

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 5 SD NEGERI 3 JABALSARI

Suci Ari Kusumawati¹, Imam Sujono², Fajar Hendro Utomo³

Magister Pendidikan IPS, Universitas Bhinneka PGRI^{1,2,3}

e-mail: kusumasuci86@gmail.com¹, imam.sujono@ymail.com², fhutomo1@gmail.com³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Aplikasi Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, terutama untuk memperkaya penyajian materi ajar secara visual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 5 SD Negeri 3 Jabalsari, mengeksplorasi pengalaman belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan Canva, serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat yang muncul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa hasil karya siswa dan perangkat ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman terhadap materi abstrak, serta menumbuhkan kreativitas dalam mengolah informasi. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyusun bahan ajar yang lebih menarik dan komunikatif. Meskipun demikian, ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan akses internet, kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan Canva, serta hambatan teknis lainnya yang memerlukan dukungan dari pihak sekolah. Secara keseluruhan, Canva terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran yang menuntut visualisasi dan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengadopsi media digital secara strategis dan dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan metode pembelajaran kontekstual berbasis teknologi. Temuan ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut terkait pengintegrasian Canva dalam berbagai mata pelajaran serta pengaruhnya terhadap dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Kata Kunci: *Canva, IPAS, media pembelajaran digital, kreativitas siswa, sekolah dasar*

ABSTRACT

The development of digital technology has driven a transformation in the world of education, particularly in the development of innovative and interactive learning media. The Canva application is a digital-based graphic design platform that can be utilized in learning, especially to enrich the visual presentation of teaching materials. This study aims to describe the use of the Canva application in Natural and Social Sciences (IPAS) learning in grade 5 of SD Negeri 3 Jabalsari, explore students' learning experiences during the learning process using Canva, and identify supporting and inhibiting factors that arise. This study uses a qualitative approach with descriptive methods. Data were collected through observations of learning activities, interviews with teachers and students, and documentation in the form of student work and teaching tools. The results show that the use of Canva can increase student engagement, facilitate understanding of abstract material, and foster creativity in processing information. Teachers also found it easier to create more engaging and communicative teaching materials. However, several obstacles were encountered such as limited internet access, lack of teacher training in

using Canva, and other technical obstacles that require support from the school. Overall, Canva proved to be an effective learning medium in improving the quality of IPAS learning in elementary schools, especially in learning contexts that require visualization and active student participation. This research provides practical insights for teachers in strategically adopting digital media and can serve as a reference in developing technology-based contextual learning methods. The findings also open up opportunities for further research on the integration of Canva into various subjects and its impact on students' cognitive, affective, and psychomotor dimensions.

Keywords: *Canva, IPAS, digital learning media, student creativity, elementary school*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial sebagai fondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing. Dalam menghadapi era globalisasi yang terus berubah, sektor pendidikan dituntut untuk senantiasa beradaptasi dan melakukan inovasi, terutama dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk mengoptimalkan mutu proses pembelajaran (Slavin, 2018). Salah satu tolok ukur fundamental untuk menilai keberhasilan sistem pendidikan adalah tingkat pencapaian belajar peserta didik. Indikator ini secara komprehensif merefleksikan kedalaman pemahaman, tingkat penguasaan materi, serta kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama kegiatan belajar-mengajar di lingkungan sekolah (Santrock, 2020). Pencapaian ini tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang relevan dengan tantangan zaman. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan harus berorientasi pada penguatan semua aspek yang berkontribusi terhadap pencapaian belajar siswa secara holistik, memastikan mereka siap menghadapi masa depan yang semakin kompleks dan menuntut.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hasil interaksi dinamis antara berbagai elemen yang kompleks, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan eksternal. Faktor internal seperti tingkat motivasi belajar, kapasitas kognitif, serta keyakinan diri atau efikasi diri memainkan peran sentral dalam menentukan seberapa efektif seorang siswa menyerap informasi. Di sisi lain, faktor eksternal yang mencakup metode pengajaran yang diterapkan guru, media pembelajaran yang digunakan, dan kualitas interaksi di dalam kelas juga memberikan pengaruh yang signifikan. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, peran seorang pendidik telah bergeser menjadi fasilitator pembelajaran yang inovatif. Guru diharapkan tidak hanya mengajar, tetapi juga mampu merancang pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan teknologi. Integrasi teknologi digital dalam proses belajar-mengajar menjadi sebuah keharusan untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, sebagaimana ditekankan oleh para ahli pendidikan modern (Slavin, 2021).

