



## **Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar**

### ***Implementation of Interactive Learning Media Based on Canva in Science Learning: A Qualitative Study in Elementary School***

**Zahara Edlin Putri<sup>1</sup>, Reni<sup>2</sup>, Neni Hermita<sup>3</sup>, Rifqa Gusmida Syahrin Barokah<sup>4</sup>**

Universitas Riau, Kampus Bina Widya KM 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail Korespondensi: [rifqa.gusmida@lecturer.unri.ac.id](mailto:rifqa.gusmida@lecturer.unri.ac.id)

#### **Histori Artikel**

Masuk: 11-06-2025 | Diterima: 29-07-2025 | Diterbitkan: 31-07-2025

#### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital mendorong pendidik untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran IPA di sekolah dasar Aulia Cendikia menggunakan Canva pada pelajaran mengelompokkan hewan berdasarkan makanan hewan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas V SD Aulia Cendikia Islam School Pekanbaru. Data yang diperoleh mencakup hasil tes dari penilaian pre dan post, observasi aktivitas di kelas, survei kepuasan, dan wawancara dengan guru kelas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa telah meningkat setelah pengajaran dengan Canva. Antusiasme siswa sangat tinggi, dan mereka berpartisipasi secara aktif dan memberikan respons positif terhadap media yang digunakan. Para guru juga menganggap media tersebut sebagai alat yang efektif dalam menjelaskan materi abstrak yang disajikan secara visual dan menyenangkan. Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa alat media meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran IPA di sekolah dasar dan sangat sesuai dengan lingkungan kelas abad ke-21.

**Kata Kunci:** Media Interaktif; Canva; Pendidikan IPA; Sekolah Dasar; Klasifikasi Hewan

#### **Abstract**

The advancement of digital technology encourages educators to create innovative learning methods that are engaging and aligned with the characteristics of today's students. This study aims to describe the implementation of science learning media at Aulia Cendikia Elementary School using Canva in a lesson on classifying animals based on their diets. This research uses a descriptive qualitative approach with subjects consisting of fifth-grade students at Aulia Cendikia Islam School, Pekanbaru. The data collected includes the results of pre- and post-assessment tests, classroom activity observations, satisfaction surveys, and interviews with the homeroom teacher. The findings show that students' understanding improved after instruction using Canva. Student enthusiasm was high, and they participated actively and responded positively to the media used. Teachers also considered the media to be an effective tool in explaining abstract material in a visual and enjoyable way. Overall, it can be concluded that the media enhanced the effectiveness of science teaching and learning in elementary school and is well-suited for 21st-century classroom environments.

**Keywords:** Interactive Media; Canva; Science Education; Elementary School; Animal Classification

*This is an open access article under the CC BY-SA license*



#### **PENDAHULUAN**

Di era modern saat ini, dunia pendidikan mengalami transformasi karena adanya kemajuan teknologi digital yang pesat. Inovasi di dalam penyampaian materi lebih menarik serta relevan bagi peserta didik menuntut proses pembelajaran yang tidak lagi hanya bergantung kepada metode konvensional. Guru dituntut menjadi fasilitator pembelajaran agar kreatif merancang media sesuai kebutuhan siswa abad ke-21. Media interaktif adalah salah satu hal yang bisa menunjang proses pembelajaran di era sekarang. Dalam konteks ini, media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar merupakan produk atau layanan digital berbasis multimedia yang disajikan guru kepada siswa, berisi konten pembelajaran seperti teks, animasi, video, audio, hingga permainan edukasi. Media interaktif berfungsi sebagai alat bantu berbasis multimedia yang menyampaikan pesan atau informasi dari guru

