

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI SDN 31 PONTIANAK BARAT

Siti Badariah¹, Hariyati², Rapaul Hafiz³

Universitas PGRI Pontianak^{1,2,3}

Email : siti.badariah.tansal@gmail.com¹, azzahrahariyati@gmail.com²,
rapahafiz2018@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelangi oleh tuntutan transformasi digital dalam pendidikan dan potensi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran visual yang menarik, khususnya untuk mata pelajaran IPA yang seringkali bersifat abstrak. Meskipun potensinya diakui, implementasi praktis Canva di sekolah dasar Indonesia masih terbatas dikaji. Fokus penelitian ini adalah mengkaji implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA di SDN 31 Pontianak Barat, mencakup pengetahuan guru, proses perencanaan, praktik di kelas, serta evaluasi kelebihan dan keterbatasannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap tiga guru kelas dan kepala sekolah, serta dokumentasi media pembelajaran. Analisis data dilakukan secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan adopsi Canva yang didorong oleh akun Belajar.id, dengan implementasi sistematis dalam perencanaan dan diversifikasi media (LKPD, kuis, video). Temuan utama adalah dampak positif signifikan pada motivasi belajar dan pemahaman konsep abstrak IPA oleh siswa. Kelebihan Canva meliputi kemudahan penggunaan dan visualisasi, namun terkendala konektivitas internet. Disimpulkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran IPA yang efektif dan berdampak positif, didukung oleh kolaborasi guru, namun memerlukan solusi untuk tantangan infrastruktur dan keberlanjutan akses.

Kata Kunci: *Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPA*

ABSTRACT

This research is motivated by the demands of digital transformation in education and the potential of the Canva application as an engaging visual learning medium, particularly for science subjects, which are often abstract. Despite its recognized potential, Canva's practical implementation in Indonesian elementary schools remains limited. The focus of this research is to examine the implementation of the Canva application as a science learning medium at SDN 31 West Pontianak, covering teacher knowledge, the planning process, classroom practice, and an evaluation of its strengths and limitations. The study used a descriptive qualitative approach, with data collected through in-depth interviews with three class teachers and the principal, as well as documentation of the learning media. Data analysis was conducted thematically. The results show Canva adoption driven by the Belajar.id account, with systematic implementation in planning and media diversification (LKPD, quizzes, videos). The main finding was a significant positive impact on students' learning motivation and understanding of abstract science concepts. Canva's strengths include ease of use and visualization, but internet connectivity is limited. It is concluded that Canva is an effective and impactful science learning medium, supported by teacher collaboration, but requires solutions to infrastructure challenges and sustainable access.

Keywords: *Canva Application, Learning Media, Science Learning*

PENDAHULUAN

Revolusi digital telah secara fundamental mengubah lanskap pendidikan global, menuntut adanya transformasi mendalam dalam praktik pedagogis konvensional. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) secara tegas telah menegaskan urgensi integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Langkah ini dipandang sebagai upaya strategis untuk mempersiapkan generasi yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga adaptif terhadap dinamika era digital yang serba cepat (Azizurahman et al., 2025; Yefterson et al., 2025). Pergeseran paradigma ini menciptakan tantangan sekaligus peluang besar bagi para pendidik, khususnya di jenjang pendidikan dasar. Pendidik kini dituntut untuk mampu merancang pengalaman belajar yang baru dan relevan, meninggalkan metode lama yang tidak lagi efektif. Pengalaman belajar ini harus dirancang agar sesuai dengan karakteristik unik pembelajar *digital native*. Generasi ini adalah siswa yang tumbuh besar dikelilingi teknologi, sehingga mereka cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual yang menarik, menuntut interaktivitas yang tinggi, dan mengharapkan kecepatan akses informasi. Model pengajaran tradisional yang pasif dan satu arah jelas tidak lagi memadai.