Salah satu platform teknologi yang menunjukkan potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar adalah aplikasi desain grafis *Canva*. Platform ini dirancang secara intuitif untuk memungkinkan pengguna, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain, dapat membuat berbagai materi visual secara mudah dan cepat, seperti presentasi, infografis, poster, dan video pendek. Dalam konteks pendidikan, *Canva* menawarkan solusi praktis bagi para guru untuk mengembangkan konten ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual, sehingga mampu menangkap perhatian siswa secara lebih efektif. Lebih dari itu, pemanfaatan *Canva* tidak terbatas pada guru saja. Siswa juga dapat menggunakannya sebagai sarana untuk mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui proyek-proyek kreatif berbasis desain. Keterlibatan aktif siswa dalam menciptakan karya visual ini

terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan rasa kepemilikan mereka terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Dalam disiplin ilmu spesifik seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penggunaan pendekatan visual menjadi sangat esensial. Mata pelajaran ini sering kali mencakup konsep-konsep yang bersifat abstrak atau fenomena yang sulit diamati secara langsung, misalnya siklus air, sistem tata surya, atau interaksi sosial dalam masyarakat. Bagi siswa di tingkat sekolah dasar, memahami ide-ide abstrak tersebut merupakan tantangan tersendiri. Di sinilah media bantu visual memainkan peran krusial sebagai jembatan untuk mengonkretkan materi yang kompleks. *Canva* hadir sebagai alat yang sangat efektif untuk menjembatani kesenjangan ini dengan memungkinkan guru menyajikan informasi dalam format yang mudah dicerna, seperti diagram interaktif, alur proses berbentuk infografis, atau peta konsep yang kaya warna (Widyastuti et al., 2024). Dengan visualisasi yang tepat, konsep-konsep IPAS yang rumit dapat dijelaskan secara lebih gamblang dan sistematis, sehingga mempermudah siswa untuk membangun pemahaman yang mendalam dan bertahan lama mengenai dunia di sekitar mereka.

Meskipun potensi teknologi digital dalam pendidikan sangat besar, kondisi di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan antara idealita dan realita. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SD Negeri 3 Jabalsari, pemanfaatan teknologi, khususnya aplikasi seperti *Canva*, dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari masih jauh dari optimal. Ironisnya, sekolah ini sebenarnya telah memiliki infrastruktur yang memadai berupa 29 unit *Chromebook* yang diperoleh melalui program hibah. Namun, perangkat tersebut lebih sering tidak digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar yang inovatif. Kesenjangan ini semakin terlihat dalam pembelajaran IPAS, di mana antusiasme siswa menunjukkan level yang rendah. Hal ini tecermin dari minimnya keaktifan mereka selama diskusi kelas atau kegiatan kelompok. Data observasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 3% dari total 15 siswa di kelas 5 yang secara konsisten menunjukkan keterlibatan aktif. Situasi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk merevitalisasi pendekatan pembelajaran agar lebih menarik dan mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.

Kesenjangan antara kebijakan dan implementasi pemanfaatan teknologi ini tidak hanya terjadi pada skala lokal, tetapi juga mencerminkan tantangan yang lebih luas di tingkat nasional. Pemerintah Indonesia, melalui inisiatif *Merdeka Belajar*, secara aktif mendorong sekolah-sekolah untuk mengadopsi teknologi digital guna meningkatkan mutu dan pemerataan kualitas pendidikan di seluruh negeri. Namun, dalam praktiknya, banyak institusi pendidikan, terutama yang berlokasi di daerah semi-perkotaan, masih menghadapi berbagai kendala signifikan. Tantangan utama yang sering dihadapi antara lain adalah kurangnya program pelatihan yang efektif bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi digital mereka, serta minimnya integrasi aplikasi pembelajaran modern ke dalam kurikulum yang sudah ada. Oleh karena itu, penelitian yang mengkaji penerapan praktis aplikasi seperti *Canva* menjadi sangat relevan. Studi semacam ini dapat menawarkan solusi alternatif yang konkret dan aplikatif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif, khususnya pada mata pelajaran yang sangat memerlukan pendekatan interaktif seperti IPAS.

