

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar

Anugerah Hisam Safa'at^{1✉}, Rangga Firdaus² & Herpratiwi³

^{1✉}Universitas Lampung, 2423011015@students.unila.ac.id, Orcid ID: [0009-0003-3879-765X](https://orcid.org/0009-0003-3879-765X)

²Universitas Lampung, ranggafirdaus3@fkip.unila.ac.id, Orcid ID: [0000-0003-4139-9946](https://orcid.org/0000-0003-4139-9946)

³Universitas Lampung, herpratiwi64@yahoo.com, Orcid ID: [0000-0003-4226-2757](https://orcid.org/0000-0003-4226-2757)

Article Info

History Articles

Received:

Nov 2024

Accepted:

Dec 2024

Published:

Dec 2024

Abstract

The use of engaging and interactive learning media is essential in enhancing students' conceptual understanding, especially at the elementary school level. This article aims to examine the effectiveness of using Canva as an interactive learning medium to improve the conceptual understanding of elementary school students. Canva, a web-based graphic design platform, enables educators to create more engaging teaching materials with strong visual elements. This study employs a literature review method, analyzing previous research related to the use of Canva in primary education. The findings indicate that Canva significantly enhances student learning outcomes, particularly in terms of conceptual mastery and early reading skills. Furthermore, Canva supports students' creativity and enhances their digital skills, which are crucial in today's digital era. However, some challenges, such as inadequate technological infrastructure and a lack of teacher training, continue to hinder Canva implementation. Therefore, it is important for educators to receive proper training to fully leverage Canva's potential. In conclusion, Canva-based learning media hold great potential in creating more interactive, engaging, and effective learning environments, which significantly contribute to improving primary school students' understanding.

Keywords:

Canva, Interactive Learning Media, Primary School, Concept Understanding

How to cite:

Safa'at, A. H., Firdaus, F., & Herpratiwi, H. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 4(4), 358-367.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Nov 2024

Diterima:

Des 2024

Diterbitkan:

Des 2024

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web, memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi ajar yang lebih menarik dengan elemen visual yang kuat. Penelitian ini dilakukan dengan metode literature review yang menelaah berbagai penelitian terdahulu terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan konsep dan keterampilan membaca awal. Selain itu, Canva juga mendukung kreativitas siswa serta meningkatkan keterampilan digital mereka, yang penting dalam era digital saat ini. Meskipun demikian, beberapa kendala seperti infrastruktur teknologi yang belum memadai dan kurangnya pelatihan bagi guru masih menjadi hambatan dalam implementasi Canva. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mendapatkan pelatihan yang memadai agar dapat memanfaatkan potensi Canva secara optimal. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis Canva memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.

Kata Kunci:

Canva, Media Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar, Pemahaman Konsep

Cara mengutip:

Safa'at, A. H., Firdaus, F., & Herpratiwi, H. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 4(4), 358-367.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk karakter dan kompetensi individu untuk menghadapi tantangan di masa depan (Wahyuni et al., 2023). Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah kualitas proses pembelajaran. Sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, berbagai media pembelajaran telah digunakan oleh pendidik di seluruh dunia. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memudahkan pemahaman konsep yang diajarkan (Rivai & Rahmat, 2023). Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, di mana media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin relevan. Terdapat berbagai *platform* yang tersedia, Canva muncul sebagai salah satu alat yang sangat potensial untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif (Aulia et al., 2023). Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran, seperti poster, infografis, presentasi, hingga video, dengan cara yang mudah dan menarik (Nurhosen et al., 2024). Guru dapat dengan bebas berkreasi dalam membuat materi ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di dalam Canva.

Proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang masih dalam fase awal belajar (Basri, 2018). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam memahami konsep-konsep yang mereka pelajari. Siswa pada usia sekolah dasar cenderung lebih mudah menyerap informasi melalui pendekatan yang visual dan interaktif. Hal ini membuat media pembelajaran berbasis Canva menjadi pilihan yang tepat. *Platform* Canva menjadikan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik, dengan berbagai elemen visual yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam (Monoarfa & Haling, 2021). Melalui elemen-elemen grafis yang dapat disesuaikan, Canva dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, Canva juga mendukung kreativitas siswa dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk membuat materi pembelajaran mereka sendiri, yang selanjutnya dapat digunakan dalam presentasi atau tugas kelas.