Dalam konteks kurikulum, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memegang peran strategis. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan mentransfer fakta, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, keterampilan proses, dan literasi sains (*science literacy*) siswa. Pemahaman konseptual yang kuat dalam IPA menjadi fondasi bagi siswa untuk memahami dunia di sekitar mereka. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pencapaian pemahaman yang mendalam ini seringkali terhambat. Sulistyowati et al. (2023) menyoroti bahwa kompleksitas konseptual dan sifat abstrak dari banyak fenomena sains sering menjadi hambatan utama bagi siswa sekolah dasar. Siswa pada jenjang ini masih berada dalam tahap berpikir konkret, sehingga materi yang abstrak seperti peredaran darah, tata surya, atau sifat-sifat energi menjadi sangat sulit untuk dibayangkan dan dipahami secara utuh (Husain et al., 2025; Suhendra & Kurniawan, 2024). Tantangan inheren dari materi IPA ini menjadi masalah pedagogis utama yang harus dipecahkan oleh guru di kelas.

Kesenjangan yang nyata tercipta antara tuntutan pemahaman materi IPA yang abstrak dengan metode pengajaran tradisional yang masih dominan diterapkan. Secara spesifik mengidentifikasi bahwa metode konvensional yang berbasis ceramah dan penggunaan buku teks cenderung kurang efektif dalam memfasilitasi konstruksi pemahaman konseptual yang kokoh. Ketika guru hanya menjelaskan fenomena sains secara verbal, siswa kesulitan membangun representasi mental yang akurat. Kesenjangan antara metode pengajaran tradisional yang verbalistik dan kebutuhan pembelajaran visual yang optimal ini mengakibatkan dampak negatif yang signifikan. Dampak tersebut terlihat dari rendahnya keterlibatan (*engagement*) siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan tidak termotivasi. Lebih jauh, mereka mengalami kesulitan besar dalam mengaitkan konsep-konsep teoritis yang mereka hafal dengan konteks aplikasi dalam kehidupan nyata, menjadikan sains sebagai mata pelajaran yang terpisah dari realitas mereka.

Perkembangan pesat dalam teknologi pembelajaran digital kini menawarkan beragam solusi inovatif untuk mengatasi tantangan pedagogis tersebut. Di antara berbagai *platform* yang tersedia, Canva, sebagai *platform* desain grafis yang berbasis *cloud* (awan), telah mendapatkan perhatian signifikan dalam komunitas pendidikan. Popularitasnya meroket karena kemudahan penggunaan antarmukanya (*user-friendly*) dan fleksibilitasnya yang tinggi dalam memungkinkan guru mengembangkan beragam format media pembelajaran (Sirajuddin & Wahditiya, 2024). Guru tidak lagi memerlukan keahlian desain teknis yang rumit untuk menghasilkan materi yang profesional. Siregar (2021) mengidentifikasi potensi besar Canva dalam menciptakan konten pembelajaran yang secara visual sangat menarik dan mudah

dipahami. Hobri dan Fitriyani (2020) juga menemukan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran dapat secara langsung meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa. Hal ini terjadi karena Canva mampu memperjelas konsep-konsep yang abstrak melalui visualisasi data, infografis, dan animasi yang efektif.

Berbagai penelitian terkini secara empiris telah menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memberikan dampak positif yang nyata. Studi yang dilakukan oleh Yuliana et al. (2023) menemukan bahwa implementasi Canva tidak hanya memperbaiki hasil belajar, tetapi juga secara signifikan berdampak pada peningkatan kreativitas dan inovasi dalam cara penyampaian materi. Hal ini sejalan dengan temuan Fauhan dan Jumardi (2023) yang menyimpulkan bahwa aplikasi Canva berfungsi sebagai media pembelajaran yang sangat efektif. Potensinya yang menonjol adalah kemampuannya untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang bahan ajar, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan efektivitas kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan. Dalam konteks pembelajaran sains yang spesifik, temuan Shofawati et al. (2023) memperkuat argumen ini, di mana media visual yang interaktif terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Canva mampu menjembatani materi abstrak IPA dengan representasi visual yang konkret.