Meskipun berbagai studi sebelumnya telah secara konsisten menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital secara umum dapat berkorelasi positif dengan peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa, masih terdapat celah penelitian yang perlu diisi. Sejauh ini, riset yang secara spesifik mendalami implementasi *Canva* dalam konteks pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Nilai kebaruan atau inovasi dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik untuk mengeksplorasi bagaimana platform desain grafis ini dapat dioptimalkan untuk mendukung proses belajar-mengajar IPAS secara lebih efektif,

kontekstual, dan aplikatif di kelas 5 SD Negeri 3 Jabalsari. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengatasi masalah lokal terkait rendahnya keterlibatan siswa, tetapi juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis. Hasilnya dapat menjadi panduan bagi para pendidik lain dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan sesuai dengan tuntutan era digital saat ini, sekaligus menjawab tantangan pembelajaran IPAS yang selama ini dihadapi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena relevan untuk mengeksplorasi dan memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran IPAS, tanpa melakukan intervensi statistik. Sesuai dengan prinsip metodologi kualitatif, tujuan utamanya adalah untuk mengungkap makna dan memahami pengalaman subjek secara holistik berdasarkan data yang dihimpun langsung dari lapangan. Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 3 Jabalsari, yang berlokasi di Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung. Pelaksanaan studi ini berlangsung selama tiga bulan, dimulai dari bulan Maret hingga Mei 2025. Subjek yang terlibat sebagai informan utama dalam penelitian ini adalah satu orang guru kelas V yang bertanggung jawab atas mata pelajaran IPAS serta seluruh siswa kelas V yang berjumlah 29 orang. Keterlibatan mereka menjadi kunci untuk memperoleh data yang kaya dan otentik mengenai dinamika pembelajaran yang terjadi selama penerapan inovasi media ajar ini di dalam kelas.

Prosedur pengumpulan data dilaksanakan secara sistematis melalui serangkaian tahapan yang terstruktur. Proses ini diawali dengan tahap persiapan yang mencakup observasi awal untuk mengidentifikasi masalah, studi pustaka, perumusan proposal, serta pengurusan perizinan di sekolah. Pada tahap ini, instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi dan pedoman wawancara semi-terstruktur disusun dan divalidasi oleh ahli untuk memastikan kelayakannya. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, peneliti mengumpulkan data melalui tiga teknik utama. Pertama, observasi langsung dilakukan untuk mengamati secara cermat aktivitas guru dan keterlibatan siswa selama pembelajaran IPAS menggunakan *Canva*. Kedua, wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan beberapa siswa terpilih untuk menggali persepsi, pengalaman, serta tantangan yang dihadapi. Ketiga, studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hasil desain siswa, dan catatan nilai belajar untuk melengkapi temuan dari lapangan.

Setelah seluruh data terkumpul, proses analisis dilakukan menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Analisis ini merupakan proses siklus yang berkelanjutan, dimulai dengan reduksi data, di mana peneliti menyaring, memfokuskan, dan mengorganisasi data mentah ke dalam tema-tema yang relevan. Langkah berikutnya adalah penyajian data, di mana informasi yang telah tereduksi disajikan secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif, kutipan langsung dari wawancara, tabel, maupun dokumentasi visual untuk memudahkan pemahaman. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana makna dari pola-pola yang muncul diinterpretasikan. Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data, peneliti menerapkan teknik triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari guru, siswa, dan dokumen. Triangulasi teknik memadukan temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, sementara triangulasi waktu memastikan konsistensi data yang dikumpulkan pada momen-momen yang berbeda selama periode penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Temuan Penelitian

a. Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran IPAS

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru kelas V secara strategis memanfaatkan platform Canva sebagai alat pedagogis utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Guru secara proaktif merancang dan menggunakan berbagai materi visual seperti infografis, presentasi tematik, dan poster digital untuk menjelaskan konsep-konsep yang cenderung abstrak, misalnya tentang ekosistem dan sumber daya alam. Penggunaan elemen visual yang menarik ini terbukti efektif dalam menyederhanakan materi yang kompleks, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Lebih dari sekadar menjadi alat presentasi bagi guru, Canva juga diintegrasikan sebagai media pembelajaran aktif bagi siswa. Mereka dilibatkan langsung dalam tugas-tugas desain kreatif, baik secara individu maupun kelompok, yang menuntut mereka untuk mengekspresikan pemahaman mereka secara visual. Seperti yang diungkapkan oleh guru, pendekatan ini tidak hanya membuat siswa lebih fokus dan antusias, tetapi juga berhasil menumbuhkan rasa tertantang yang positif, di mana siswa bahkan sering meminta tugas desain tambahan.