Pentingnya media pembelajaran yang menarik dan efektif semakin diakui dalam berbagai penelitian. Mayer (2003) dalam teori *multimedia learning* menyatakan bahwa penggunaan media visual dan verbal secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman konsep, karena otak manusia memproses informasi lebih efektif melalui kombinasi gambar dan teks. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca awal siswa secara signifikan. Siswa yang menggunakan Canva dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa interaksi yang lebih visual dan menarik dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, Faiqah & Rukmana (2022) dalam penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam model *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan minat belajar dan penguasaan konsep siswa, terutama dalam mata pelajaran IPA. Hal ini semakin memperkuat keyakinan bahwa media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis siswa, tetapi juga dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang lebih abstrak dan kompleks.

Selain peningkatan kemampuan akademik, penggunaan media berbasis Canva juga dapat meningkatkan keterampilan digital siswa. Ningrum et al. (2024) menunjukkan bahwa Canva

dapat membantu meningkatkan literasi digital siswa, yang merupakan keterampilan penting di era digital ini. Siswa dapat belajar untuk mengelola dan menyusun informasi secara digital, yang nantinya akan berguna dalam kehidupan akademik maupun profesional mereka. Aplikasi ini memberi siswa kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka, sehingga mereka tidak hanya memahami materi yang diajarkan, tetapi juga dapat berkreasi dengan materi tersebut. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang mengutamakan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka.

Namun, meskipun penggunaan Canva dalam pendidikan menunjukkan banyak manfaat, tantangan teknis seperti infrastruktur yang terbatas dan kurangnya pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi ini secara maksimal masih menjadi hambatan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nurhosen et al. (2024), meskipun Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, beberapa kendala terkait pelatihan guru dan kesiapan infrastruktur perlu diperhatikan agar implementasi Canva dapat berjalan dengan optimal. Oleh karena itu, meskipun ada banyak bukti yang mendukung penggunaan Canva dalam pendidikan, lebih banyak penelitian diperlukan untuk mengeksplorasi cara-cara untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan memaksimalkan potensi Canva sebagai alat pembelajaran.

Dari berbagai penelitian terdahulu, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar dan keterampilan siswa. Namun, meskipun sudah ada sejumlah penelitian mengenai efektivitas Canva, kajian tentang implementasi Canva dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar, khususnya dalam konteks literasi akademik dan kreativitas, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan literatur mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang potensi Canva dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dan memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi di kelas.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode literatur review untuk mengkaji berbagai penelitian terdahulu mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Melalui metode ini, peneliti mengumpulkan dan menganalisis artikel, jurnal, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik penggunaan Canva dalam pembelajaran di tingkat dasar, dengan fokus pada efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Kriteria pemilihan artikel untuk penelitian mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar didasarkan pada beberapa pertimbangan utama. Pertama, relevansi dengan topik penelitian menjadi kriteria penting, di mana artikel yang dipilih harus secara langsung membahas penggunaan Canva atau platform serupa dalam pendidikan dasar. Artikel yang meneliti media pembelajaran interaktif atau digital yang relevan dengan peningkatan pemahaman konsep, minat belajar, atau keterampilan digital siswa juga dapat dipertimbangkan. Kedua, metode penelitian yang digunakan dalam artikel harus valid dan dapat dipertanggungjawabkan, baik itu kuantitatif, kualitatif, maupun campuran. Artikel yang menggunakan metode eksperimental, studi kasus, atau kuasi-eksperimen. Ketiga, tahun terbit artikel juga menjadi kriteria penting, dengan preferensi terhadap artikel yang diterbitkan dalam 2 (dua) tahun terakhir untuk memastikan kesesuaian dengan perkembangan teknologi dan praktik pembelajaran terkini. Selain itu, artikel yang diterbitkan dalam jurnal bereputasi, baik nasional maupun internasional, lebih diutamakan untuk menjamin kualitas dan kredibilitas sumber literatur

yang digunakan. Data yang diperoleh dari penelitian-penelitian tersebut dianalisis untuk menemukan pola-pola yang konsisten dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil penerapan Canva, baik dari segi keberhasilan maupun tantangan yang dihadapi pendidik. Temuan-temuan ini kemudian disintesis untuk merumuskan kesimpulan dan rekomendasi terkait potensi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, serta memberikan arahan untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kajian ini mengevaluasi berbagai penelitian terdahulu yang mengkaji penerapan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Penelitian-penelitian ini mencakup berbagai pendekatan metodologis, seperti eksperimen, penelitian pengembangan (R&D), serta studi pustaka, dengan fokus utama pada efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Berbagai aspek yang dieksplorasi dalam penelitian ini meliputi bagaimana fitur-fitur Canva, seperti desain grafis, elemen interaktif, dan kemudahan penggunaan, dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa, menarik minat belajar, serta mendukung kreativitas siswa dalam menyampaikan materi. Tujuan utama dari kajian ini adalah untuk mengeksplorasi kontribusi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif, mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi dalam penggunaannya, serta menilai dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Temuan yang didapatkan diharapkan memberikan wawasan tentang potensi Canva dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar. Rangkuman hasil kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu yang Dikaji

