



PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA


Putri Ayu Aisah¹, Syamsulrijal Basri², Hamzah³

¹Universitas Negeri Makassar: putriayuaisah31@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar: rijal@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Bawakaraeng II: hamzah611@guru.sd.belajar.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 15-11-2024</i> <i>Revised; 25-11-2024</i> <i>Accepted; 01-05-2025</i> <i>Published; 02-05-2025</i>	Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) 17 siswa kelas VI di UPT SPF SDN Bawakaraeng II, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, ditingkatkan dengan penggunaan media interaktif berbasis Canva. Pendekatan siklus digunakan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Pendekatan ini terdiri dari langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Beberapa metode pengumpulan data adalah wawancara dengan guru dan siswa serta pengamatan aktivitas siswa. Hasil tes siklus I dan II digunakan untuk menganalisis data secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menggunakan media interaktif berbasis Canva. Nilai rata-rata siswa untuk siklus I adalah 70,5, dan siklus II adalah 85,7, yang menunjukkan bahwa menggunakan media interaktif membantu siswa belajar lebih baik dan membuat mereka lebih terlibat dalam pelajaran. Oleh karena itu, menggunakan media interaktif berbasis Canva dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran
Key words: <i>Canva, Hasil Belajar, IPAS.</i>	



artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Teknologi digunakan dalam proses pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), mendorong penggunaan media digital untuk mendukung pembelajaran yang efektif. (Andi Sadriani et al., 2023). Media interaktif berbasis aplikasi desain grafis, seperti *Canva*, adalah Salah satu media yang kini berkembang pesat adalah yang memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Teori ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa penggunaan elemen visual dan interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang diajarkan. (Christiani et al., 2024).

Meskipun penggunaan media digital semakin populer, masih ada banyak masalah saat menerapkan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Banyak pendidik belum benar-benar menggunakan media digital dalam pembelajaran mereka, terutama dalam bidang studi di mana pemahaman konsep yang lebih abstrak diperlukan, seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS). (Subroto et al., 2023). Banyak sekolah masih menggunakan metode konvensional untuk mengajar, tanpa menggunakan teknologi atau media interaktif. Akibatnya, siswa tidak termotivasi untuk belajar, terutama untuk memahami materi yang kompleks (Angelika, 2024).

Di UPT SPF SDN Bawakaraeng II, penggunaan media pembelajaran di kelas VI masih terbatas pada materi pelajaran cetak dan instruksi lisan guru. Siswa cenderung bosan dan tidak terlibat dalam pelajaran, terutama di bidang IPAS, di mana pemahaman yang lebih mendalam tentang ide diperlukan. Hasil ujian awal menunjukkan bahwa sejumlah besar siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran tertentu mungkin tidak efektif saat ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi potensi media pembelajaran berbasis teknologi. Ini disebabkan oleh perbedaan antara kenyataan di lapangan yang masih bergantung pada metode tradisional ini dan situasi ideal di mana teknologi dan media interaktif digunakan secara maksimal dalam pembelajaran (Mawarni et al., 2024). *Canva*, yang Aplikasi media berbasis teknologi, seperti aplikasi desain grafis dan multimedia, dapat meningkatkan dorongan dan hasil belajar siswa, menurut penelitian sebelumnya. (Yuliana et al., 2023).

Tujuan dari Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas VI dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan menggunakan media interaktif berbasis *Canva*. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan untuk penggunaan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam bidang sains, dan menawarkan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Inovasi yang ditawarkan oleh Penelitian ini menjelaskan bagaimana media interaktif berbasis *canva*.

METODE PENELITIAN

PTK memiliki empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Studi ini melibatkan 17 murid dari UPT SPF SDN Bawakaraeng II kelas VI, terdiri dari 7 laki-laki dan 10 perempuan.