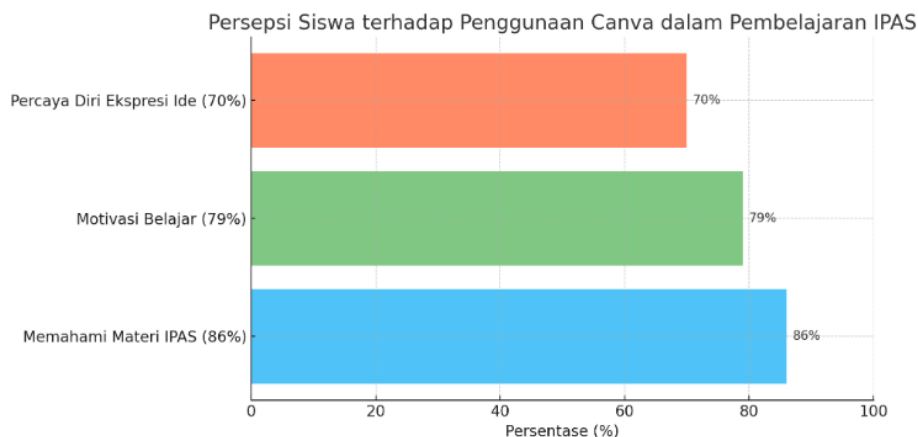
Dampak dari implementasi Canva terhadap keterlibatan siswa menunjukkan peningkatan yang progresif dan signifikan selama periode observasi tiga pertemuan. Pada pertemuan awal tanggal 7 April 2025, tingkat partisipasi siswa masih tergolong rendah, dengan hanya sekitar 35% yang tampak aktif menggunakan aplikasi, menandakan fase adaptasi awal. Namun, terjadi lonjakan partisipasi yang drastis pada pertemuan kedua pada 10 April 2025, di mana lebih dari 70% siswa sudah terlibat aktif, terutama dalam kegiatan desain kelompok yang kolaboratif. Puncaknya terlihat pada pertemuan ketiga tanggal 14 April 2025, di mana keberhasilan program ini terkonfirmasi dengan 79% siswa (23 dari 29 orang) tidak hanya aktif berpartisipasi, tetapi juga berhasil menyelesaikan dan mempresentasikan hasil karya desain visual mereka. Data ini secara kuantitatif membuktikan bahwa pemanfaatan Canva secara efektif mampu mentransformasi suasana kelas dari pasif menjadi sangat partisipatif dalam waktu singkat.

b. Pengalaman Belajar Siswa dengan Menggunakan Canva

Berdasarkan respons yang terkumpul, implementasi Canva dalam pembelajaran IPAS secara signifikan mentransformasi pengalaman belajar siswa pada level individual. Sebagian besar siswa melaporkan perasaan senang, tertarik, dan antusiasme yang tinggi, menandakan adanya pergeseran positif dalam persepsi mereka terhadap mata pelajaran. Sumber utama dari perasaan ini adalah perubahan model pembelajaran dari yang semula pasif menjadi sangat aktif. Siswa tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai kreator yang terlibat langsung dalam proses mendesain materi visual sesuai topik yang dipelajari. Momen ketika hasil desain mereka ditampilkan di depan kelas menjadi puncak pengalaman yang sangat berharga. Ekspresi kebanggaan yang mereka tunjukkan merupakan bukti nyata bahwa karya mereka dihargai. Apresiasi ini secara langsung menumbuhkan rasa percaya diri yang lebih besar, mendorong mereka untuk lebih berani dan kreatif dalam mengekspresikan pemahaman akademis mereka secara visual.

Dampak positif dari penggunaan Canva juga sangat terasa pada dinamika dan atmosfer kelas secara keseluruhan. Lingkungan belajar yang sebelumnya mungkin berjalan monoton kini menjadi jauh lebih hidup dan interaktif. Salah satu perubahan paling signifikan adalah meningkatnya partisipasi dari siswa yang biasanya cenderung pasif. Platform visual Canva tampaknya menyediakan medium alternatif bagi mereka untuk berekspresi, sehingga siswa yang mungkin kurang percaya diri dalam berbicara kini dapat menunjukkan pemahaman mereka melalui kreativitas desain. Suasana kolaboratif pun tercipta secara organik; siswa

terlihat aktif berdiskusi, saling membantu mengatasi kesulitan teknis saat menggunakan aplikasi, dan menunjukkan semangat kerja sama yang tinggi dalam menyelesaikan proyek visual kelompok. Interaksi positif ini tidak hanya memperkaya proses belajar, tetapi juga secara efektif membangun sebuah ekosistem kelas yang lebih suportif, kondusif, dan inklusif bagi semua siswa.



