



## Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada materi mengenali hewan Kelas 3 Sekolah Dasar

Sabillah Nurviana <sup>1</sup>, Ibnu Muthi <sup>2</sup>

Universitas Islam 45 Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

Email: [Sabillahnrn22@gmail.com](mailto:Sabillahnrn22@gmail.com) <sup>1\*</sup>, [ibnumuthi11@gmail.com](mailto:ibnumuthi11@gmail.com) <sup>2</sup>

Alamat: Jl. Cut Mutia No. 83 Bekasi Timur, Kota Bekasi Jawa Barat 17113. Tel. (021)8802015

Email: [Sabillahnrn22@gmail.com](mailto:Sabillahnrn22@gmail.com)

**Abstract.** Science learning is a boring lesson for students in some schools. There are several factors that cause students' boredom in learning, one of the factors is because teachers at these schools are only fixated on books, so students become bored and this has an impact on their learning outcomes. The aim of this research is to develop science learning media using the Canva application to improve elementary school students' learning outcomes. The method used in this research uses a systematic literature review where the results of the research are articles related to Canva learning media and active learning for elementary schools published between 2021-2024. Based on the results of this research, it can be concluded that the use of the Canva application is very effective in improving elementary school students' learning outcomes.

**Keywords:** Canva application, learning outcomes, science

**Abstrak.** Pembelajaran ipa menjadi pembelajaran yang membosankan bagi siswa pada sebagian sekolah, ada beberapa faktor yang menjadi penyebab kejenuhan siswa dalam belajar, salah satu faktor nya yaitu karena guru pada sekolah tersebut hanya terpaku dengan buku, sehingga siswa menjadi bosan dan berdampak pada hasil belajar nya. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, mengembangkan media pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Systematic literature review yang dimana hasil dari penelitian berupa artikel-artikel terkait media pembelajaran canva dan pembelajaran aktif untuk sekolah dasar yang terbit antara tahun 2021-2024. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** Aplikasi canva, hasil belajar, IPA

### 1. LATAR BELAKANG

IPTEK (Ilmu pengetahuan dan Teknologi) telah canggih dan berkembang dengan sangat pesat. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut seorang guru untuk bisa menguasai informasi serta pengetahuan.

Teknologi seperti pisau bermata dua, yang dimana jika salah dalam menggunakannya akan terjerumus kepada hal negatif. Namun teknologi dalam pendidikan sangat dibutuhkan dan bermanfaat bagi mencapai keberhasilan tujuan pendidikan yang telah dirancang.

Ternyata banyak dari sekolah dasar, terutama SD negri sekarang yang hanya menggunakan buku siswa dan buku guru saja pada saat pembelajaran di dalam kelas. Karena banyak guru-guru yang kurang dimaksimalkan dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Lantaran para pendidik yang kurang menguasai penggunaan

teknologi. Akibatnya dapat memicu kendala dalam pembelajaran pada hasil belajar siswa di dalam kelas.

Oleh sebab itu, pendidik diharapkan mampu dalam memperluas pengetahuannya, dan memiliki inovasi baru tentang media pembelajaran yang bervariasi dan dikemas secara menarik serta efektif, agar dapat mewujudkan hasil belajar siswa yang lebih aktif dalam era digital ini.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Salah satu media pembelajaran yang diperlukan oleh seorang guru yaitu aplikasi Canva, karena dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran seperti video pembelajaran, E-Modul, LKPD, membuat desain grafis seperti poster, media pembelajaran cetak, dan konten-konten pendidikan lain nya.

Canva dibuat untuk dapat memberikan akses kemudahan layanan bagi dunia pendidikan. Karena Canva merupakan aplikasi pengolah desain grafis yang penggunaannya mudah dan praktis, juga gratis.

Salah satu mata pelajaran yang juga menggunakan canva sebagai media pembelajarannya adalah pembelajaran IPA. Materi yang terkandung dalam pembelajaran IPA yaitu mencakup materi fisika, kimia, dan biologi yang saling terintegrasi.

Hal ini karena banyak nya konsep-konsep pembelajaran IPA berupa abstrak yang cukup sulit untuk diterima dan difahami oleh anak SD, oleh karenanya anak SD membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata, serta lebih dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga membuat siswa memiliki kesan bahwa pembelajaran IPA dapat berguna dalam kehidupan nyata.