No.	Penulis	Metode Penelitian	Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1	Kurniawan et al. (2024)	Kuantitatif eksperimental, <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	Sekolah dasar	Terdapat peningkatan signifikan hasil belajar siswa (dari rata-rata nilai pretest 50,00 ke posttest 80,00). N-Gain sebesar 57%, menunjukkan efektivitas yang cukup baik.
2	Tusriyani et al. (2024)	<i>Research and Development (R&D)</i>	Sekolah dasar	Media valid dengan tingkat validasi ahli 93,1% dan validitas materi 88,8%. Media efektif membantu siswa memahami konsep IPS.
3	Setiani et al. (2024)	R&D dengan model ADDIE	Sekolah dasar	Media valid (validasi 86,85%), dan cukup efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa (N-Gain sebesar 0,71).
4	Nurhosen et al. (2024)	Kualitatif	Sekolah dasar	Canva memiliki peran signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, meskipun terdapat kendala teknis seperti infrastruktur dan pelatihan guru.
5	Indriani (2024)	Kualitatif	Sekolah dasar	Canva efektif sebagai media pembelajaran IPA karena menyediakan fitur yang mendukung penyampaian materi abstrak secara menarik.
6	Nurlina et al. (2024)	R&D dengan model Alessi dan Trollip	Sekolah dasar	Media komik berbasis budaya Lahat valid dan efektif dalam meningkatkan minat membaca dan kosakata siswa.

No.	Penulis	Metode Penelitian	Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
7	Ramadhan et al. (2023)	R&D dengan model 4D	Sekolah dasar	E-modul valid (Aiken V 0,87), praktis (84,3%), dan efektif (peningkatan hasil belajar pretest 95,5% ke posttest 92,5%).
8	Ningrum et al. (2024)	Kualitatif, studi pustaka	Sekolah dasar	Canva mampu meningkatkan literasi digital siswa melalui desain menarik dan kemampuan mengekspresikan kreativitas siswa.
9	Aulia et al. (2023)	Eksperimen (<i>post-test only control group design</i>)	Sekolah dasar	Canva signifikan meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Hasil t-test menunjukkan $t_{count} 9,187 > t_{table} 2,000$. Nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen (87,27) lebih tinggi dibandingkan kontrol (65,77), menunjukkan perbedaan signifikan
10	Faiqah & Rukmana (2022)	<i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	Sekolah dasar	Model pictorial riddle dengan Canva meningkatkan minat belajar. Minat belajar menunjukkan $t_{count} 7,892 > t_{table} 2,2010$, dan penguasaan konsep IPA menunjukkan $t_{count} 11,285 > t_{table} 2,2010$. Keduanya signifikan pada tingkat 0,05.

Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari kajian literatur ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki potensi yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan konsep dan keterampilan membaca permulaan. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang signifikan terkait dengan penerapan Canva dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, penelitian oleh Kurniawan et al. (2024) yang menggunakan desain eksperimen one-group pretest-posttest mengungkapkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terlihat dari peningkatan skor pretest yang berada pada nilai 50,00 dan naik menjadi 80,00 setelah implementasi media Canva. Ini menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi dengan N-Gain sebesar 57%, yang menggambarkan peningkatan yang berarti dalam pemahaman materi oleh siswa. Temuan ini konsisten dengan temuan dari Aulia et al. (2023) yang menunjukkan hasil serupa dalam konteks pembelajaran membaca permulaan, di mana rata-rata skor siswa yang menggunakan Canva lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

Lebih lanjut, temuan dari Faiqah & Rukmana (2022) yang menggunakan model Pictorial Riddle dengan Canva juga menunjukkan hasil yang menggembirakan, dengan peningkatan minat dan pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran IPA. Penggunaan gambar atau ilustrasi yang ada dalam Canva memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dan abstrak, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mampu menambah minat belajar siswa melalui pendekatan visual yang menarik dan interaktif. Namun, meskipun Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Salah satu kendala utama yang ditemukan dalam beberapa penelitian adalah masalah infrastruktur yang tidak memadai. Hal ini seringkali menjadi hambatan terutama di daerah-daerah dengan keterbatasan teknologi dan akses

internet. Penelitian oleh Nurhosen et al. (2024) menunjukkan bahwa meskipun Canva memiliki potensi besar, faktor teknis seperti ketersediaan perangkat yang mendukung dan akses internet yang terbatas dapat mengurangi efektivitasnya. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa infrastruktur pendidikan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini, khususnya di daerah dengan sumber daya terbatas.