Gambar 1. Persepsi Siswa terhadap penggunaan Canva dalam Pembelajaran IPAS

Berdasarkan data pada gambar 1, persepsi siswa terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran IPAS menunjukkan respons yang sangat positif di ketiga aspek yang diukur. Aspek "Memahami Materi IPAS" memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 86%. Angka ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa Canva sangat efektif dalam membantu mereka menguasai dan memahami konsep pelajaran. Selanjutnya, aspek "Motivasi Belajar" juga menunjukkan hasil yang kuat dengan persentase 79%, menandakan bahwa penggunaan Canva berhasil meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa secara signifikan selama proses belajar. Meskipun berada di posisi terendah di antara ketiganya, aspek "Percaya Diri Ekspresi Ide" tetap mendapatkan persentase tinggi sebesar 70%, yang menunjukkan bahwa Canva efektif menjadi platform bagi siswa untuk lebih berani dan kreatif dalam menyalurkan gagasan mereka.

c. Pemaknaan Siswa terhadap Penggunaan Canva

Siswa memaknai Canva sebagai media belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberi ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri secara kreatif dan memahami materi secara visual. Penggunaan Canva dianggap sebagai bentuk pembelajaran yang berbeda dari biasanya, karena menggabungkan unsur teknologi, seni, dan pelajaran IPAS secara bersamaan. Dari hasil wawancara, siswa merasa bahwa Canva membantu mereka menjelaskan gagasan dan pemahaman tentang topik IPAS, seperti ekosistem dan lingkungan, melalui desain visual yang mereka buat sendiri. Proses ini memberikan makna baru dalam belajar, karena siswa merasa memiliki kontrol atas cara mereka belajar dan menyampaikan pemahamannya. Beberapa siswa menyampaikan pemaknaannya sebagai berikut:

Melalui penggunaan Canva, siswa mulai menyadari bahwa belajar tidak harus membosankan atau selalu bersifat hafalan. Mereka merasa lebih terhubung dengan materi karena dapat menyajikan informasi dengan cara yang mereka sukai dan pahami sendiri. Selain itu, Canva juga dipahami oleh siswa sebagai media yang memberi mereka peran aktif dalam proses belajar. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pencipta pengetahuan melalui desain. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Siswa juga memaknai Canva sebagai sarana untuk menyalurkan kreativitas, di mana mereka dapat mengatur warna, gambar, teks, dan ilustrasi sesuai dengan pemahaman mereka. Proses ini tidak hanya memperkaya

makna belajar, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, desain visual, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, Canva bagi siswa bukan hanya aplikasi, melainkan sebuah medium ekspresi yang membuat mereka merasa dihargai, mampu, dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyeluruh.

d. Faktor Pendukung dan Penghambat

Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan Canva di kelas V SD Negeri 3 Jabalsari didukung oleh fondasi infrastruktur yang memadai dan lingkungan belajar yang positif. Pihak sekolah telah menyediakan perangkat Chromebook bagi seluruh siswa, yang secara signifikan menghilangkan hambatan akses dan memastikan setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Ketersediaan perangkat ini diperkuat oleh koneksi internet sekolah yang stabil, sehingga aktivitas pembelajaran daring dapat berjalan lancar tanpa kendala teknis yang berarti. Lebih dari itu, faktor manusia memegang peranan krusial, di mana inisiatif inovatif dari guru bertemu dengan antusiasme tinggi para siswa terhadap media pembelajaran visual dan teknologi. Sinergi antara kesiapan teknologi dan semangat belajar ini menciptakan ekosistem yang kondusif untuk adopsi media digital di dalam kelas.

Meskipun demikian, implementasinya tidak terlepas dari beberapa tantangan yang menghambat efektivitas pembelajaran. Kendala utama berasal dari kesenjangan kemampuan digital di antara siswa; sebagian dari mereka masih memerlukan pendampingan intensif dalam mengoperasikan perangkat dan antarmuka Canva, sehingga memperlambat laju pembelajaran secara keseluruhan. Keterbatasan ini diperparah oleh alokasi waktu per pertemuan yang seringkali tidak cukup untuk mencakup seluruh proses, mulai dari penjelasan teknis hingga penyelesaian proyek desain. Selain itu, penggunaan Canva versi gratis juga menjadi batasan, karena membatasi akses siswa terhadap fitur-fitur premium dan elemen desain yang lebih variatif, yang pada akhirnya dapat mengurangi fleksibilitas kreativitas dan kualitas hasil akhir karya mereka.