Meskipun potensi Canva secara konseptual telah diakui secara luas dan didukung oleh berbagai studi awal, sebuah kesenjangan penelitian (*research gap*) masih teridentifikasi. Realitasnya, studi empiris yang berfokus pada implementasi praktisnya dalam konteks spesifik pembelajaran IPA di sekolah dasar Indonesia masih sangat terbatas. Banyak penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada persepsi guru, uji kelayakan produk, atau efektivitasnya dalam mata pelajaran lain. Namun, penelitian yang secara mendalam mengupas *bagaimana* Canva digunakan oleh guru IPA sehari-hari, tantangan apa yang dihadapi saat perencanaan, dan bagaimana dampaknya di kelas IPA masih jarang dilakukan. SDN 31 Pontianak Barat, sebagai lokus penelitian, telah secara proaktif mengadopsi berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini menjadikannya konteks yang ideal untuk mengeksplorasi pemanfaatan Canva secara lebih mendalam dan otentik di lingkungan yang sudah siap secara infrastruktur.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengisi kekosongan literatur. Nilai kebaruan (inovasi) dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang deskriptif-kualitatif untuk memotret praktik nyata di lapangan, bukan sekadar menguji efektivitas dalam skala kuasi-eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan secara komprehensif praktik pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA di SDN 31 Pontianak Barat. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan mencakup beberapa dimensi investigasi. Dimensi tersebut meliputi analisis pengetahuan dan pengalaman guru terhadap *platform* Canva, penelaahan proses perencanaan dan persiapan yang mereka lakukan dalam membuat media, observasi terhadap implementasi media tersebut dalam praktik pembelajaran di kelas, serta evaluasi mendalam terhadap kelebihan dan keterbatasan aplikasi Canva berdasarkan perspektif guru sebagai pengguna langsung di lapangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuannya adalah untuk mengeksplorasi secara mendalam dan komprehensif fenomena pemanfaatan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) pada setting alamiahnya. Desain kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti menangkap kompleksitas praktik pembelajaran, serta memahami secara holistik perspektif dan pengalaman para partisipan (Creswell & Creswell, 2018). Penelitian ini dilaksanakan secara spesifik di SDN 31 Pontianak Barat, Kalimantan Barat, selama bulan

Agustus 2025. Partisipan penelitian dipilih secara sengaja (purposive sampling) dengan kriteria utama bahwa mereka telah memiliki pengetahuan serta pengalaman praktis dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mendukung pembelajaran IPA. Partisipan inti terdiri dari tiga orang guru kelas (masing-masing dari kelas IVA, VA, dan VIA) dan kepala sekolah, guna memperoleh perspektif multi-level mengenai implementasi teknologi pembelajaran di institusi tersebut.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini dilaksanakan melalui dua teknik utama untuk memperoleh informasi yang kaya dan mendalam. Teknik pertama adalah wawancara mendalam semi-terstruktur (semi-structured in-depth interviews). Wawancara ini dirancang secara fleksibel untuk mengeksplorasi secara rinci pengetahuan guru, pengalaman mereka menggunakan Canva, proses perencanaan dan persiapan media, praktik implementasi di kelas IPA, serta evaluasi mereka terhadap kelebihan dan keterbatasan aplikasi tersebut. Teknik kedua adalah dokumentasi, yang digunakan untuk mengumpulkan artefak atau bukti fisik berupa media pembelajaran (seperti LKPD, kuis, video) yang telah dikembangkan oleh guru menggunakan Canva. Instrumen atau alat bantu pengumpulan data yang digunakan meliputi pedoman wawancara yang terstruktur sebagai panduan, serta perangkat perekam audio-visual untuk mendokumentasikan proses wawancara dan mengumpulkan contoh media pembelajaran yang relevan.