Materi yang memerlukan bantuan aplikasi Canva banyak sekali, salah satunya adalah materi tentang mengenali hewan pada pembelajaran IPA kelas III SD. Pada materi ini peserta didik memerlukan pemahaman tentang banyaknya jenis hewan dan perbedaan hewan satu dengan hewan yang lain. Selain melakukan observasi secara langsung di lingkungan sekitar, siswa juga memerlukan aplikasi Canva untuk membuat video pembelajaran yang memiliki ke menarikan video yang lebih tinggi. Bisa juga menggunakan konten pendidikan lainnya untuk mengetahui hewan-hewan yang berada di luar lingkungan daerah nya, atau hewan-hewan yang terdapat di negara lainnya.

Dengan aplikasi Canva, pembelajaran di dalam kelas menjadi aktif dan menarik, siswa pun tidak merasakan bosan pada saat proses pembelajaran dimulai. Karena dapat memulai 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.

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan Systematic literature review yang dimana hasil 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.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah smartphone atau perangkat lain yang mampu terkoneksi secara online dan mampu mengakses software atau platform yang digunakan untuk penelitian yaitu Canva. Pada penelitian ini akan mengulas lima hasil penelitian yang berhubungan dengan penggunaan Canva pada pembelajaran.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Aplikasi Canva**

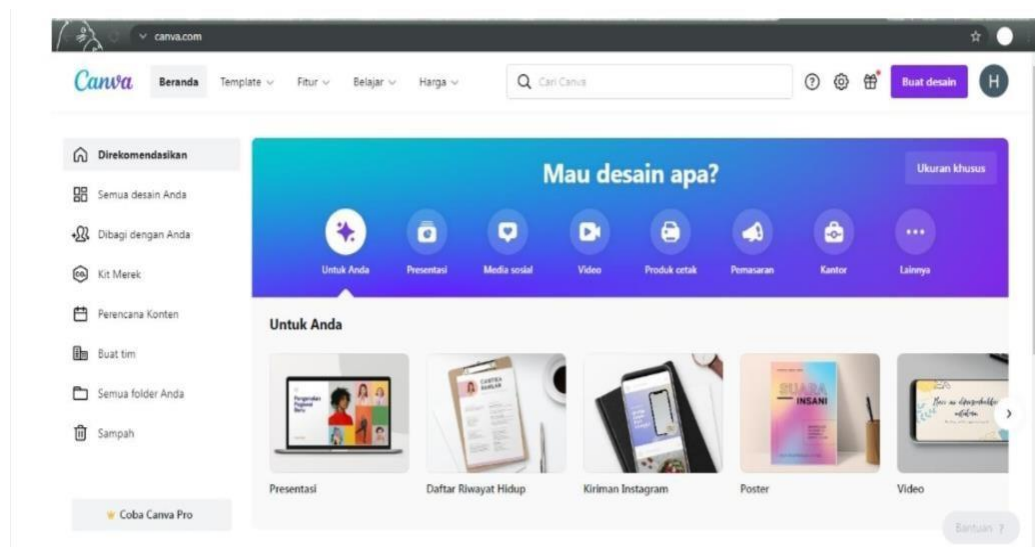
Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam pelajaran IPA harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan tujuan dari proses pembelajaran. Kualitas dari pembelajaran IPA sangat dipengaruhi oleh kualitas guru, terutama dalam kompetensi pemanfaatan media pembelajaran. Sebagaimana menurut Mulyasa (2009).

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedia banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media.

Selain mendesain presentasi kita juga bisa membuat atau mendesain video pembelajaran di aplikasi Canva yang diakses pada beranda Canva tersebut. Caranya adalah pilih slide video yang ingin didesain, sesuaikan video yang dibutuhkan untuk pembelajaran kemudian dientry di template video yang ada di Canva. Pada video yang dibuat dapat ditambahkan narasi berupa teks atau keterangan terkait video yang di desain. Selain teks bisa ditambahkan animasi di dalam video, musik atau backsound di dalam video tersebut. Video bisa didownload dan disimpan di akun google yang terhubung. Perlu diketahui bila template-template yang tersedia di Canva ada yang berbayar dan ada yang gratis. Tentunya yang berbayar akan mendapatkan semua template, sedangkan yang free hanya mendapatkan template terbatas.

