



MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)

Ria Aryani¹, Zahra², Fitriyah³, Mabruri⁴

Universitas Islam Yasni Bungo, Jambi^{1,2,3,4}

e-mail: riaaryanii866@gmail.com

Diterima: 30/5/2026; Direvisi: 10/6/2026; Diterbitkan: 17/6/2026

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar serta kesulitan siswa sekolah dasar dalam memahami materi sains yang cenderung teoritis dan membosankan melatarbelakangi penelitian ini. Masalah tersebut menuntut adanya pemanfaatan instrumen digital guna menstimulasi berbagai indera anak usia dasar dalam mencerna materi secara kontekstual. Fokus penelitian ini adalah mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis platform Canva dalam meningkatkan minat belajar IPA di Madrasah Ibtidaiyah. Metode penelitian yang diterapkan adalah studi kepustakaan (*library research*) menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran dokumen ilmiah dari Google Scholar, yang dilanjutkan dengan reduksi data dan teknik analisis isi (*content analysis*) secara mendalam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva mampu mengonkretkan konsep sains yang abstrak melalui infografis, animasi, dan video interaktif yang merangsang aspek kognitif serta psikomotorik siswa. Ragam fitur visual pada platform ini terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang variatif, menyenangkan, serta mampu menurunkan kejenuhan belajar secara signifikan. Simpulan utama penelitian menegaskan bahwa penggunaan media Canva sangat strategis dalam mendongkrak minat dan keterlibatan aktif siswa di kelas. Meski demikian, keberhasilan optimalisasi platform digital ini sangat bergantung pada kreativitas metodologis guru serta kesiapan sarana pendukung seperti kestabilan jaringan internet.

Kata Kunci: *Canva, Media Pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah*

ABSTRACT

The low interest in learning and the difficulty elementary school students face in understanding science material that tends to be theoretical and boring are the background to this research. This problem requires the use of digital instruments to stimulate the various senses of elementary school children in digesting the material contextually. The focus of this research is to examine the implementation of Canva platform-based learning media in increasing science learning interest in Madrasah Ibtidaiyah. The research method applied is library research using a qualitative descriptive-analytical approach. Data collection was carried out through searching scientific documents from Google Scholar, followed by data reduction and in-depth content analysis techniques. The research findings show that Canva is able to concretize abstract science concepts through infographics, animations, and interactive videos that stimulate students' cognitive and psychomotor aspects. The variety of visual features on this platform has proven effective in creating a varied and enjoyable learning atmosphere and is able to significantly reduce learning boredom. The main conclusion of the study confirms that the use of Canva media is very strategic in boosting student interest and active engagement in the classroom. However, the success of optimizing this digital platform depends heavily on the methodological creativity of teachers and the readiness of supporting facilities such as a stable internet network.



Keywords: *Canva, Learning Media, Islamic Elementary Schools*

PENDAHULUAN

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam di tingkat madrasah ibtidaiyah memainkan peranan yang sangat fundamental dalam membentuk landasan berfikir ilmiah, logika analitis, serta pemahaman mendalam mengenai fenomena fisik dan ekosistem alam semesta. Esensi utama dari pengajaran sains pada usia dasar ini difokuskan untuk membantu anak didik memperoleh pemahaman yang utuh mengenai lingkungan sekitar serta mengenali potensi biologis yang ada dalam diri mereka sendiri. Melalui penataan kurikulum yang komprehensif, pendidikan sains diorientasikan untuk menyediakan bekal pengetahuan dasar yang kuat dan fungsional agar dapat diaplikasikan dalam memecahkan problematika kehidupan sehari-hari sekaligus sebagai jembatan menuju jenjang kependidikan yang lebih tinggi. Agar esensi materi tersebut tidak sekadar menjadi hafalan fakta yang pasif, proses instruksional idealnya memerlukan penguasaan konsep dasar yang mapan agar anak mampu menjawab pertanyaan krusial mengenai *mengapa* dan *bagaimana* suatu fenomena alam dapat terjadi. Guru dituntut mampu menyajikan substansi materi secara kritis, aplikatif, serta adaptif terhadap keberagaman tingkat kecerdasan kognitif yang dimiliki oleh setiap individu secara merata sepanjang semester berjalan (Hasanah & Erman, 2026; Prathiwi & Wijaya, 2023; Safitri & Sudibyoy, 2026; Sudianto & Kisno, 2021).