Analisis data kualitatif yang terkumpul dari wawancara dan dokumentasi mengikuti model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (2014). Proses analisis ini melibatkan tiga tahapan utama yang berlangsung secara simultan dan iteratif. Tahap pertama adalah reduksi data (data reduction), di mana peneliti melakukan seleksi, pemfokusan, dan pengorganisasian data transkrip wawancara dan catatan dokumentasi untuk mengidentifikasi informasi yang paling relevan dengan fokus penelitian. Tahap kedua adalah penyajian data (data display), yang melibatkan penyusunan data yang telah direduksi ke dalam format naratif yang terstruktur dan terorganisir, seperti matriks atau ringkasan tematik. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi (conclusion drawing/verification), yaitu menginterpretasikan pola dan tema yang muncul dari data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Untuk menjaga validitas dan kredibilitas data, peneliti menerapkan teknik triangulasi, meliputi triangulasi sumber (membandingkan informasi dari guru dan kepala sekolah) dan triangulasi teknik (mengkonfirmasi temuan wawancara melalui data dokumentasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Profil Pengetahuan Guru dan Proses Perencanaan Media

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adopsi aplikasi Canva di kalangan guru kelas IVA, VA, dan VIA di SDN 31 Pontianak Barat berlangsung secara bertahap dalam rentang waktu antara 2018 hingga 2023. Titik balik pemanfaatan optimal terjadi ketika para guru mendapatkan akses ke akun Belajar.id, yang membuka fitur-fitur premium secara gratis. Sumber pengetahuan guru dalam menguasai teknologi ini sangat beragam, mencerminkan inisiatif belajar mandiri yang tinggi. Mereka mempelajarinya secara otodidak, melalui media sosial, arahan dari kepala sekolah, serta partisipasi aktif dalam berbagai webinar. Ketiga guru partisipan secara konsisten menyatakan keunggulan Canva dibandingkan dengan perangkat lunak presentasi konvensional seperti PowerPoint. Alasan utamanya adalah antarmuka yang dianggap lebih mudah digunakan, ketersediaan templat desain yang melimpah dan beragam, serta kelengkapan fitur yang mendukung pembuatan media interaktif. Kesepakatan ini mengindikasikan pergeseran preferensi alat bantu mengajar menuju platform yang lebih fleksibel dan kaya fitur visual.

Dalam hal perencanaan dan persiapan media pembelajaran IPA, para guru menerapkan pendekatan yang sistematis dan efisien. Proses desain selalu diawali dengan analisis materi pelajaran untuk mengidentifikasi konsep-konsep kunci yang perlu divisualisasikan. Setelah itu, guru akan melakukan pencarian templat di dalam platform Canva yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah terakhir adalah modifikasi desain, di mana guru akan menyesuaikan konten, gambar, dan elemen visual templat agar selaras dengan konteks materi IPA yang diajarkan. Penelitian ini menemukan kecenderungan kuat bahwa guru lebih memilih untuk memodifikasi templat yang sudah tersedia daripada membuat desain dari nol. Pilihan strategis ini terbukti sangat menghemat waktu persiapan mengajar. Efisiensi ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada substansi materi dan strategi pedagogis, alih-alih menghabiskan waktu berlebihan untuk aspek teknis desain grafis media pembelajaran.

2. Implementasi Multimedia Canva dan Dampaknya terhadap Siswa

Implementasi Canva dalam pembelajaran IPA di kelas tinggi menunjukkan tingkat fleksibilitas yang sangat tinggi. Para guru memanfaatkan media berbasis Canva di semua tahapan pembelajaran, mulai dari kegiatan pembukaan untuk menarik perhatian, kegiatan inti untuk penyampaian konsep, hingga kegiatan penutup untuk refleksi atau evaluasi. Jenis media yang dihasilkan sangat beragam, mencakup lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif, kuis, slide presentasi yang dinamis, poster informatif, infografis, peta pikiran (mind map), buklet digital, permainan edukatif, dan video pembelajaran singkat. Media tersebut ditampilkan di kelas menggunakan proyektor yang tersedia di setiap ruang. Selain itu, materi juga didistribusikan kepada siswa dalam format PDF melalui grup WhatsApp. Yang menarik, implementasi ini tidak hanya berpusat pada guru; siswa juga dilibatkan secara aktif dalam membuat konten sederhana menggunakan Canva, yang secara langsung mengembangkan keterampilan digital mereka.