kepada siswa, di mana prosesnya melibatkan komunikasi aktif dua arah antara siswa dan multimedia, dengan tujuan mempermudah jalannya pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran penting di tingkat sekolah dasar karena memiliki peran strategis dalam menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah dan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam di sekitar siswa. Melalui pembelajaran IPA, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses sains seperti mengamati, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan mengomunikasikan hasil pengamatan. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar, yaitu menumbuhkan rasa percaya diri dalam memahami lingkungan serta mampu menerapkan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. IPA sebagai salah satu mata pelajaran yang memuat konsep-konsep abstrak dan seringkali sulit dipahami siswa, terutama pada siswa sekolah dasar, tentunya menjadikan mata pelajaran ini tantangan. Hasil survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa minat belajar siswa SD terhadap mata pelajaran IPA masih rendah, apalagi jika pembelajaran hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah. Pembelajaran IPA belum optimal karena media pembelajaran yang tersedia masih terbatas, dan sebagian besar guru hanya mengandalkan materi serta soal latihan dari buku pedoman yang cakupannya terbatas. Misalnya dalam materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah tantangan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Pengenalan ilmu tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya disampaikan melalui metode seperti presentasi, kerja kelompok, dan tes setelah materi disampaikan. Penggunaan metode tersebut dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa saat kegiatan belajar di sekolah. Namun, jika siswa harus mempelajari materi ini secara mandiri di luar kegiatan belajar dengan hanya membaca buku, hal tersebut dapat menurunkan minat mereka untuk mempelajarinya. (Pramono, 2018).

Menurut (Indriani, 2024), Pembelajaran IPA masih belum berjalan maksimal karena media pembelajaran yang tersedia sangat terbatas. Sebagian besar guru hanya bergantung pada materi dan latihan soal yang terdapat di buku pedoman, yang ruang lingkupnya tergolong terlalu sempit. Faktanya, cakupan materi dalam buku cenderung terbatas dan kurang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi dan kontekstual, proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Akibatnya, siswa lebih sulit memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak dan memerlukan contoh konkret. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, karena mereka hanya menerima materi secara satu arah tanpa adanya kesempatan untuk melakukan pengamatan, percobaan, atau eksplorasi secara langsung. Keadaan tersebut tentu berpengaruh terhadap pengembangan keterampilan proses sains dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang seharusnya menjadi salah satu tujuan penting dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Oleh karena itu, suatu media pembelajaran yang konkret, visual, serta menyenangkan sangat diperlukan untuk menyajikan suatu materi. Dengan pemilihan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks dan abstrak (Yusnaldi et al., 2025).

Perkembangan teknologi informasi serta komunikasi memberi peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Teknologi dianggap sebagai sumber daya penting yang dapat mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Ketentuan tersebut tercantum dalam Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, di mana pada prinsip pembelajaran poin ke-13 disebutkan bahwa “pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bertujuan untuk meningkatkan efisiensi serta efektivitas dalam proses pembelajaran” (Maritsa et al., 2021). Guru dapat memanfaatkan aneka platform digital untuk menunjang suatu proses belajar mengajar. Salah satunya adalah Canva, yang menyediakan berbagai fitur interaktif (Hidayati et al., 2023). Canva merupakan sebuah platform desain grafis berbasis

online, baik dalam bentuk website maupun aplikasi, yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam membuat tampilan visual yang menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Selain membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran, Canva juga dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa (Saputra et al., 2022).

Dalam pelajaran IPA, banyak konsep yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan atau teks, seperti proses fotosintesis, siklus air, sistem peredaran darah, hingga konsep energi. Dengan adanya canva yang hadir dalam bentuk visual menarik, seperti infografis, diagram interaktif, ilustrasi, dan video animasi sederhana, media pembelajaran menjadi efektif. konsep-konsep IPA yang abstrak pun menjadi lebih konkret dan mudah dicerna oleh siswa melalui media pembelajarannya. Selain itu, guru dapat menyesuaikan desain materi sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Tidak hanya itu, siswa pun bisa diajak untuk berkreasi membuat proyek visual sederhana menggunakan Canva, yang dapat meningkatkan pemahaman sekaligus kreativitas mereka dalam belajar IPA.