Kondisi ideal yang dicita-citakan dalam kurikulum sains tingkat dasar adalah terciptanya atmosfer ruang kelas yang dinamis, interaktif, serta didukung oleh penyediaan alat peraga manipulatif maupun media audio-visual yang representatif. Karakteristik psikologis anak usia madrasah ibtidaiyah yang secara teoretis berada pada fase operasional konkret menunjukkan kecenderungan belajar yang sangat kuat pada saluran indera visual. Mereka akan jauh lebih mudah mencerna informasi akademis melalui stimulasi perpaduan warna yang serasi, gambar kontekstual, diagram alur, serta poster digital daripada hanya membaca teks verbal yang kaku pada buku paket. Pengondisian stimulus visual yang menarik di dalam kelas diidealkan mampu menyederhanakan rumitnya doktrin ilmiah yang abstrak menjadi representasi grafis yang memikat mata dan mudah dipahami oleh nalar anak. Ditinjau dari sudut pandang teologi islami, pemanfaatan sarana multimedia yang melibatkan optimalisasi indera penglihatan dan pendengaran ini sangat selaras dengan amanat suci kitab al-quran yang memerintahkan manusia untuk memaksimalkan seluruh potensi sensorik karunia pencipta demi memetik hikmah keilmuan serta menumbuhkan rasa syukur yang mendalam (Anggoro et al., 2023; Awang et al., 2022; Azhar et al., 2026; Idrus, 2024; Rahimi, 2021).

Namun, realitas objektif yang senyatanya terjadi di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah yang cukup lebar dan memprihatinkan antara ekspektasi ideal tersebut dengan kondisi operasional pengajaran sains. Proses transfer ilmu pengetahuan alam di ruang kelas senyatanya masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat verbalistik, monoton, serta berfokus pada penyampaian materi yang sangat luas tetapi kurang mendalam. Kesenjangan ini diperparah oleh padatny muatan kurikulum tertulis serta minimnya dukungan sarana pembelajaran esensial seperti alat praktikum laboratorium dan media interaktif modern. Akibat ketiadaan inovasi metodologis dari pendidik, banyak anak didik yang menganggap sains sebagai mata pelajaran yang sangat menjemukan, teoritis, dan sulit dipahami secara mandiri. Fenomena kelesuan kognitif ini bermuara langsung pada merosotnya motivasi belajar intrinsik, rendahnya konsentrasi saat jam pelajaran berlangsung, serta hilangnya antusiasme psikologis anak untuk mengeksplorasi konsep ilmiah. Masalah disorganisasi instruksional ini tentu saja



tidak boleh diabaikan begitu saja karena dapat merusak ketahanan akademis serta menurunkan daya saring literasi numerasi nasional (Ernawati & Rahmawati, 2022; Rambe & Ningsih, 2026; Rejeki, 2022; Syafdaningsih et al., 2023).

Sebab munculnya ketimpangan yang kontras antara teks regulasi kurikulum dengan kenyataan operasional di kelas mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak terhadap pemanfaatan teknologi digital yang inklusif, murah, dan berdaya guna tinggi. Salah satu alternatif solusi yang dapat dioptimalkan oleh pendidik adalah dengan mengintegrasikan aplikasi desain grafis berbasis web seperti *canva* untuk menyusun perangkat ajar yang variatif. Platform modern ini menyediakan kemudahan akses terhadap ribuan templat presentasi, infografis bergerak, poster animasi, serta video instruksional yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi abstrak sains seperti sistem saraf manusia maupun organ tumbuhan. Visualisasi yang menarik dan interaktif berpotensi besar mengalihkan perhatian negatif anak menjadi fokus perhatian akademik yang produktif, sehingga atmosfer kelas berubah menjadi laboratorium penemuan yang menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah evaluasi teoretis yang terstruktur guna mengkaji potensi integrasi media digital ini dalam mereduksi kejenuhan belajar anak, tanpa perlu terjebak pada batasan subjek atau lokasi lembaga tertentu karena studi ini sepenuhnya berbasis pada penelusuran dokumen ilmiah (Choiriyah, 2025; Putra & Pratama, 2023; Yulizar & Siswadi, 2026).