Dampak penerapan media Canva terhadap pembelajaran siswa teridentifikasi sangat positif dan signifikan. Respon siswa menunjukkan antusiasme yang melonjak drastis, terutama karena tampilan media yang menarik, penuh warna, dan dilengkapi animasi. Dalam konteks pembelajaran IPA, keunggulan terbesar Canva adalah kemampuannya membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Materi kompleks seperti pergerakan bumi dan bulan, mekanisme sistem pernapasan manusia, atau identifikasi bagian-bagian tumbuhan, menjadi jauh lebih mudah dipahami oleh siswa di tingkat sekolah dasar. Perubahan ini berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa di kelas. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani bertanya dan berdiskusi. Selain itu, keterlibatan siswa dalam membuat konten juga secara nyata berkontribusi pada perkembangan kreativitas dan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi mereka.

3. Dukungan Institusional, Kendala, dan Pemanfaatan Evaluasi

Keberhasilan implementasi teknologi ini tidak terlepas dari dukungan kuat pihak sekolah. Hasil penelitian mengonfirmasi bahwa sekolah menyediakan infrastruktur krusial berupa unit Chromebook yang dapat digunakan siswa, instalasi proyektor di setiap ruang kelas, dan penyediaan akses internet gratis. Lingkungan yang suportif ini juga tercermin dalam budaya kolaborasi antar guru. Ditemukan bahwa sekitar separuh dari total guru di sekolah tersebut (8 dari 16) telah aktif menggunakan Canva. Terbentuk budaya saling berbagi materi dan pengetahuan teknis tanpa adanya persaingan negatif. Kolaborasi ini menciptakan ekosistem pengembangan profesional yang sehat dan mandiri. Kepala sekolah juga berperan aktif dalam mendorong adopsi teknologi ini. Dukungan infrastruktur yang memadai dan budaya kolaborasi yang positif menjadi fondasi penting yang memungkinkan guru berani berinovasi dalam praktik mengajar mereka sehari-hari.

Meskipun didukung fasilitas yang baik, kendala utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan jaringan internet yang seringkali tidak stabil. Penggunaan Canva yang berbasis cloud juga teridentifikasi mengonsumsi kuota data yang relatif tinggi, terutama saat mengunggah atau mengunduh media berdefinisi tinggi. Namun, kendala ini tidak menghentikan proses pembelajaran. Guru mengembangkan strategi adaptif, seperti menggunakan kuota internet pribadi atau mengoptimalkan fasilitas sekolah yang tersedia. Menariknya, para guru juga telah berinovasi menggunakan Canva untuk kebutuhan evaluasi pembelajaran. Mereka merancang kuis interaktif menggunakan fitur-fitur di dalam aplikasi. Hasilnya sangat positif; siswa merasa senang dan tidak tertekan saat mengerjakan evaluasi karena formatnya yang menarik. Di sisi lain, guru merasa lebih mudah dalam melakukan penilaian. Para guru juga menyatakan komitmen untuk terus melakukan inovasi berkelanjutan, terutama dalam mengeksplorasi fitur animasi dan video.



Gambar 1. Hasil Pelaksanaan Penelitian

Pembahasan

Temuan mengenai adopsi Canva yang berlangsung bertahap sejak 2018 hingga 2023, dengan akselerasi signifikan pasca-penerimaan akun [Belajar.id](https://belajar.id), mengindikasikan pergeseran penting dalam preferensi alat bantu ajar. Akses gratis terhadap fitur premium tampaknya berfungsi sebagai katalisator utama, mendemokratisasi kemampuan produksi media berkualitas tinggi bagi para guru. Pola pembelajaran guru yang didominasi oleh inisiatif autodidact, pemanfaatan media sosial, dan partisipasi webinar, menunjukkan adanya transformasi dalam model pengembangan profesional. Proses ini tidak lagi sepenuhnya bergantung pada pelatihan formal top-down, melainkan didorong oleh motivasi internal dan pembelajaran mandiri berbasis komunitas. Preferensi mutlak terhadap Canva dibandingkan perangkat lunak presentasi konvensional mencerminkan bahwa guru kini lebih menghargai platform cloud-based yang dinamis, yang unggul dalam kemudahan antarmuka, kekayaan templat, dan fungsionalitas interaktif, melampaui kebutuhan presentasi linier (Hasanah et al., 2024; Kusumawati et al., 2025).