Melalui Canva, pengguna dapat membuat berbagai media pembelajaran, presentasi, poster, infografis, video, dan konten visual lainnya dengan mudah tanpa harus memiliki keahlian desain profesional. Canva menyediakan ribuan template yang dapat disesuaikan, ikon, animasi, serta fitur kolaborasi daring yang memungkinkan beberapa pengguna mengerjakan desain secara bersamaan. Fitur interaktif di Canva, seperti animasi tombol, tautan aktif, hingga pembuatan video pendek, dapat membantu guru atau siswa menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami. Dengan kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur yang ditawarkan, Canva menjadi salah satu media yang populer digunakan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran jarak jauh dan presentasi digital.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran dinilai sesuai dengan konsep game-based learning, yaitu metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dalam proses belajar mengajar. Metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Game interaktif berbasis Canva memungkinkan guru menyajikan materi seperti klasifikasi hewan berdasarkan makanannya secara visual, menyenangkan, dan kompetitif melalui kuis-kuis kelompok. Dalam metode ini, pembelajaran tidak hanya berlangsung secara satu arah dari guru ke siswa, melainkan melalui aktivitas permainan yang melibatkan siswa secara aktif, baik secara individu maupun kelompok. Game-based learning bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga siswa terdorong untuk lebih antusias, berpartisipasi, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Saat Canva digunakan sebagai media pembelajaran IPA, guru bisa menyusun materi seperti klasifikasi hewan berdasarkan makanannya dalam bentuk visual yang menarik, disertai animasi, gambar, video, dan permainan kuis berbasis kelompok. Kuis ini menjadi bagian dari game-based learning karena di dalamnya terdapat unsur permainan seperti tantangan soal, kompetisi antar kelompok, dan perolehan skor. Hal tersebut dapat membangkitkan motivasi siswa untuk terlibat aktif karena adanya unsur persaingan yang sehat dan dorongan untuk meraih hasil terbaik. Selain itu, penyajian materi melalui Canva membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Visualisasi gambar hewan, animasi makanan, serta permainan kuis memungkinkan siswa mengamati, menebak, dan berdiskusi secara langsung dengan teman-temannya. Kondisi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan rasa percaya diri.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Fokus utama

penelitian adalah pada proses penerapan media serta respons siswa dan guru terhadap penggunaannya dalam menyampaikan materi pengelompokan hewan berdasarkan makanannya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan fokus utamanya adalah menggambarkan bagaimana proses penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Kegiatan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SD Aulia Cendikia Islam School yang ada di Pekanbaru. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang ikut aktif selama proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan media Canva. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa cara seperti tes tertulis, observasi selama pembelajaran, angket reflektif, dan juga wawancara. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif agar bisa mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh dari berbagai sumber yang ada.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu tes tertulis, observasi selama proses pembelajaran berlangsung, angket reflektif siswa, serta wawancara dengan guru kelas. Tes dilakukan untuk mengukur pemahaman awal dan akhir siswa terhadap materi klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan antusiasme siswa selama proses belajar mengajar menggunakan media Canva. Angket reflektif digunakan untuk mengetahui tanggapan dan persepsi siswa terhadap media yang digunakan, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi terkait efektivitas dan respon terhadap penggunaan media Canva.