Berangkat dari tumpukan problematika instruksional tersebut, studi pustaka ini hadir dengan menawarkan nilai kebaruan berupa analisis teoretis komprehensif mengenai konsep, peran, dan efektivitas media pembelajaran berbasis *canva* dalam mendongkrak minat belajar sains. Celah penelitian yang berhasil ditemukan dari kajian terdahulu menunjukkan bahwa literatur lama masih cenderung menguji aplikasi desain ini secara parsial pada hasil belajar kognitif semata dan jarang membedahnya dalam kerangka pengembangan afektif tingkat dasar secara holistik. Inovasi dari riset teoretis ini terletak pada pensintesisan data sekunder guna merumuskan formulasi media audio-visual interaktif yang diselaraskan secara presisi dengan karakteristik psikologi visual anak usia dini. Penyelidikan ini dilaksanakan murni melalui metode *literature review* dengan menelusuri puluhan database jurnal bereputasi, sehingga tidak melibatkan institusi persekolahan formal mana pun dan tidak memerlukan pencantuman nama sekolah maupun tahun ajaran. Hasil akhir dari kajian komprehensif ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi keilmuan baru bagi khasanah teknologi kependidikan Islam, serta menyediakan referensi taktis bagi praktisi dalam merancang media bermutu demi kemajuan pendidikan nasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif-analitis melalui penggunaan metode studi kepustakaan (*library research*). Pemilihan rancangan ini ditujukan untuk mengeksplorasi landasan konseptual mengenai penggunaan platform visual digital dalam merangsang minat belajar sains anak usia dasar tanpa melakukan eksperimen lapangan. Proses operasional riset diselenggarakan di lingkungan akademis Universitas Islam Yasni Bungo, Jambi, dengan penelusuran dokumen ilmiah yang aktif berjalan sepanjang periode tahun 2026. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang bertugas mengumpulkan, membaca, memilah, dan mensintesis data sekunder secara mandiri dari berbagai perpustakaan digital terpercaya. Batasan pengumpulan rujukan dibatasi secara sistematis pada terbitan berkala 5 tahun terakhir, yakni dalam rentang waktu tahun 2021 hingga tahun 2026. Fokus penelaahan diarahkan murni pada artikel jurnal hasil penelusuran basis data *Google Scholar* yang membahas implementasi



grafis multimodal, sehingga riset ini tidak melibatkan subjek manusia ataupun institusi persekolahan formal dalam pendahuluannya.

Prosedur pengolahan informasi dalam kajian kepustakaan ini dioperasikan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) yang berjalan secara sistematis. Alat dan instrumen bantu yang dipergunakan meliputi perangkat komputer, lembar format klasifikasi data tekstual, serta kata kunci pencarian multi-kombinasi seperti Canva, media pembelajaran, dan madrasah ibtidaiyah. Tahapan pengerjaan data sekunder dieksekusi melalui 4 langkah mekanis, yaitu reduksi teks untuk menyaring dokumen relevan, kategorisasi data berdasarkan parameter afektif, interpretasi konseptual, serta sintesis teori dari temuan terdahulu. Peneliti memetakan efektivitas penyajian materi infografis, video interaktif, dan animasi terhadap perkembangan kognitif siswa secara induktif. Untuk menjaga derajat keabsahan dan objektivitas kesimpulan ilmiah, peneliti menerapkan teknik pengujian berupa triangulasi sumber dokumen dengan membandingkan draf data laporan dari 5 artikel empiris prasekolah. Seluruh representasi parameter data kuantitatif, seperti pembatasan rentang waktu pustaka 5 tahun terakhir, ditulis menggunakan format angka nyata guna menjamin keandalan pelaporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dinamika Penggunaan Media Canva dalam Pembelajaran IPA