Proses perencanaan media yang diterapkan oleh para guru menunjukkan strategi pedagogis yang matang dan berorientasi pada efisiensi. Langkah sistematis yang diawali analisis materi, dilanjutkan pencarian templat, dan diakhiri modifikasi desain merupakan alur kerja yang cerdas. Implikasi dari temuan bahwa guru secara konsisten lebih memilih memodifikasi templat daripada membuat desain dari awal sangat signifikan terhadap manajemen beban kerja. Pilihan strategis ini secara efektif menurunkan hambatan teknis dan beban kognitif yang terkait dengan penguasaan desain grafis. Dengan mengalihdayakan aspek estetika visual yang kompleks kepada platform, guru dapat merealokasikan waktu persiapan mereka yang terbatas untuk fokus pada aspek pedagogis yang lebih substantif, seperti memastikan keselarasan konten visual dengan tujuan pembelajaran IPA dan merancang strategi

penyampaian materi yang lebih mendalam (Fauziah et al., 2024; Maizaliani et al., 2024; Yuliana et al., 2025).

Fleksibilitas implementasi Canva yang ditemukan di semua tahapan pembelajaran—mulai dari pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup—menegaskan fungsinya sebagai ekosistem pedagogis multifaset, bukan sekadar alat presentasi. Kemampuan guru dalam memproduksi beragam jenis media ajar, seperti LKPD interaktif, video, poster, hingga mind map, menunjukkan adaptabilitas platform yang tinggi terhadap berbagai kebutuhan instruksional. Temuan yang paling signifikan secara pedagogis adalah pelibatan aktif siswa dalam proses pembuatan konten. Hal ini menandakan adanya pergeseran krusial peran siswa dari konsumen pasif media pembelajaran menjadi produsen konten. Keterlibatan langsung ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan keterampilan digital dan kreativitas mereka, tetapi juga selaras dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, di mana siswa membangun pemahaman secara aktif melalui proses penciptaan (Razilu & Iskandar, 2025; Widiyanto et al., 2025; Yuliana et al., 2025).

Dampak positif yang teridentifikasi pada antusiasme dan motivasi belajar siswa tidak dapat dipisahkan dari konteks unik mata pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Peningkatan partisipasi ini bukan sekadar respons hedonis terhadap tampilan visual yang menarik, melainkan hasil dari terpenuhinya kebutuhan kognitif fundamental. Keunggulan utama Canva dalam konteks ini adalah kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep-konsep IPA yang seringkali bersifat abstrak, seperti mekanisme sistem pernapasan atau simulasi pergerakan benda langit. Bagi siswa sekolah dasar yang sebagian besar masih dalam tahap berpikir operasional konkret, visualisasi ini berfungsi sebagai jembatan konseptual yang vital. Media tersebut berhasil menerjemahkan ide-ide ilmiah yang kompleks menjadi representasi visual yang konkret dan mudah dipahami, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan keberanian siswa pasif untuk berpartisipasi (Bobek & Tversky, 2016; Gobel et al., 2025).

Keberhasilan implementasi teknologi ini secara jelas menunjukkan bahwa inisiatif guru individual saja tidak memadai tanpa didukung oleh ekosistem institusional yang suportif. Penyediaan infrastruktur krusial oleh sekolah, seperti Chromebook, proyektor di setiap kelas, dan akses internet, merupakan faktor pendukung (enabling factor) yang esensial yang memungkinkan inovasi terjadi (Azizurrahman et al., 2025; Tømte & Smedsrud, 2023). Namun, temuan yang tidak kalah penting adalah adanya budaya kolaborasi yang sehat di antara staf pengajar. Fakta bahwa separuh guru di sekolah tersebut telah aktif menggunakan Canva dan mempraktikkan budaya saling berbagi materi dan pengetahuan teknis tanpa persaingan negatif, menciptakan sebuah model pengembangan profesional internal yang mandiri dan berkelanjutan. Sinergi antara dukungan top-down (kepala sekolah), dukungan infrastruktur, dan dukungan horizontal (rekan sejawat) inilah yang menjadi fondasi kokoh bagi inovasi pedagogis.