Penelitian ini dilakukan lewat beberapa tahap, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi proses dan hasilnya. Di tahap awal, peneliti menyusun perangkat ajar berbasis Canva yang disesuaikan dengan materi IPA kelas V. Selanjutnya, dilakukan pelaksanaan kegiatan yang berlangsung dalam bentuk pertemuan langsung, di mana peneliti juga melakukan observasi untuk melihat bagaimana suasana kelas dan seberapa aktif siswa terlibat. Sebagai bentuk evaluasi, peneliti menilai pemahaman awal siswa dengan mengajukan serangkaian pertanyaan lisan di awal kelas. Pendekatan ini membantu memberikan gambaran awal meskipun tidak didokumentasikan secara tertulis. Sebagai post-tes, LKPD digunakan untuk evaluasi di akhir kelas. Untuk melengkapi data, peneliti juga menggunakan wawancara dan kuesioner reflektif tentang media pembelajaran dan proses pembelajaran. Guru kelas diwawancarai, dan mereka berbagi pendapat tentang penggunaan media Canva dan bagaimana hal itu memengaruhi aktivitas belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Kegiatan pembelajaran IPA kelas V di SD Aulia Cendikia Islam School Pekanbaru dengan media Canva berjalan dengan antusiasme tinggi dari siswa. Saat media ditampilkan melalui proyektor, seluruh perhatian siswa tertuju ke layar, tertarik dengan tampilan visual yang penuh warna, animasi, dan gambar hewan yang menarik.

Pada proses pembelajaran, media yang berisi gambar, animasi singkat, video pembelajaran, serta permainan kuis kelompok berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif. Saat sesi kuis berlangsung, siswa aktif berdiskusi dan menjawab pertanyaan secara kelompok.



Gambar 1. Tampilan Sampul Media



Gambar 2. Tampilan Menu

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis Canva diujicobakan, dilakukan pengumpulan data melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar refleksi siswa. Hasil dari penilaian LKPD yang telah dilakukan menunjukkan variasi pemahaman antarkelompok terhadap materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya.

**Tabel 1.** Skor Hasil LKPD Peserta Didik

Nama Kelompok	Score		keterangan
	Kegiatan 1	Kegiatan 2	
Kelompok 1	9 (Cukup)	9 (Baik)	Pemahaman Meningkat
Kelompok 2	15 (Sangat Baik)	11 (Sangat Baik)	Menunjukkan pemahaman yang baik.
Kelompok 3	12 (Baik)	12 (Sangat Baik)	Menunjukkan peningkatan pada pemahaman

Dari tabel di atas terlihat bahwa pemahaman siswa pada kegiatan pertama dan kegiatan kedua cukup beragam. Hasil kerja kelompok pertama sangat baik, sedangkan hasil kerja kelompok lainnya masuk dalam kategori baik dan cukup. Pada kedua kegiatan tersebut, terjadi peningkatan konsistensi kelompok hingga mencapai taraf pemahaman yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mendapatkan pengenalan awal terhadap media, siswa menjadi lebih terbiasa dengan gaya belajarnya dan mampu memahami tugas-tugas jangka panjang dengan lebih baik. Pemahaman konsep ini diperkuat melalui refleksi individu siswa yang menunjukkan persepsi mereka terhadap proses pembelajaran.

Hasil refleksi siswa juga menunjukkan mayoritas siswa merasa senang, mudah memahami materi, dan ingin belajar dengan metode yang sama. Sebagian besar siswa menyukai sesi kuis permainan dan dapat menyebutkan serta menjelaskan contoh hewan berdasarkan jenis makanannya.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Hasil Ringkasan	Ya/bisa/senang	Tidak/belum /bingung
P1	Apa yang saya pelajari hari ini:	Mayoritas menjawab tentang hewan dan jenis makanannya, seperti herbivora, karnivora dan omnivora.	-	-
P2	Bagian mana dari pembelajaran hari ini yang paling saya sukai?	Banyak siswa yang menyukai kegiatan saat mengerjakan quiz dengan game dan menebak makanan hewan serta mengetahui klasifikasi hewan.	-	-
P3	Apakah saya mudah memahami materi yang disampaikan hari ini?	Semua siswa merasa mudah memahami materi.	25	-
P4	Menurut saya, kegiatan yang ditampilkan tadi membantu saya belajar	Hampir semua merasa terbantu dengan kegiatan.	23	2
P5	Apakah saya bisa menyebutkan contoh hewan berdasarkan makanannya?	Sebagian besar siswa mampu memberi contoh.	22	3
P6	Perasaan saya hari ini	Mayoritas senang dan semangat, 2 siswa bingung.	23	2
P7	Saya ingin belajar lebih banyak tentang hewan dan makanannya.	Semua siswa ingin belajar lebih lanjut.	25	-
P8	Saya bisa menjelaskan perbedaan hewan herbivora, karnivora, dan omnivora.	Mayoritas mampu menjelaskan dengan baik.	21	4
P9	Saya merasa percaya diri saat menjawab pertanyaan hari ini.	Sebagian besar merasa percaya diri.	23	2
P10	Saya ingin belajar lagi dengan cara seperti hari ini.	Siswa menyukai metode pembelajaran yang digunakan.	24	1