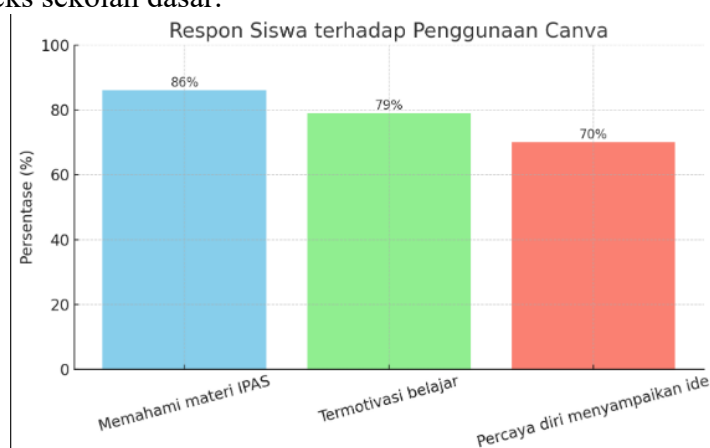
e. Strategi Guru dan Siswa

Dalam mengimplementasikan Canva sebagai media pembelajaran IPAS, guru menerapkan strategi yang bersifat kolaboratif, partisipatif, dan berbasis proyek. Strategi ini dipilih untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, kreativitas, dan kemampuan bekerja sama. Guru memulai dengan memberikan pengenalan Canva secara bertahap, dimulai dari fungsi dasar, pemilihan template, hingga teknik menyusun elemen visual yang relevan dengan materi IPAS. Guru menyusun kegiatan pembelajaran dalam bentuk project-based learning (PjBL), di mana siswa ditugaskan untuk membuat produk visual seperti infografis dan poster digital yang menjelaskan topik tertentu seperti ekosistem, daur air, atau pelestarian lingkungan.

Untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan digital antar siswa, guru membentuk kelompok heterogen. Dalam setiap kelompok, siswa yang lebih terbiasa menggunakan laptop membantu teman-temannya yang masih kesulitan. Strategi ini efektif dalam menciptakan suasana kerja sama dan mempercepat proses adaptasi teknologi.

Selain itu, guru juga memberikan bimbingan langsung dan dukungan verbal positif selama proses pengerjaan proyek berlangsung. Guru mendampingi kelompok demi kelompok, memberikan umpan balik secara real-time, dan memastikan setiap siswa terlibat dalam proses berpikir dan mendesain. Setelah proyek selesai, setiap kelompok diberi kesempatan untuk memaparkan hasil desain mereka di depan kelas. Guru menggunakan momen ini untuk memberikan apresiasi terbuka, baik terhadap isi materi, kreativitas visual, maupun kerja sama dalam tim. Pemberian apresiasi ini terbukti meningkatkan kepercayaan diri siswa dan membentuk motivasi intrinsik untuk belajar lebih baik. Dari sisi siswa, strategi yang mereka gunakan antara lain membagi tugas dalam tim, saling mengajari penggunaan fitur Canva, serta

berdiskusi dalam menentukan isi konten dan elemen visual yang tepat. Siswa juga menunjukkan inisiatif dengan mengeksplorasi fitur Canva di luar jam pelajaran untuk menyempurnakan hasil proyek mereka. Dengan strategi kolaboratif dan pendekatan berbasis proyek ini, pembelajaran IPAS menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Proses ini juga mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital dalam konteks sekolah dasar.



Gambar 2. Respon Siswa terhadap Penggunaan canva

Grafik pada gambar 2 secara jelas memvisualisasikan respons positif siswa terhadap implementasi Canva sebagai media pembelajaran, yang diukur melalui tiga indikator utama. Hasilnya menunjukkan bahwa aspek pemahaman materi menjadi yang paling menonjol, dengan 86% siswa merasa Canva sangat membantu mereka dalam memahami pelajaran IPAS. Selain itu, platform ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan gairah belajar, di mana 79% siswa menyatakan merasa lebih termotivasi saat pembelajaran menggunakan Canva. Tidak hanya berdampak pada aspek kognitif dan afektif, Canva juga berhasil meningkatkan keterampilan ekspresi diri siswa. Sebanyak 70% siswa melaporkan merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide mereka. Secara keseluruhan, data ini menegaskan bahwa Canva dipersepsikan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan multifungsi.