Adanya kendala jaringan internet yang tidak stabil merupakan tantangan yang dapat diprediksi untuk pemanfaatan platform berbasis cloud di berbagai wilayah. Namun, strategi adaptif yang ditunjukkan guru, seperti memanfaatkan kuota pribadi, mencerminkan tingkat resiliensi dan komitmen profesional yang tinggi terhadap kualitas pembelajaran. Temuan menarik lainnya adalah evolusi pemanfaatan Canva dari alat instruksi menjadi alat evaluasi. Perancangan kuis interaktif di dalam platform merupakan inovasi penting dalam praktik asesmen (Amalia et al., 2023; Sugiarni et al., 2024; Tasmayanti et al., 2025). Respons siswa yang dilaporkan merasa senang dan tidak tertekan saat mengerjakan evaluasi mengindikasikan bahwa gamifikasi asesmen ini berpotensi mengurangi kecemasan ujian (test anxiety) (Bonefont et al., 2022; Çiğdem et al., 2024). Bagi guru, hal ini menyederhanakan proses penilaian,

menunjukkan bahwa siklus manfaat alat ini telah meluas dari perencanaan hingga tahap evaluasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyajikan gambaran komprehensif tentang keberhasilan integrasi digital yang ditopang oleh tiga pilar: inisiatif dan kemandirian guru, kesesuaian fitur platform, dan dukungan ekosistem sekolah yang kolaboratif. Adopsi Canva di konteks ini lebih dari sekadar penggantian alat bantu ajar; ini merepresentasikan sebuah pergeseran pedagogis menuju praktik pengajaran yang lebih visual, efisien, interaktif, dan berpusat pada siswa. Komitmen guru untuk terus melakukan eksplorasi fitur yang lebih canggih, seperti animasi dan video, mengisyaratkan bahwa proses inovasi ini bersifat dinamis dan berkelanjutan. Hal ini menjamin bahwa manfaat pedagogis yang telah teridentifikasi kemungkinan besar akan terus berkembang seiring dengan meningkatnya kefasihan digital para pendidik di sekolah tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA di SDN 31 Pontianak Barat telah berlangsung secara efektif dan memberikan dampak positif multidimensional. Adopsi teknologi didorong oleh kebijakan akun Belajar.id dan terjadi melalui jalur pembelajaran beragam yang menunjukkan agensi dan adaptabilitas guru. Implementasi menunjukkan pendekatan sistematis dalam perencanaan, diversifikasi format media yang mengakomodasi variasi gaya belajar, dan keterlibatan aktif siswa yang mengembangkan literasi digital dan kreativitas.

Dampak positif teridentifikasi pada peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi efektif, dan pengembangan keterampilan abad 21. Budaya kolaborasi profesional dan kepemimpinan distributif menciptakan ekosistem kondusif untuk inovasi berkelanjutan. Namun, keterbatasan pada aspek keberlanjutan akses gratis, dependensi konektivitas internet, dan lokalisasi bahasa perlu mendapat perhatian dalam perencanaan strategis.

Penelitian ini merekomendasikan: (1) perlunya investasi berkelanjutan dalam infrastruktur teknologi dan pelatihan guru; (2) pengembangan kebijakan institusional yang mendukung keberlanjutan akses terhadap platform pembelajaran digital; (3) kolaborasi dengan pengembang untuk lokalisasi dan adaptasi platform sesuai konteks Indonesia; (4) penelitian lanjutan dengan desain kuantitatif atau mixed-methods untuk mengukur dampak terhadap hasil belajar secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., Salahuddin, R., & Astutik, A. P. (2023). Utilisation Of Canva Application And Student Worksheet Digital-Based Islamic Learning. *Edunesia Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 70. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.546>
- Azizurahman, A., et al. (2025). Peran Tenaga Kependidikan Sebagai Agen Inovasi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Madrasah. *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 131. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4314>
- Bobek, E., & Tversky, B. (2016). Creating Visual Explanations Improves Learning. *Cognitive Research Principles And Implications*, 1(1). <https://doi.org/10.1186/s41235-016-0031-6>
- Bonefont, V., Carbino, B., & Zakerzadeh, R. (2022). Addressing Test Anxiety Using Game-Based Assessment. *Biomedical Engineering Education*, 2(2), 319. <https://doi.org/10.1007/s43683-022-00082-3>