Dari tabel diatas, dapat dilihat sebagian besar siswa menyukai aktivitas kuis berbasis permainan yang di implementasikan. Kondisi ini mengindikasi bahwa media pembelajaran menarik minat siswa dan berpotensi meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Canva mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Afriana & Prastowo, 2022) bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik melalui stimulus visual yang menarik. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu memberikan stimulus dari pendidik ke peserta didik dan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi agar peserta didik lebih mudah memahami.

Pada saat melakukan praktik pembelajaran kami dapat melihat reaksi peserta didik terhadap media yang disajikan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal pembelajaran dimulai. Ketika media ditampilkan melalui proyektor, seluruh perhatian siswa langsung tertuju ke arah layar. Mereka terlihat sangat tertarik dengan tampilan gambar hewan yang lucu, warna-warni yang menarik, serta tampilan yang tidak membosankan. *Interactive learning media based on Canva can also foster an interesting atmosphere and student activity in the learning process* (Helingo et al., 2023). Sesi kuis yang disusun dalam bentuk permainan kelompok menjadi momen yang paling ditunggu-tunggu oleh siswa. Banyak siswa yang aktif menjawab dan berdiskusi dalam kelompoknya. Media yang digunakan bukan hanya membantu pemahaman, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Sejak awal proses pembelajaran, siswa menunjukkan banyak sekali antusiasme, terutama saat proyektor digunakan untuk menampilkan media. Fokus setiap siswa langsung tertuju ke layar, dan mereka tampak terpicu oleh grafis yang menawan dan bersemangat serta presentasi yang memikat. Selain itu, materi pembelajaran interaktif berbasis Canva meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu menciptakan lingkungan yang menarik selama proses pembelajaran. Dengan banyaknya siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan, sesi kuis yang diselenggarakan sebagai permainan kelompok menjadi waktu yang paling dinantikan oleh siswa. Hasilnya, media yang digunakan mendorong lingkungan pembelajaran yang lebih partisipatif selain membantu pemahaman. Media berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan pengirim pesan (guru) dan penerima pesan (siswa), sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis Canva diujicobakan, dilakukan pengumpulan data melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar refleksi siswa. Menurut (Ni Made Sinta Suwastini et al., 2022), Penggunaan LKPD dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, pengetahuan, sikap, serta keterampilan peserta didik. Melalui LKPD, perkembangan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dapat terlihat dengan jelas. Tidak hanya itu, efektivitas proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media interaktif seperti Smart Apps Creator berbasis Canva dapat membantu siswa memahami materi lebih baik karena tampilannya menarik, dilengkapi kuis, dan dapat diakses kapan saja (Tsurayya et al., 2024). Media ini tidak hanya memudahkan guru menjelaskan materi, tetapi juga membuat siswa lebih antusias dalam belajar.

Setelah peserta didik mengisi LKPD, selanjutnya mereka mengisi refleksi diri, yang mana tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melihat seberapa puas mereka terhadap proses pembelajaran pada hari itu. Data ini memperlihatkan bahwa penggunaan media berbasis Canva tidak hanya memudahkan pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan antusiasme dan rasa percaya diri siswa. Jika dilihat dari tabel, sebagian besar siswa menyukai aktivitas kuis berbasis permainan yang di implementasikan. Kondisi ini mengindikasi bahwa media pembelajaran menarik minat siswa dan

berpotensi meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, sebagian besar siswa menyatakan memahami materi, menikmati kegiatan, serta dapat menyebutkan dan menjelaskan perbedaan hewan herbivora, karnivora, dan omnivora. Kemudian, sebagian para siswa juga menyatakan ingin belajar lagi menggunakan metode yang sama, yang menunjukkan bahwa jenis pembelajaran ini memiliki efek positif pada emosi mereka. Jika media yang digunakan untuk belajar semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi.

