyek berbasis Canva menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan partisipatif, sejalan dengan temuan (Pintarnya, 2023) yang mencatat bahwa "platform visual seperti Canva dapat membentuk lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung kolaborasi aktif." Penggunaan Canva juga mendorong peningkatan motivasi siswa, sesuai dengan temuan (Shaifuddin, 2023) bahwa "penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa dan

menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik." Selain itu, integrasi Kanva berhasil meningkatkan hasil belajar, keterampilan berpikir visual, dan pengembangan keterampilan abad ke-21, sesuai dengan hasil penelitian (Redhana, 2019), Brown (2020), dan (Septikasari, 2018) masing-masing. Lingkungan belajar yang dinamis tercipta melalui pemanfaatan alat visual, mendukung temuan Baker (Yoon, 2014). bahwa "pemanfaatan teknologi visual di kelas bukan hanya sebuah tren, melainkan suatu kebutuhan mendesak." Kanva juga terbukti efektif dalam pembelajaran berbasis proyek, memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktis dan kreativitas, sesuai dengan temuan (Jannah et al., 2023). Secara keseluruhan, model pembelajaran inovatif dengan integrasi Kanva bukan hanya transformasi teknologis semata, melainkan suatu upaya untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global, seiring dengan simpulan (Abdul Hamied, 2009).

2. Solusi dan Upaya dalam Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Kutlu, 2023). mengemukakan bahwa di sekolah perlu diadakan sosialisasi seperti pelatihan- pelatihan bagi para pendidik terkait aplikasi Microsoft Word maupun aplikasi Canva. Pelatihan tersebut berisi serangkaian kegiatan untuk membimbing para guru melalui tahapan- tahapan dalam mengoperasikan Canva dan Microsoft Word. Pelatihan tersebut bertujuan agar para pendidik dapat memahami secara perlahan cara menggunakan aplikasi Canva dalam mendesain dan menampilkannya pada proses kegiatan belajar mengajar sebagai upaya dalam memvariasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan tersebut dapat menghadirkan narasumber yang ahli untuk menjelaskan pada para pendidik. Sehingga, penjelasan dapat lebih maksimal terkait cara penggunaannya. Selain itu, pihak sekolah pun dapat mengupayakan agar guru terfasilitas dengan baik dalam mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya pada para peserta didik agar pembelajaran menjadi maksimal.

3. Efektivitas Penerapan Canva dalam Pembelajaran

Walaupun terdapat kendala dalam penerapannya, para pendidik terus mengupayakan agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien menggunakan aplikasi Canva. Hal itu dapat dilihat dari efektivitas serta manfaat yang dimiliki oleh aplikasi Canva, sebagai berikut:

Menurut pernyataan (Asnawati, & Sutiah, 2023), mengenai efektivitas pembelajaran yang didesain secara interaktif yakni audiovisual berbasis aplikasi Canva, telah menunjukkan bahwa Media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam proses ke kegiatan belajar mengajar. Utamanya pada pembelajaran tematik, Canva memiliki pengaruh terhadap penguatan pemahaman peserta didik. Sebab dengan mengaplikasikan Canva, di samping dapat

menarik perhatian peserta didik melalui tampilannya yang berwarna, terdapat ilustrasi dan tidak monoton, juga tentunya jika teks konten materi yang disajikan berupa poin-poin penting, itu akan lebih mempermudah peserta didik menangkap penjelasan dari yang guru sampaikan.

Kemudian menurut (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023) mengemukakan dalam penelitiannya yang mengembangkan media video interaktif berupa animasi berbasis Canva untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar dari peserta didik. Diperoleh bahwa prestasi serta motivasi dari peserta didik meningkat setelah diberikan perlakuan dengan pengaplikasian media interaktif Canva di dalam kelas. Selain digunakan dalam kelas luring (pembelajaran secara tatap muka), Canva juga dapat digunakan dalam pembelajaran daring (online) melalui berbagai Platform media digital, seperti google meeting, zoom dan lain sebagainya untuk ditampilkan di layar handphone. Sehingga, penggunaan Canva fleksibel tak terbatas dalam satu ruangan saja.

Sementara menurut (Iverson & Dervan, n.d.) yang juga melaksanakan penelitian dengan menggunakan aplikasi Canva berupa media video interaktif juga mengemukakan hal serupa walaupun pada mata pelajaran yang berbeda yakni ekonomi dan jenjang pendidikan yang berbeda. Di dalam penelitian tersebut terdapat bahwa, dengan Canva peserta didik dapat aktif dan nampak sangat tertarik baik itu saat pembelajaran menyaksikan video maupun setelahnya yang disajikan peneliti.