- Çiğdem, H., et al. (2024). Unlocking Student Engagement And Achievement: The Impact Of Leaderboard Gamification In Online Formative Assessment For Engineering Education. *Education And Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12845-2>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. <https://edge.sagepub.com/creswellrd5e>
- Fauziah, A. N. M., et al. (2024). Optimalisasi Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Guru Untuk Mengimplementasikan Teknologi AI Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Sasambo Jurnal Abdimas (Journal Of Community Service)*, 6(4), 702. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i4.2206>
- Gobel, A. R., et al. (2025). Pengaruh Model PBL Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Penjumlahan Pengurangan Pecahan. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1059. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6655>
- Hasanah, M., et al. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Portofolio Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 6 Mataram. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(2), 77. <https://doi.org/10.51878/social.v4i2.3134>
- Hobri, H., & Fitriyani, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 45–53.
- Husain, M., et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Clever Zone Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 889. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5720>
- Kusumawati, S. A., et al. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas 5 SD Negeri 3 Jabalsari. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1145. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6411>
- Maizaliani, C. R., et al. (2024). Utilizing Visual Teaching Materials To Assist Students In Science Subjects Improves Science Process Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(4), 2162. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i4.6815>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book237434>
- Razilu, Z., & Iskandar, B. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Multimedia Interaktif Di Madrasah Ibtidaiyah. *Community Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7007>
- Shofawati, A., Widodo, W., & Sari, D. A. P. (2023). The Use Of Multimedia Interactive To Improve Students Science Literacy In The New Normal Era. *Jurnal Pijar MIPA*, 18(1), 65–71. <https://doi.org/10.29303/jpm.v18i1.3832>
- Sirajuddin, S., & Wahditiya, U. (2024). Utilization Of Canva Application For Elementary School Learning Media: A Practical Guide For Teachers. *Journal Of Educational Technology Development*, 7(1), 23–35.
- Siregar, E. (2021). Penggunaan Canva Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 132–140.

- Sugiarni, W., Widiastuti, D. E., & Tahrur. (2024). The Implementation Of Canva As A Digital Learning Tool In English Learning At Vocational School. *English Learning Innovation*, 5(2), 264. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>
- Suhendra, A., & Kurniawan, A. (2024). Implementasi Problem Based Learning Dengan Strategi Reading Guide Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 164. <https://doi.org/10.51878/science.v4i3.3131>
- Sulistiyowati, E., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2023). The Effectiveness Of Visual Learning Media In Improving Science Concept Understanding In Elementary Schools. *Indonesian Journal Of Science Education*, 12(1), 45–58.
- Tasmayanti, L., et al. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Materi Jaring-Jaring Makanan Di Sekolah Dasar. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 648. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5223>
- Tømte, C., & Smedsrud, J. (2023). Governance And Digital Transformation In Schools With 1:1 Tablet Coverage. *Frontiers In Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1164856>
- Widianto, W., et al. (2025). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Bahasa Indonesia Materi Kosakata Di SDN 148 Palembang. *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1434. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6031>
- Yefterson, R. B., et al. (2025). Optimalisasi Layanan Les Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Pendidikan Melalui Program KKN UNP Di Nagari Lubuk Besar. *Community Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 297. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.6862>
- Yuliana, D., Rahmawati, I., & Setiawan, A. (2023). Canva As Creative, Innovative, And Collaborative Video Learning Media In Elementary Education. *Journal Of Elementary Education Innovation*, 6(2), 112–125.
- Yuliana, Y., et al. (2025). Analisis Potensi Kebutuhan Pengembangan Video Animasi Konsep Jaring-Jaring Makanan Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas V SD. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 797. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5227>