Selain masalah infrastruktur, temuan dari Indriani (2024) juga menyebutkan bahwa kurangnya pelatihan bagi guru menjadi kendala lain dalam penerapan Canva dalam pembelajaran. Guru yang belum terbiasa dengan teknologi dan platform seperti Canva mungkin mengalami kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara maksimal. Oleh karena itu, pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan bagi para pendidik menjadi hal yang sangat penting. Pelatihan ini tidak hanya mencakup cara menggunakan Canva, tetapi juga cara merancang pembelajaran yang memanfaatkan media ini secara efektif agar hasil belajar siswa dapat dimaksimalkan. Setiani et al. (2024) dalam penelitian mereka yang menggunakan model R&D dengan ADDIE menyimpulkan bahwa meskipun Canva terbukti valid dan efektif, masih ada ruang untuk perbaikan dalam desain media pembelajaran yang berbasis pada Canva, khususnya dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Canva dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan elemen-elemen gamifikasi atau fitur-fitur interaktif lainnya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan menjaga motivasi mereka. Hal ini tentu saja dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berbasis pengalaman.

Melihat dampak jangka panjang, penelitian oleh Ramadhan et al. (2023) yang menggunakan e-modul berbasis Canva juga memberikan gambaran bahwa keberhasilan penggunaan Canva tidak hanya terlihat dalam jangka pendek. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva dalam jangka panjang dapat menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan dalam keterampilan siswa, baik dalam aspek akademik maupun dalam keterampilan digital. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan jika diterapkan secara konsisten dalam jangka waktu yang lebih lama. Meski demikian, penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh positif dari Canva dalam pembelajaran dapat berbeda-beda tergantung pada konteks dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang melibatkan sampel yang lebih beragam, baik dari segi usia, tingkat pendidikan, maupun wilayah geografis, untuk mengetahui seberapa universal temuan ini. Penelitian lebih lanjut juga perlu menggali faktor-faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi keberhasilan penggunaan Canva, seperti latar belakang sosial-ekonomi siswa, peran orang tua dalam pembelajaran, serta gaya belajar individu siswa yang berbeda.

Canva sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal pemahaman konsep dan keterampilan digital. Berdasarkan penelitian terdahulu, Canva memberikan kemudahan bagi siswa untuk membuat materi pembelajaran yang kreatif, seperti poster, infografis, dan presentasi, yang dapat membantu siswa memahami materi lebih baik. Penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dengan menghasilkan karya yang dapat memperjelas pemahaman mereka terhadap suatu konsep. Selain itu, media ini dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi karena memberikan kebebasan dalam berkreasi.

Canva juga terbukti efektif dalam mempermudah pemahaman konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan fitur-fitur desain grafis yang sederhana namun fungsional, siswa dapat mengvisualisasikan informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dicerna. Visualisasi ini penting untuk memperjelas hubungan antar konsep dan

meningkatkan daya ingat siswa. Berbagai elemen visual yang disediakan Canva, seperti gambar, ikon, dan teks yang dapat dipilih sesuai kebutuhan, membantu menyampaikan informasi secara lebih menarik dan tidak membosankan, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Meskipun Canva menawarkan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya di kelas, terutama di sekolah dasar. Salah satu tantangannya adalah keterbatasan dalam hal keterampilan teknis, terutama di kalangan siswa yang mungkin belum terbiasa dengan alat desain grafis. Selain itu, meskipun Canva dapat diakses secara gratis, keterbatasan fitur pada versi gratis dapat menjadi kendala bagi guru dan siswa yang ingin memanfaatkan lebih banyak fitur premium. Tantangan lainnya adalah waktu yang dibutuhkan untuk membimbing siswa dalam menguasai penggunaan Canva secara efektif, serta kesiapan perangkat dan koneksi internet di sekolah yang memadai.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, serta memperhatikan keberagaman kebutuhan siswa. Sebagai contoh, meskipun Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam mata pelajaran tertentu, seperti IPA atau bahasa, penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika, yang sering kali dianggap lebih abstrak dan berbasis angka, mungkin memerlukan pendekatan yang berbeda. Oleh karena itu, penting untuk terus mengeksplorasi potensi Canva dalam berbagai mata pelajaran lainnya dan mengembangkan pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik masing-masing pelajaran. Keberlanjutan penggunaan Canva dalam pembelajaran, tidak hanya dalam periode eksperimen terbatas, juga penting untuk dipertimbangkan. Pemantauan penggunaan Canva dalam jangka panjang akan memberikan data yang lebih valid mengenai dampaknya terhadap motivasi dan keterampilan siswa. Melalui penelitian lanjutan, kita dapat memahami lebih dalam apakah penggunaan Canva dapat bertahan dalam berbagai konteks pendidikan dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan terhadap siswa dalam jangka panjang.