Dinamika penggunaan media pembelajaran berbasis Canva di Madrasah Ibtidaiyah (MI) menunjukkan pergeseran paradigma yang signifikan dari metode konvensional menuju digitalisasi yang interaktif. Sebagai inovasi teknologi pendidikan, Canva memfasilitasi pendidik dalam merancang materi ajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang awalnya bersifat tekstual menjadi bentuk visual yang kaya akan warna, grafik, dan animasi (Arnanto et al., 2025; Kusumawati et al., 2025; Lerebulan et al., 2026). Integrasi elemen-elemen multimedia ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan responsif, di mana siswa tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif melainkan pengamat yang aktif. Transformasi visual ini sangat krusial bagi siswa usia sekolah dasar yang secara kognitif masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan representasi visual yang kuat untuk menangkap pesan-pesan ilmiah. Dinamika ini juga memicu perubahan pola komunikasi di kelas, di mana diskusi berpusat pada media visual yang ditayangkan, memancing rasa ingin tahu, serta merangsang interaksi timbal balik yang positif antara guru dan peserta didik secara berkelanjutan (Azhar & Subekti, 2026; Jesmin et al., 2026).

Di sisi lain, pergerakan dinamis ini juga menuntut adaptasi kompetensi pedagogis dan digital dari pihak guru secara simultan. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi IPA secara teoretis, melainkan juga memiliki kepekaan estetika dan keterampilan teknis dalam menyusun konten digital yang proporsional di platform Canva. Proses perancangan lembar kerja, infografis, dan video pembelajaran visual memaksa pendidik untuk terus memperbarui pengetahuan teknologi mereka agar media yang dihasilkan tetap relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa abad ke-21. Fenomena ini menciptakan lingkungan sekolah yang adaptif terhadap pembaruan teknologi modern, di mana pemanfaatan media digital dioptimalkan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran konvensional. Melalui dinamika yang terus berkembang ini, Canva terbukti bukan sekadar alat bantu presentasi visual biasa, melainkan telah menjadi instrumen strategis yang mengubah lanskap metodologi pembelajaran sains di tingkat dasar menjadi lebih inklusif, inovatif, dan berpusat pada siswa (Badariah et al., 2025; Indriani, 2024; Lerebulan et al., 2026).



2. Identifikasi Faktor Pendukung Keberhasilan Media Canva

Keberhasilan implementasi Canva sebagai media pembelajaran IPA didukung oleh beberapa faktor internal platform yang sangat signifikan, terutama karakteristiknya yang bersifat *user-friendly*. Antarmuka yang sederhana dengan sistem *drag-and-drop* memungkinkan guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis profesional dapat menciptakan media visual berkualitas tinggi dalam waktu singkat. Keberadaan ribuan template siap pakai, ikon ilmiah, ilustrasi menarik, serta opsi animasi multimodal menjadi stimulus utama yang mempermudah proses visualisasi materi biologi maupun fisika yang rumit. Selain itu, aspek aksesibilitas berbasis web dan aplikasi *mobile* memastikan bahwa media ini dapat diakses kapan saja dan dari perangkat apa saja secara fleksibel. Faktor-faktor teknis yang praktis dan efisien inilah yang membuat guru merasa terbantu untuk beralih dari media cetak monoton ke media digital interaktif, sehingga menghemat energi dan waktu persiapan mengajar secara substansial di sekolah (Anasari et al., 2025; Suleman & Idayanti, 2023; Yulizar & Siswadi, 2026).