**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. | (Zulfati 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                                  |



**Gambar. 1.** Menu utama canva di web

**Tabel 1.1.** Distribusi Frekuensi Dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa

| No                                | Aktivitas belajar siswa                                                                       | Pertemuan /frekuensi |    | Persen (%) |             |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----|------------|-------------|
|                                   |                                                                                               | I                    | II | I          | II          |
| 1                                 | 2                                                                                             | 3                    | 4  | 5          | 6           |
| 1.                                | Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media canva | 25                   | 33 | 75,75      | 100         |
| 2.                                | Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu                                            | 24                   | 31 | 72,72      | 93,93       |
| 3.                                | Aktif mengikuti pembelajaran dengan media canva                                               | 25                   | 33 | 75,75      | 100         |
| 4.                                | Dapat bekerja sama dengan baik                                                                | 25                   | 31 | 75,75      | 93,93       |
| 5.                                | Bisa menghargai teman lain yang tidak bisa                                                    | 25                   | 31 | 75,75      | 93,93       |
| 6.                                | Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran Canva              | 25                   | 33 | 75,75      | 100         |
| 7.                                | Bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dengan media Canva                                    | 25                   | 33 | 75,75      | 100         |
| 8.                                | Mampu menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan                                          | 20                   | 31 | 60,60      | 93,93       |
| 9.                                | Berani mengemukakan pertanyaan dan pendapat.                                                  | 5                    | 15 | 15,15      | 45,45       |
| 10.                               | Mampu membuat kesimpulan dari hasil diskusi                                                   | 20                   | 30 | 60,60      | 90,90       |
| <b>Persentase Aktivitas Siswa</b> |                                                                                               |                      |    | 66,35      | 91,20       |
| <b>Kategori</b>                   |                                                                                               |                      |    | baik       | Sangat baik |

## B. Hasil Belajar Siswa

Penting untuk menekankan bahwa efektivitas suatu model pembelajaran tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek motivasi siswa. Menurut (Liong, 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.

### **C. Mengenal Hewan**

Siswa akan mengamati hewan-hewan yang ada di lingkungan sekitarnya. Melalui kegiatan eksplorasi, peserta didik diharapkan memiliki pemahaman mengenai ragam hewan dan ciri khasnya. Seperti contohnya semut dengan tubuhnya yang kecil, burung yang dapat terbang, cacing yang tidak memiliki kaki, dan sebagainya. Peserta didik akan belajar mengidentifikasi apa yang membuat suatu hewan berbeda dengan hewan lainnya. Melalui strategi pembelajaran yang disajikan di topik ini diharapkan kemampuan peserta didik dalam melakukan observasi, membandingkan, mengevaluasi serta menganalisis informasi dapat semakin berkembang. Sehingga lambat laun karakter ilmiah peserta didik dapat terbentuk.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Guru merupakan diharuskan untuk mampu menyediakan media pembelajaran sebagai penunjang aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas, karena guru merupakan seorang fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Pembuatan media Pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi desain, salah satunya yaitu Canva, dalam pembuatan media pembelajaran itu sendiri hendaknya disamakan dengan tujuan pembelajaran yang harus di tuntaskan, bahan pembelajaran, serta karakteristik siswa.

Disarankan untuk terus mempertahankan penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran. Karena penggunaan Media aplikasi Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memberikan variasi dalam pengajaran, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

## **6. DAFTAR REFERENSI**

Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59.

Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA: Seberapa efektif? Sebuah studi literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270-275.

Fawaiq, A., Makmuri, M., & Muis, A. (2021). Pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Pace 03 Jember. *Journal of Education Technology and Innovation*, 4(1), 11-18.

- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104-111.
- Nuraeni, W., Kurnianti, E., & Hasanah, U. (2023). Analisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2).
- 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.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40-46.
- Roma, N. L., & Thahir, I. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181-186.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118
- Yafa, R. A., Mursidah, F., & Hidayatulloh, B. (2023). Systematic literature review: Penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *SNHRP*, 5, 163-177.