Berdasarkan sintesis temuan-temuan ini, beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut: pertama, penelitian lebih lanjut perlu memfokuskan pada variabel-variabel eksternal yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan Canva, seperti latar belakang sosial-ekonomi siswa dan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran. Kedua, diperlukan penelitian yang melibatkan sampel yang lebih beragam agar temuan yang ada dapat diuji keuniversalan dan relevansinya dalam berbagai kondisi. Ketiga, eksplorasi penggunaan Canva dalam pembelajaran mata pelajaran lain, seperti matematika dan bahasa, perlu ditingkatkan untuk melihat sejauh mana efektivitasnya dalam konteks yang berbeda. Terakhir, penelitian mendatang harus memfokuskan pada keberlanjutan penggunaan Canva dalam jangka panjang untuk mengetahui dampaknya terhadap keterampilan digital dan kemandirian belajar siswa.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan membaca permulaan. Penggunaan Canva juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penerapan Canva harus memperhatikan faktor-faktor eksternal, seperti infrastruktur dan kesiapan guru, agar dapat diimplementasikan secara maksimal. Oleh karena itu, pelatihan yang memadai untuk guru dan perbaikan infrastruktur pendidikan perlu menjadi prioritas untuk memastikan keberhasilan penggunaan Canva dalam pembelajaran. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa Canva dapat diintegrasikan lebih luas ke dalam kurikulum pendidikan, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan visual dan interaktif. Penggunaan Canva tidak hanya mendukung peningkatan hasil belajar, tetapi juga membantu pengembangan keterampilan digital siswa yang

sangat penting di era digital saat ini. Penerapan Canva dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di abad ke-21.

Oleh karena itu, penting bagi para pendidik dan pihak terkait untuk terus mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva agar dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa dan pendidikan secara keseluruhan. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada eksplorasi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan digital siswa. Penelitian ini juga menyoroti potensi penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Keterbatasan dari penelitian ini adalah terbatasnya sampel yang digunakan dan hanya mengandalkan studi literatur tanpa pengujian langsung di lapangan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan uji coba di kelas untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran yang lebih luas dan mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan-temuan yang telah dianalisis dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam penguasaan konsep maupun keterampilan membaca permulaan. Canva terbukti efektif dalam membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran. Meskipun ada tantangan terkait infrastruktur dan pelatihan guru, penggunaan Canva dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan jika diimplementasikan dengan benar. Oleh karena itu, Canva memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan berbasis teknologi, serta membantu pengembangan keterampilan digital siswa di era digital ini

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Basri, H. (2018). Cognitive ability in improving the effectiveness of social learning for elementary school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh model Pictorial Riddle berbantuan aplikasi Canva Terhadap minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176–185. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.176-185>
- 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>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>

- Mayer, R. E. (2003). The promise of multimedia learning: Using the same instructional design methods across different media. *Learning and Instruction*, 13(2), 125–139. [https://doi.org/10.1016/s0959-4752\(02\)00016-6](https://doi.org/10.1016/s0959-4752(02)00016-6)
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 10, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). Rancangan pengembangan media komik berbasis budaya lahat dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1353–1363. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.761>
- Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul pendidikan pancasila berbasis Canva berbantuan Flip PDF Profesional untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Rivai, S., & Rahmat, A. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika untuk pemahaman konsep dasar matematika bagi mahasiswa jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 57–68. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.1.57-68.2023>
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, D. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57–68. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Tusriyani, Y., Anshori, Y. Z., & Rosidah, A. (2024). Pengembangan media kuis kebudayaan indonesia untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas IV sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(5), 3865–3875. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15430>
- Wahyuni, A. D., Sudiyana, B., & Walidi, A. (2023). *Pendidikan Karakter: Strategi Menghadapi Globalisasi*. Tahta Media. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/525>