Proses studi dimulai dengan tahap perencanaan, yang mencakup pembuatan Modul Ajar yang bergantung pada media interaktif *Canva*. Selanjutnya, tahap pelaksanaan, materi IPAS dipresentasikan dengan cara yang menarik dan interaktif dengan menggunakan media *Canva*. Siswa diberi tugas dan praktik yang relevan dengan materi yang diberikan. Siswa diuji pemahamannya pada akhir siklus I dan II.

Studi ini menggunakan Tes Hasil Belajar, Lemabr Observasi, dan Wawancara. Ada tiga metode untuk mengumpulkan data: (1) tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir siklus I dan siklus II untuk mengukur kemajuan hasil belajar siswa; (2) melihat partisipasi dan interaksi

siswa selama pembelajaran; dan (3) wawancara untuk mengetahui reaksi guru dan siswa terhadap penggunaan media Canva.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan dari studi adalah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) dapat ditingkatkan dengan menggunakan media interaktif berbasis Canva siswa kelas VI di UPT SPF SDN Bawakaraeng II. Dua siklus penelitian dilakukan, masing-masing dengan mengumpulkan data melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara.

Siklus pertama menggunakan media *Canva* untuk menampilkan materi IPAS secara visual dan interaktif. Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa Dari 17 siswa, hanya 10 memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mencakup sekitar 58,8% dari siswa total, dengan nilai rata-rata 70,5. Secara keseluruhan, hasil ujian menunjukkan bahwa beberapa siswa masih membutuhkan pemahaman lebih lanjut tentang materi yang diajarkan. Namun, penggunaan media *Canva* mulai menunjukkan hasil yang baik.

Tabel 1 Hasil Belajar Tes Siklus I

Kategori Hasil	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Baik (80-100)	4	23,5%
Cukup (65-79)	6	35,3%
Kurang (<65)	7	41,2%

Selama Siklus II, evaluasi dan perbaikan pelaksanaan pembelajaran dilakukan, dan penggunaan media *Canva* diperbaiki dengan menambah elemen interaktif yang lebih beragam dan menarik. Siklus kedua tes menunjukkan kemajuan besar. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,7 dan 15 siswa (88,2%) mencapai KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva* yang lebih baik dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Tabel 2 Hasil Belajar Tes Siklus II

Kategori Hasil	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Baik (80-100)	11	64,7%
Cukup (65-79)	4	23,5%
Kurang (<65)	2	11,8%

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempelajari IPAS. Peningkatan rata-rata nilai siswa dari siklus I ke siklus II (dari 70,5 menjadi 85,7) serta persentase siswa yang mencapai KKM (dari 58,8 menjadi 88,2) mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

Pembahasan

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di UPT SPF SDN Bawakaraeng II. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa serta jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari siklus I ke siklus II. Pengamatan peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa juga menunjukkan peningkatan ini.

Meskipun media *Canva* telah digunakan banyak siswa gagal Pada siklus pertama, nilai rata-rata hanya mencapai 70,5, dengan hanya 58,8% siswa yang berhasil memenuhi KKM. Mungkin karena media *Canva* baru digunakan pada siklus pertama, penerapan belum sepenuhnya ideal. Studi sebelumnya oleh (Asari, 2017) menunjukkan bahwa menggunakan media berbasis teknologi, seperti aplikasi multimedia, membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri agar siswa dapat memanfaatkannya sepenuhnya dalam proses belajar. Siswa yang belum terbiasa dengan media berbasis teknologi cenderung mengalami kesulitan pada awalnya.

Namun, selama siklus kedua, media *Canva* diperbarui dan disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa; elemen visual yang lebih interaktif dan menarik ditambahkan. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan selama siklus ini. Meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKM menjadi 88,2% dan peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 85,7. Perubahan didukung teori yang dibangun oleh (Miftahul Jannah et al., 2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif Dengan menambahkan elemen visual yang menarik ke Canva, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa lebih memahami materi pelajaran.