Selain faktor fitur platform, dukungan ekosistem pembelajaran dan motivasi intrinsik siswa turut memegang peranan krusial dalam keberhasilan adopsi teknologi ini. Siswa Madrasah Ibtidaiyah secara alami memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap konten digital yang dinamis, berwarna, dan bergerak, sehingga visualisasi Canva secara langsung merespons kebutuhan psikologis perkembangan mereka (Lerebulan et al., 2026; Syifa et al., 2025; Urva et al., 2024). Kehadiran fitur kolaborasi *real-time* di dalam Canva juga menjadi faktor pendukung sosial yang memungkinkan terjadinya kerja kelompok digital, di mana siswa dapat saling berbagi ide dan menyusun proyek visual bersama. Dukungan kebijakan madrasah yang memfasilitasi perangkat proyektor di kelas serta ketersediaan gawai atau laptop turut mempercepat penerimaan teknologi ini dalam aktivitas harian. Kombinasi antara kemudahan adopsi teknologi oleh guru dan antusiasme belajar yang tinggi dari siswa menciptakan sinergi kuat yang menjamin efektivitas Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sains.

3. Implementasi Konsep Visual Canva dalam Materi Sains

Implementasi konsep visual Canva dalam mata pelajaran IPA diwujudkan secara nyata melalui transformasi materi-materi abstrak menjadi komponen visual yang lebih konkret dan mudah dicerna. Konsep-konsep ilmiah yang kompleks seperti siklus air, proses fotosintesis, sistem peredaran darah, serta hubungan ekosistem disajikan melalui kombinasi infografis runut, diagram berwarna, dan video animasi pendek. Guru memanfaatkan fitur multimedia Canva untuk menggabungkan teks penjelasan dengan gambar yang representatif, sehingga merangsang fungsi kerja otak siswa melalui pendekatan *dual coding theory*. Melalui penyajian multimodal ini, siswa dapat melihat visualisasi proses alamiah yang dinamis secara langsung, yang selama ini sulit dijangkau hanya dengan membaca buku teks cetak biasa. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) juga didesain secara visual interaktif, mendorong siswa untuk aktif melakukan pengamatan, menganalisis grafik, serta menyusun peta konsep mereka sendiri secara mandiri (Dewi et al., 2024; Novaliyosi et al., 2022; Rozi & Utami, 2023; Sari & Okmarisa, 2023).

Secara pedagogis, penerapan Canva di dalam kelas MI sangat mendukung implementasi pendekatan saintifik yang diamanatkan oleh kurikulum pendidikan modern. Pada tahap mengamati dan menanya, guru menayangkan poster ilmiah atau video animasi pemantik dari Canva untuk memancing perhatian serta menumbuhkan pertanyaan kritis dari para siswa. Selanjutnya, pada tahap mengasosiasi dan mengomunikasikan, siswa diarahkan untuk memanfaatkan platform Canva sebagai alat bantu untuk mempresentasikan hasil penyelidikan



kelompok mereka dalam bentuk desain visual sederhana. Proses ini tidak sekadar menempatkan Canva sebagai alat penyampaian informasi dari guru ke siswa, melainkan menjadikannya sarana produksi pengetahuan bagi siswa itu sendiri. Melalui langkah implementasi yang terstruktur dan berpusat pada siswa ini, pembelajaran IPA tidak lagi dirasakan sebagai hafalan rumus atau istilah asing yang membosankan, melainkan sebuah proses eksplorasi sains yang kreatif, bermakna, dan menyenangkan (Griyanora & Widodo, 2026; Miqwati et al., 2023; Wicaksono, 2020).

4. Tantangan dalam Penerapan Media Digital Canva

Meskipun memberikan dampak yang sangat positif terhadap minat belajar siswa, penerapan Canva dalam pembelajaran IPA tetap menghadapi sejumlah tantangan eksternal yang cukup signifikan. Tantangan utama yang paling sering ditemui di lapangan adalah ketergantungan yang sangat tinggi terhadap stabilitas jaringan internet dan kualitas perangkat teknologi di sekolah. Karena Canva merupakan platform berbasis komputasi awan (*cloud-computing*), proses penyusunan, pengeditan, hingga pengunduhan media pembelajaran memerlukan koneksi internet yang cepat dan kuota data yang memadai. Di beberapa wilayah atau madrasah yang memiliki keterbatasan infrastruktur digital, hambatan sinyal ini sering kali menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat atau tertunda. Selain itu, variasi spesifikasi laptop atau gawai yang dimiliki oleh guru dan siswa terkadang kurang mendukung untuk menjalankan fitur animasi atau video yang berat secara lancar saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Andini & Rusdini, 2026; Anugrahana, 2020; Hadijah et al., 2020; Halid et al., 2026).