Pembahasan

Penelitian ini secara konklusif menunjukkan bahwa integrasi strategis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS berhasil mentransformasi proses belajar mengajar di kelas V secara fundamental. Temuan utama mengungkapkan bahwa Canva berfungsi lebih dari sekadar alat bantu visual; ia menjadi katalisator yang mengubah dinamika kelas dari yang semula pasif menjadi sangat aktif, partisipatif, dan kolaboratif. Keberhasilan ini terkonfirmasi melalui triangulasi data yang menunjukkan peningkatan progresif dalam keterlibatan siswa, respons afektif yang sangat positif, serta persepsi siswa yang kuat bahwa media ini secara signifikan membantu pemahaman materi, motivasi belajar, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, pembahasan ini akan menguraikan bagaimana sinergi antara desain pedagogis guru, fitur kreatif Canva, dan dukungan infrastruktur sekolah menciptakan sebuah ekosistem pembelajaran yang efektif dan selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka (Hadi et al., 2025; Tasmayanti et al., 2025).

Pergeseran paling signifikan yang diamati adalah transisi dari model pembelajaran pasif menuju pendekatan konstruktivis yang aktif. Dengan menugaskan siswa untuk merancang produk visual seperti infografis dan poster, guru secara efektif mengubah peran mereka dari penerima informasi menjadi kreator pengetahuan. Hasil survei yang menunjukkan 86% siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui Canva menggarisbawahi kekuatan dari proses visualisasi ini (Ixfina et al., 2023; Wijayanti, 2022). Ketika siswa harus memilih gambar,

menyusun teks, dan merancang tata letak untuk menjelaskan sebuah konsep, mereka dipaksa untuk terlibat dalam proses kognitif tingkat tinggi: mereka harus menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi. Proses aktif dalam membangun representasi visual dari pengetahuan ini terbukti jauh lebih efektif untuk pemahaman yang mendalam dibandingkan dengan sekadar membaca teks atau mendengarkan penjelasan guru (Hardjito et al., 2025; Rosfiani et al., 2025).

Peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa yang luar biasa menjadi bukti nyata dari kekuatan *gamifikasi* dan kreativitas dalam pendidikan. Data observasi yang menunjukkan lonjakan partisipasi aktif dari 35% menjadi 79% dalam tiga pertemuan menggambarkan betapa cepatnya siswa merespons pendekatan baru ini. Hal ini didukung oleh 79% siswa yang melaporkan merasa lebih termotivasi. Sifat Canva yang intuitif dan kaya fitur visual mengubah tugas akademis menjadi sebuah tantangan desain yang menyenangkan. Atmosfer kompetisi yang sehat dan kolaborasi dalam kelompok semakin memperkuat motivasi ini, di mana siswa saling membantu dan terdorong untuk menghasilkan karya terbaik. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Setiawan dan Lestari (2020), yang juga menyoroti efektivitas Canva dalam meningkatkan kolaborasi dan minat belajar siswa.

Lebih dari sekadar meningkatkan partisipasi, penggunaan Canva juga terbukti mampu menciptakan lingkungan kelas yang lebih inklusif dan suportif, yang pada gilirannya menumbuhkan kepercayaan diri siswa. Salah satu temuan kualitatif yang paling penting adalah bagaimana siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif. Canva menyediakan sebuah medium ekspresi alternatif yang tidak hanya bergantung pada kemampuan verbal (Abdulla, 2024; Septianingsih et al., 2024). Bagi siswa yang mungkin ragu untuk berbicara, kemampuan untuk menunjukkan pemahaman melalui kreativitas desain menjadi sebuah jalur baru untuk berpartisipasi dan mendapatkan pengakuan. Momen ketika karya mereka diapresiasi di depan kelas, seperti yang diungkapkan dalam wawancara, menjadi validasi yang kuat atas kemampuan mereka. Hal ini menjelaskan mengapa 70% siswa merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide, sejalan dengan temuan Nurhayati (2023).