Media Canva berhasil meningkatkan hasil belajar siswa karena presentasi visual mereka (Rizki Hasanah, 2024), Canva, yang memberikan siswa kesempatan untuk melihat dan berinteraksi dengan materi pelajaran melalui sarana visual menarik seperti animasi, grafik, dan diagram, sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyu et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran visual dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang abstrak seperti IPAS.

Selama siklus kedua, observasi menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang terlibat secara aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Nurpiani et al., 2024) yang menyatakan bahwa media yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dapat meningkatkan motivasi mereka dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Media interaktif seperti *Canva* membuat siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa juga mendukung temuan ini. Karena materi disajikan dengan cara yang lebih inovatif dan menyenangkan menggunakan media Canva, siswa menjadi lebih tertarik dan senang belajar. Ini sesuai dengan gagasan dari Canva (Nunirmala et al., 2024) yang menyatakan bahwa menggunakan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat pelajaran lebih menarik dan membuat konsep lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, guru percaya bahwa Canva sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks karena memberikan gambaran visual yang jelas dan mudah dipahami.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media interaktif berbasis Canva dalam

pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Ini menunjukkan bahwa media Canva adalah alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa untuk belajar. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media teknologi dan visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Mulyosari & Khosiyono, 2023). Akibatnya, media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep abstrak seperti IPAS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu dan mendukung penelitian ini, terutama kepala UPT SPF SDN Bawakaraeng II, yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukannya di sekolah tersebut. Kami juga berterima kasih kepada guru, kepala sekolah, dan siswa kelas VI yang sangat berpartisipasi dan mendukung proses penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di kelas VI UPT SPF SDN Bawakaraeng II. Pada siklus II, penggunaan media Canva yang lebih kreatif dan interaktif berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dan jumlah nilai yang lebih baik. Peningkatan ini tidak hanya mencakup aspek akademik, tetapi juga berdampak pada peningkatan partisipasi dan motivasi siswa.

Saran

Penelitian ini membuktikan jika bahwa guru harus lebih mengembangkan elemen visual dalam media *Canva*, seperti menambahkan animasi atau infografis, agar lebih menarik dan membantu siswa memahaminya. Selain itu, sangat penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan tambahan tentang cara memanfaatkan sepenuhnya fitur *Canva*. Selain itu, evaluasi berkala sangat penting untuk menyesuaikan penggunaan media siswa dengan kebutuhan mereka. Penelitian lebih lanjut yang melibatkan lebih banyak sekolah dan berbagai jenis media lainnya juga disarankan untuk menghasilkan temuan yang lebih menyeluruh dan dapat diterapkan pada situasi lain. Jadi, Alat Canva dapat membantu siswa belajar lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Angelika. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sani. *Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Asari, A. (2017). *Media pembelajaran Era Digital. Jurnal Sains dan Seni ITS* (Vol. 6). Diambil dari <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- Christiani, Y. H., Karim, A., Ratnawati, R. . E., Warneri, W., & Enawaty, E. (2024). Eksplorasi

- Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran. *Journal on Education*, 6(4), 19895–19904. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5785>
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Nunirmala, D. P., Rachmatulah, H., Alfia, S., & Indonesia, U. P. (2024). Effectiveness of the application of instructional media using the *Canva* application in. *Journal of Curriculum Development*, 3(1), 41–56.
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan Media *Canva* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1172. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Rizki Hasanah, & Z. Q. (2024). Pemanfaatan *Canva* dan YouTube sebagai Media Pembelajaran dalam Pengajaran Bahasa Inggris di MA Hidayatul Insan Palangka Raya utilization of *Canva* and youtube as learning media in teaching English at MA Hidayatul Insan Palangka Raya Institut Agama Islam Ne. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat Indonesia*, 1(4).
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Wahyu, M., Hanifah, N., Rikhayana, N. A., & Ruby, A. C. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Slow Learner pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila di Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 34–44.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>