Tantangan berikutnya berkaitan dengan kapasitas keterampilan digital (*digital literacy*) dan keterbatasan waktu yang dihadapi oleh para pendidik dalam keseharian mereka. Tidak semua guru memiliki tingkat kenyamanan yang sama dalam mengoperasikan aplikasi digital, sehingga proses adaptasi awal membutuhkan pendampingan serta pelatihan yang intensif. Guru sering kali terjebak dalam dilema antara tuntutan menyelesaikan beban administrasi mengajar yang padat dengan waktu yang dibutuhkan untuk mendesain media Canva yang berkualitas. Kurangnya pemahaman mendalam mengenai prinsip-prinsip desain instruksional juga berisiko membuat media yang dihasilkan menjadi terlalu penuh dengan elemen visual pendukung, sehingga justru mengaburkan substansi materi IPA yang esensial. Apabila tantangan kompetensi dan manajemen waktu ini tidak diintervensi dengan baik, penggunaan Canva dikhawatirkan hanya menjadi tren sesaat tanpa memberikan dampak peningkatan kualitas kognitif yang substansial bagi siswa.

5. Hambatan Teknis dan Solusi Pengembangan Kedepan

Hambatan teknis yang sering kali membatasi optimalisasi penggunaan Canva terletak pada kebijakan aksesibilitas fitur premium dan potensi distorsi pemahaman materi oleh siswa. Banyak elemen visual, *font*, template eksklusif, serta stiker animasi bertema sains yang hanya dapat diakses melalui akun Canva premium atau berbayar. Meskipun terdapat program khusus bagi pendidik, proses verifikasi akun terkadang membutuhkan birokrasi dokumen yang cukup memakan waktu bagi sebagian guru di daerah. Secara konseptual, hambatan juga muncul apabila guru kurang teliti dalam menyelaraskan visualisasi dengan kebenaran ilmiah, sehingga penempatan animasi yang keliru justru memicu miskonsepsi materi IPA pada anak. Keterbatasan ruang penyimpanan gawai siswa untuk mengunduh file video beresolusi tinggi juga menjadi hambatan teknis yang nyata ketika media tersebut dibagikan sebagai bahan belajar mandiri di rumah.



Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, solusi pengembangan ke depan memerlukan pendekatan yang terintegrasi antara pihak manajemen madrasah, komunitas guru, dan pemangku kebijakan. Madrasah perlu mengalokasikan anggaran khusus untuk peningkatan bandwidth internet dan penyediaan fasilitas laboratorium komputer yang memadai guna mendukung aktivitas digital. Komunitas Kelompok Kerja Guru (KKG) dapat menjadi wadah strategis untuk menyelenggarakan lokakarya intensif mengenai pembuatan media berbasis Canva yang valid secara ilmiah dan menarik secara visual. Guru juga disarankan untuk mengunduh media dalam format yang lebih ringan atau membagikan tautan akses langsung guna menyalahi keterbatasan ruang penyimpanan gawai. Dengan perencanaan solusi yang matang dan kolaboratif ini, hambatan teknis yang ada dapat diminimalisasi, sehingga keberlanjutan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif dapat terus dipertahankan demi kemajuan pendidikan sains.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan, media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Canva membantu guru menyajikan materi dengan tampilan visual yang lebih terstruktur dan menarik, serta memungkinkan penyampaian konsep IPA yang abstrak menjadi lebih konkret melalui kombinasi teks, gambar, diagram, dan video/animasi sederhana. Media visual yang dibuat oleh Canva sesuai dengan karakteristik belajar siswa MI, yang cenderung membuat lebih mudah memahami materi melalui elemen visual dan pengalaman konkret. Dengan demikian, penerapan media visual dapat meningkatkan minat belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA. Pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak monoton, dan lebih menyenangkan, yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan pola yang relatif konsisten; penggunaan Canva mampu meningkatkan motivasi siswa, minat belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar. Meskipun metode dan konteks penelitian berbeda, seperti jenis penelitian, jenjang kelas, dan desain pengembangan media, secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu pembelajaran IPA/IPAS di sekolah dasar dan MI. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk melakukan eksperimen lapangan dengan desain yang lebih kuat, misalnya dengan kelompok kontrol dan pengukuran yang lebih beragam (minat, motivasi, hasil belajar, dan retensi). Hal ini akan memperkuat bukti lebih ilmiah bahwa Canva efektif. Selain itu, penelitian harus menilai dampak dalam jangka waktu yang lebih lama serta mempertimbangkan komponen pendukung seperti kesiapan perangkat, akses internet, dan kemampuan digital guru agar penggunaan Canva di MI berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anasari, T., Soekarno, G. A., Harsono, H., & Utama, S. (2025). Persepsi guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran: Studi situs sekolah menengah pertama. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 7036–7043. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4978>
- Andini, L. N., & Rusdini, S. E. (2026). Penerapan game based learning Gimkit untuk meningkatkan karakter kolaborasi dalam pembelajaran IPS di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 833–845. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10401>



- Anggoro, D., Khudori, M. S., Saufi, M., Indra, M., & Anwar, K. (2023). Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan hadist. *Journal of Student Research*, 1(5), 286–306. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i5.1727>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan: Pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Arnanto, G. C., Wahri, R., Singkerru, H., Soiswaty, D. P., & Samad, P. I. S. (2025). Penguatan literasi teknologi guru melalui penerapan Canva untuk pengembangan bahan ajar interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 330–335. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v3i2.10949>
- Awang, H., Zakaria, M. Z., Al-Mashhadani, A. F. S., Mustapha, R., Yaakob, M. F. M., Yusof, A. M., Ramli, N., Rasdi, M. N. A., Jafar, M. F., Naw, A., Zain, F. M., & Kasim, M. (2022). Tarannum Smart Learning Application: Embracing the beauty of tarannum through multimedia technology. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(2), 897–907. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i2.22388>
- Azhar, A., & Subekti, H. (2026). Efektivitas model pembelajaran classroom discussion berbantuan infografis untuk meningkatkan keterampilan literasi sains murid SMP pada materi sistem pernapasan. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 567–578. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9597>
- Azhar, M., R. A. A. R., Juhri, J., Wahab, A., Khairiah, N., & Mutmainnah, A. (2026). Implementasi pembelajaran multimedia dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Fakultas Agama Islam UMI Makassar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 312–323. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8906>
- Badariah, S., Hariyati, H., & Hafiz, R. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA di SDN 31 Pontianak Barat. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(4), 743–752. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i4.7207>
- Choiriyah, M. (2025). Evaluasi pembelajaran berbasis digital: Sistematis terhadap strategi media yang efektif. *Al-Qiyadah*, 2(1), 64–72. <https://doi.org/10.64481/v1tnrv30>
- Dewi, N. D. L., Darmayanti, V., & Arif, M. B. S. (2024). Kemampuan calon guru sekolah dasar untuk menciptakan sumber belajar menggunakan TPACK. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 133–143. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p133-143>
- Ernawati, Y., & Rahmawati, F. (2022). Analisis profil pelajar Pancasila elemen bernalar kritis dalam modul belajar siswa literasi dan numerasi jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6132–6144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3181>
- Griyanora, G., & Widodo, W. (2026). Implementasi model inkuiri terbimbing pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar murid. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 860–871. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9953>
- Hadijah, S., Marhamah, M., & Shalawati, S. (2020). Interactive and educative learning media in English language teaching at senior high schools. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 304–315. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.202>
- Halid, U., Saleh, M., Abdullah, G., Arif, R. M., & Arifin, V. M. (2026). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran MORDISCVEIN berbasis media