Refleksi terhadap hasil media pembelajaran menunjukkan adanya dampak positif terhadap kemampuan kognitif dan afektif. Dari sisi kognitif, sebagian besar siswa dapat mengidentifikasi jenis makanan dan menjelaskan perbedaan klasifikasi makanan yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, dari sisi afektif, siswa mengembangkan rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan. Penggunaan media Canva meningkat karena membantu siswa memvisualisasikan materi dengan lebih jelas, terutama bagi mereka yang menyukai pembelajaran visual-auditori. Visualisasi yang menarik membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak terlalu sulit dan yang terpenting media visual interaktif mampu mengurangi miskonsepsi dan meningkatkan hasil belajar IPA pada tingkat dasar. Kehadiran media interaktif dalam pembelajaran mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya monoton menjadi lebih aktif, sehingga siswa lebih antusias menerima materi dan mendapatkan umpan balik secara tepat (Sholeh, 2021).

Selain data yang telah diperoleh melalui LKPD dan refleksi siswa, peneliti juga mengamati interaksi sosial antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Terlihat bahwa penggunaan media Canva tidak hanya mempengaruhi pemahaman konsep individu, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti bekerja sama, berdiskusi, dan saling bertukar pendapat. Dalam proses diskusi kelompok saat kuis berlangsung, siswa menunjukkan sikap saling menghargai pendapat, berbagi tugas, dan mendukung teman satu kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, sesuai dengan karakter pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Selain itu, peningkatan motivasi belajar juga tercermin dari ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Meskipun pada awalnya ada beberapa siswa yang tampak ragu-ragu menggunakan media digital, setelah diberikan bimbingan singkat, seluruh siswa mampu mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa aktif berpartisipasi selama proses kuis berlangsung, baik dalam menjawab soal, berdiskusi, maupun memberi semangat kepada kelompoknya. Keaktifan siswa dalam pembelajaran berbasis digital seperti ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis teknologi dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Menariknya lagi, pada sesi wawancara informal setelah pembelajaran selesai, beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri saat belajar menggunakan media seperti Canva dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Salah seorang siswa menyatakan, "Aku senang belajar kayak tadi Bu, karena gambarnya lucu dan ada animasinya. Aku jadi lebih ngerti hewan makan apa aja." Pernyataan ini menguatkan bahwa media pembelajaran visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan.

Selain hasil tersebut, efek positif penggunaan media Canva juga dirasakan oleh siswa berkebutuhan khusus di kelas yang diamati. Berdasarkan keterangan guru kelas, salah satu siswa inklusi yang biasanya kesulitan fokus, pada pertemuan kali ini dapat mengikuti pembelajaran lebih lama dibandingkan biasanya. Siswa tersebut aktif saat kuis dan berhasil menyebutkan nama hewan beserta jenis makanannya dengan benar. Ini membuktikan bahwa media interaktif berbasis Canva tidak hanya inklusif untuk siswa reguler, tetapi juga dapat menjangkau kebutuhan belajar anak-anak dengan kebutuhan khusus.