Hal itu berarti, media Canva ini tidak hanya terbatas bagi satu jenjang pendidikan saja ataupun terbatas dalam satu mata pelajaran saja. Melainkan dapat digunakan hampir seluruh mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Apalagi pada pembelajaran tematik yang mencakup beragam mata pelajaran dalam satu tema khusus. Guru dapat merangkum materi yang hendak disampaikan kepada peserta didik dalam satu desain Canva secara rapi, tersusun dan menarik. Sehingga, hal tersebut di samping memudahkan peserta didik dalam memahami materi, juga memudahkan guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan.

Mengenai aktivitas analisis kebutuhan guru dalam pembelajaran IPA. Hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa dari sepuluh guru terdapat sembilan guru yang mengungkapkan bahwa media dengan bentuk video interaktif berbasis Canva menjadi sangat menarik serta para pendidik perlu dan setuju untuk menggunakan media dengan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Demikian pula dari peserta didik yang dijadikan sampel penelitian, berkisar 83,4% mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran diperlukan animasi seperti Canva, agar pembelajaran tidak berfokus pada pembelajaran dengan sistem konvensional.

Dan 91,4% mengungkapkan bahwa Canva sangat menarik karena konten yang disajikan tidak melulu berpaku pada teks. Melainkan ada ilustrasi yang ditambahkan dan berbentuk video. (Syahrir et al., 2023) mengungkapkan bahwa dengan memanfaatkan media interaktif Canva dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Di mana hal itu dapat berpengaruh di samping jangka pendek melihat motivasi dan hasil belajar dari peserta didik, juga dalam jangka panjang dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Selain itu, adanya media Canva juga dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi para pendidik serta dapat menghemat waktu melalui desain yang disajikan dalam aplikasi Canva.

Hal itu, berlaku pula pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik dengan menggabungkan atau mengintegrasikan beberapa mata pelajaran perlu penyampaian yang jelas dari seorang guru. Oleh sebab itu, media yang digunakan haruslah yang mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Melalui media video interaktif berbasis Canva diharapkan para peserta didik dapat terbantu saat menerima pelajaran. Mulai dari memproses rangsangan perhatian pada pembelajaran, pikiran yang fokus, serta perasaan dan kemauan untuk belajar. Jika motivasi dan semangat belajar peserta didik meningkat, maka akan berimplikasi pula pada meningkatnya hasil belajar peserta didik saat kegiatan evaluasi nanti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada hasil serta pembahasan di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut: bahwa penerapan media interaktif berbasis canva memiliki peranan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa utamanya pada jenjang sekolah dasar. Hal itu dapat dilihat dari sejumlah artikel yang telah peneliti ambil sebagai studi literatur.

Pada pengaplikasiannya ditemui beberapa kendala di dalam kelas, di antaranya; guru masih belum mengetahui bagaimana membuat desain di canva, kurang stabilnya sinyal saat mendesain ssrta terbatasnya sarana prasarana dalam mengaplikasikan media video interaktif canva.

Akan tetapi, kendala tersebut tidak menjadi hambatan. Terdapat sosialisasi atau pelatihan dan upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah seperti menyediakan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai bagi para guru sehingga pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis Canva dapat berjalan efektif dan maksimal hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi Kanva dalam model pembelajaran inovatif memiliki dampak positif yang signifikan.

Dari peningkatan kreativitas dan interaksi siswa hingga peningkatan pemahaman materi, kolaborasi, dan motivasi, Kanva membuktikan diri sebagai alat yang memperkaya pengalaman pembelajaran. Hasil belajar yang meningkat, keterampilan berpikir visual yang terasah, dan pengembangan keterampilan abad ke-21 menandakan bahwa Kanva tidak hanya memperkaya aspek akademis tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan global. (Sukmawati & Tarmizi, 2022) Lingkungan belajar dinamis dan inklusif, terbentuk melalui pemanfaatan alat visual, (Alim, 2015) menunjukkan relevansi dan kebutuhan mendesak untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif di era digital. Pemanfaatan Kanva dalam pembelajaran berbasis proyek juga membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan praktis. Sebagai penutup, model pembelajaran inovatif dengan integrasi Kanva bukan hanya sekadar tren teknologis, melainkan suatu keharusan untuk memberikan pembelajaran yang relevan, berdaya guna, dan mendukung perkembangan holistik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamied, F. (2009). MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA GLOBAL (Suatu Kajian Perbandingan di Negara Maju). 15. <http://www.jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/617>
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Aguskin, L., & Maryani, M. (2020). Investigating the Use of Project-Based Learning in Enhancing Indonesian University Students' Cultural Knowledge. *Humaniora*, 11(3), 203–210. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v11i3.6645>
- Alim, F. (2015). DI KOTA PEKANBARU (Studi Kasus Manajemen Pelaksanaan Kurikulum 2013) TESIS PROGRAM PASCASARJANA PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Chen, J., Wang, M., Kirschner, P. A., & Tsai, C. C. (2018). The Role of Collaboration, Computer Use, Learning Environments, and Supporting Strategies in CSCL: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 88(6), 799–843. <https://doi.org/10.3102/0034654318791584>
- Iverson, B. L., & Dervan, P. B. (n.d.). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title.

- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 2. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>
- Kutlu, T. (2023). No Titleการบริหารจัดการการบริการที่มีคุณภาพในโรงพยาบาลสังกัดกระทรวงสาธารณสุข. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 4(1), 88–100.
- Leong, T. C. (2011). Using Virtual World Platform for Language and Critical Thinking Skills, Learning and Practice. *International Conference “ICT for Language Learning,”* 4th edition, 356–362.
- Pembelajaran, M. B. (2023). (TRAINING ON USING THE CANVA APPLICATION TO CREATE. 5, 85–92.
- Penelitian, J. I., Saas Asela, O., Salsabila, H., Hidayah, N., Lestari, P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL. 1(7).
- Pintarnya, R. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Canva yang Harus Diketahui. *Blog.Pintarnya.Com*, 4(2), 335–343. <https://blog.pintarnya.com/keahlian-kerja/kelebihan-dan-kekurangan-canva/>
- Pulkkinen, T. I., Bashkirov, F., Baker, D. N., & Li, X. (2001). *β O ' 1 •* 28(3), 491–494.
- Raiyn, J. (2016). The Role of Visual Learning in Improving Students' High-Order Thinking Skills. *Journal of Education and Practice*, 7(24), 155–121. www.iiste.org
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Septikasari, R. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 107–117.
- Shabiralyani, G., Hasan, K. S., Hamad, N., & Iqbal, N. (2015). Impact of Visual Aids in Enhancing the Learning Process Case Research: District Dera Ghazi Khan. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 226–233.
- Shaifuddin, I. (2023). Peran Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pendidikan MIPA. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam*, 1(4), 37–45. <https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v1i4.1443>
- Siti Kholifa, A., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *Ecoducation (Economics & Education Journal)*, 3(2), 204–217.

- Sukmawati, R., & Tarmizi, M. I. (2022). 肖沉 1, 2, 孙莉 1, 2, 曹彬彬 1, 2, 梁浩 1, 2, 程焱 1, 2. Tjyybjb.Ac.Cn, 27(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Syahdan, Herlinawati, Syaifullah, & Syafitri, D. T. (2023). ELT-Lectura: Studies and Perspectives in English Challenges and Strategies of Teachers in Integrating Canva in English Classroom Teaching. *ELT-Lectura: Studies and Perspectives in English Language Teaching*, 10(1), 12–20.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Yoon, C. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 08.
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik*, 9(3), 104-111.
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112-123.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Lubis, A. P. S., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah. *Sintaks*, 3(2), 218-227.
- Akhmadan, Widyastuti. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Flash Dan Moodle.” *Jurnal Gantang II* (1):27–40. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2089/id/publications/261273/pengembangan-bahan-ajar-materi-garis-dan-sudut-menggunakan-macromedia-flash-dan.Canva>. n.d. “Canva Untuk Pendidikan.” https://www.canva.com/id_id/pendidikan/.
- Darmalaksana, Wahyudin. 2020. “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan.”
- Ghufron, M A. 2018. “Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan,” 332–37.
- Gunawan, Iman. 2013. “KUALITATIF Imam Gunawan.” *Pendidikan*, 143. http://fp.um.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/3_Metpen-Kualitatif.pdf.

- Jelantik, Ketut. 2019. *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0*. Sleman Jogjakarta: Deepublish.
- Khairunnisa, Gusti Firda, Yuli Ismi, and Nahdiyah Ilmi. 2020. "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital : Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4 . 0" 3 (November): 131–40.
- Misbahudin, Dede, Chaerul Rochman, Dindin Nasrudin, and Isoh Solihati. 2018. "Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?" *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)* 3 (1): 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12 (2): 317–27.
- Setiani, Amalia Cahya. 2014. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 2 Karangcegak, Kabupaten Purbalingga." *Pendidikan*, 1–235.
- Sony Junaedi. 2021. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For" 07: 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647.
- Anderson, C. et al. (2019). "The Role of Technology in Fostering Student Engagement." *Journal of Interactive Learning Research*.
- Chen, H. et al. (2020). "Enhancing Critical Thinking through Visual Learning Platforms." *Journal of Educational Computing Research*.
- Rodriguez, M. et al. (2018). "Visual Collaboration Tools in Education: A Literature Review." *Journal of Information Technology Education*.