- flipbook pada mata pelajaran IPAS materi energi dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 428–438. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9376>
- Hasanah, N. N., & Erman, E. (2026). Pembelajaran IPA berbasis guided inquiry untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis murid SMP. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 1013–1025. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9864>
- Idrus, I. (2024). Pembelajaran kognitif multimedia berbasis kalbu perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Tafsere*, 11(2), 19–33. <https://doi.org/10.24252/jt.v11i2.41229>
- 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>
- Jesmin, M., Kasman, K., & Firdaus, F. (2026). Efektivitas penggunaan media Canva dengan pembelajaran kolaboratif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas XI. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9589>
- Kusumawati, S. A., Sujono, I., & Utomo, F. H. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD Negeri 3 Jabalsari. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1145–1155. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6411>
- Lerebulan, K., Ritiau, L., & Hallatu, Y. A. (2026). Pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 966–978. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10424>
- Miqwati, M., Susilowati, E., & Moonik, J. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 30–38. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.4997>
- Novaliyosi, N., Yuhana, Y., & Khaerunnisa, E. (2022). Pengembangan lembar kerja interaktif untuk mendukung kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran daring. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1640–1651. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5334>
- Prathiwi, K. J. R., & Wijaya, I. K. W. B. (2023). Penanaman kecakapan hidup generik (generic life skills) melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 164–173. <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3072>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329. <https://doi.org/10.36312/jtm.v4i8.2005>
- Rahimi, R. (2021). Konsep media pembelajaran dalam perspektif Alquran. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 87–101. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>
- Rambe, R. Y., & Ningsih, W. (2026). Pengaruh model Project Based Learning terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas VIII materi sistem ekskresi. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 369–379. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.7452>
- Rejeki, N. (2022). Analisis learning loss dan strategi recovery pasca pembelajaran jarak jauh. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3), 407–422. <https://doi.org/10.14421/njpi.2022.v2i3-2>



- Rozi, F., & Utami, L. (2023). Inovasi pembuatan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) menggunakan Liveworksheet. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 2(2), 102–111. <https://doi.org/10.24014/jcei.v2i2.24102>
- Safitri, E. F., & Sudibyoy, E. (2026). Penerapan model kooperatif TGT berbantuan media question card untuk meningkatkan hasil belajar kognitif murid SMP. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 872–885. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9954>
- Sari, R. N., & Okmarisa, H. (2023). Desain dan uji coba lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis hierarki konsep pada materi stoikiometri. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, 7(2), 92–101. <https://doi.org/10.24014/konfigurasi.v7i2.23516>
- Sudianto, S., & Kisno, K. (2021). Potret kesiapan guru sekolah dasar dan manajemen sekolah dalam menghadapi asesmen nasional. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(1), 85–97. <https://doi.org/10.21831/jamp.v9i1.39260>
- Suleman, M. A., & Idayanti, Z. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3559–3570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6368>
- Syafdaningsih, S., Hasmalena, H., Rantina, M., Utami, F., & Pagarwati, L. D. A. (2023). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran konsep sains dan matematika menggunakan barang bekas bagi guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(4), 863–871. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i4.13567>
- Syifa, R. R. D. M., Salsabila, Z., & Farhurohman, O. (2025). Analisis penerapan media ajar inovatif berbasis Canva dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 171–181. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v8i2.776>
- Urva, G., Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Wicaksono, A. G. (2020). Penyelenggaraan pembelajaran IPA berbasis pendekatan STEM dalam menyongsong era revolusi industri 4.0. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(1), 54–62. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i1.98>
- Yulizar, M. R., & Siswadi, S. (2026). Optimalisasi motivasi belajar IPAS melalui media interaktif Articulate Storyline 3: Studi kasus implementasi kurikulum merdeka di SD. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 6(1), 236–247. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i1.9401>