Selain dari pengamatan terhadap siswa, pandangan guru juga menjadi bagian penting dalam mengevaluasi media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas 4 SD Aulia Cendikia Islam School setelah pelaksanaan kegiatan praktik mengajar, diperoleh berbagai pandangan mendalam terkait penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang telah dipraktikkan. Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat menarik, kreatif, serta sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar masa kini. Menurut beliau, anak-anak saat ini lebih tertarik dengan hal-hal visual dan berbasis teknologi dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Saat media ditampilkan melalui layar, seluruh perhatian siswa langsung tertuju ke tampilan yang ada tanpa perlu diarahkan. Hal ini menandakan bahwa media berbasis Canva yang dikemas dalam bentuk visual menarik, animasi, video, dan permainan edukatif memang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan segar di kelas.

Selain itu, guru menilai bahwa respon peserta didik terhadap media yang dipraktikkan juga sangat baik. Selama proses pembelajaran berlangsung, hampir seluruh siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, serta mengikuti permainan kuis dengan penuh semangat. Menurut guru, yang cukup menarik adalah ketika ada seorang peserta didik yang berkebutuhan khusus dikelas tersebut, yang biasanya kesulitan untuk fokus dan mengikuti pelajaran, kali ini dapat memahami materi dengan baik setelah belajar melalui media ini. Peserta didik tersebut bahkan menyampaikan langsung kepada guru bahwa ia memahami penjelasan yang diberikan. Temuan ini menjadi bukti bahwa media berbasis digital yang interaktif tidak hanya bermanfaat bagi siswa secara umum, tetapi juga memberikan dampak positif bagi siswa dengan kebutuhan khusus, sehingga pembelajaran terasa lebih inklusif dan adil untuk semua peserta didik di kelas.

Guru menyebutkan bahwa keunggulan utama dari media ini adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan semangat belajar, serta membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi dan animasi yang menarik. Media ini juga membuat siswa lebih aktif berinteraksi, baik dengan guru, teman sekelas, maupun dengan materi yang sedang dipelajari. Guru menegaskan bahwa media seperti ini sangat sesuai untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital karena lebih dekat dengan dunia anak-anak sekarang yang akrab dengan teknologi. Oleh karena itu, guru berharap media pembelajaran berbasis teknologi dapat terus diterapkan dan dikembangkan, tidak hanya di praktik mengajar mahasiswa, tetapi juga dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari di sekolah.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Canva dalam pembelajaran IPA di SD Aulia Cendikia Islam School tidak hanya berdampak positif pada hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga pada aspek afektif, keterampilan sosial, keterampilan teknologi dasar, dan bahkan mampu menjangkau siswa berkebutuhan khusus. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan, tidak hanya dalam pembelajaran IPA, tetapi juga mata pelajaran lain di sekolah dasar.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA di SD Aulia Cendikia Islam School Pekanbaru berjalan efektif dan memberikan dampak positif bagi proses belajar mengajar. Penggunaan Canva mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya materi klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya, yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media ini berhasil membangkitkan antusiasme, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa senang, mudah memahami materi, serta ingin kembali belajar dengan metode serupa. Bahkan, media

ini juga efektif digunakan untuk siswa dengan kebutuhan khusus. Guru memberikan respon positif karena media Canva dinilai kreatif, menarik, sesuai karakter siswa masa kini, serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inklusif di kelas. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afiana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Helingo, S., Rahim, M., Husain, R. I., & ... (2023). Canva-Based Interactive Media to Increase Students' Interest in Learning Class V State Primary School 19 Dulupi. *Global Scientific ...*, 22(December), 73–87.
- Hidayati, R., Thomas, V., Luciani, C., & Oscar, S. (2023). Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 2(1), 44–52. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i1.219>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, & I Wayan Sujana. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Pramono, H. D. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile. *Journal of Information and Technology*, 6(1), 13.
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetchno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetchno.v1i1.4>
- Sholeh, I. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Menggunakan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di Sma Al Furqon Driyorejo. *Jurnal IT-EDU*, 06(02), 94–102.
- Tsurayya, G., Haq, A., Sismulyasih Sb, N., & Purwati, P. D. (2024). Canva-based Smart Apps Creator Media to Enhance Comprehension Skills of Informational Text for Third-Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 385–393.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. 5(1), 80–89.