Keberhasilan implementasi teknologi pendidikan ini tidak dapat dilepaskan dari sinergi antara tiga faktor kunci: infrastruktur yang memadai, strategi pedagogis yang tepat, dan antusiasme pengguna. Ketersediaan perangkat *Chromebook* dan koneksi internet yang stabil dari pihak sekolah menjadi fondasi yang memungkinkan inovasi ini terjadi. Namun, infrastruktur saja tidak cukup. Faktor penentu keberhasilan adalah strategi guru dalam merancang pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan membentuk kelompok heterogen. Pendekatan ini memastikan bahwa teknologi tidak hanya digunakan sebagai pengganti papan tulis digital, melainkan sebagai alat untuk memfasilitasi kolaborasi dan pemecahan masalah. Sinergi antara kesiapan teknologi dan rancangan pembelajaran yang matang inilah yang pada akhirnya mampu memaksimalkan potensi Canva sebagai alat pendidikan yang transformatif (Hadi et al., 2025; Kraf & Simbolon, 2025).

Meskipun menunjukkan keberhasilan yang signifikan, implementasi ini tidak terlepas dari tantangan praktis yang lazim ditemui dalam adopsi teknologi pendidikan. Kesenjangan kemampuan digital di antara siswa menjadi kendala utama, yang menuntut guru untuk memberikan pendampingan ekstra dan berpotensi memperlambat laju pembelajaran. Selain itu, keterbatasan alokasi waktu dan fitur pada Canva versi gratis juga menjadi hambatan yang membatasi potensi kreativitas siswa. Temuan ini memberikan pelajaran penting bahwa integrasi teknologi yang efektif memerlukan lebih dari sekadar penyediaan perangkat. Dibutuhkan pula adanya program pelatihan literasi digital yang berkelanjutan bagi siswa, alokasi waktu yang fleksibel untuk pembelajaran berbasis proyek, serta upaya sekolah untuk menyediakan akses ke versi edukasi dari perangkat lunak, seperti *Canva for Education*, untuk memaksimalkan fitur yang tersedia (Fiani et al., 2025; Siahaan & Simbolon, 2025).

Implikasi dari penelitian ini sangat relevan bagi para pendidik yang ingin menerapkan pembelajaran abad ke-21 sesuai amanat Kurikulum Merdeka. Studi ini menyajikan sebuah model praktis tentang bagaimana sebuah aplikasi yang gratis dan mudah diakses seperti Canva dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital siswa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama karena sifatnya yang kualitatif dan berskala kecil di satu kelas, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan. Selain itu, fokus utama adalah pada persepsi dan partisipasi, bukan pada pengukuran hasil belajar (*hasil belajar*) secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menggunakan desain metode campuran (*mixed-methods*) dengan kelompok kontrol untuk mengukur secara objektif dampak Canva terhadap peningkatan nilai akademis siswa (Fiani et al., 2025; Hasanah et al., 2024; Oktaria et al., 2025; Sulistyaningrum & Kastuhandani, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 3 Jabalsari memberikan dampak positif yang menyeluruh. Guru memanfaatkan Canva secara optimal untuk membuat media ajar visual seperti infografis dan poster yang membuat materi IPAS lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dan antusiasme, serta lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis desain. Mereka memaknai Canva sebagai media belajar yang menyenangkan, kreatif, dan memudahkan pemahaman materi secara visual. Faktor pendukung keberhasilan mencakup ketersediaan perangkat (Chromebook), dukungan guru, dan antusiasme siswa. Adapun hambatan meliputi keterbatasan pemahaman teknologi oleh beberapa siswa, waktu pembelajaran yang terbatas, dan fitur terbatas pada Canva versi gratis. Strategi guru dan siswa meliputi pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi, dengan pembagian peran dalam kelompok serta bimbingan langsung dari guru. Canva terbukti bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana pembelajaran aktif yang mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulla, B. I. F. (2024). Unleashing creative potential: Exploring the transformative impact of Canva on students' engagement and performance in writing. *Zanco Journal of Humanity Sciences*, 28(1). <https://doi.org/10.21271/zjhs.28.1.14>
- Fiani, A. S. O., et al. (2025). Optimalisasi pemanfaatan TIK dalam kerangka kompetensi profesional guru di SD Negeri 1 Karanganom Klaten Utara. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 453. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.6203>
- Hadi, A. I. M., et al. (2025). Pengaruh kurikulum merdeka dalam pembelajaran: Sebuah kajian literatur. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 360. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4523>
- Hardjito, K., et al. (2025). Pengaruh keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan mading 3D terhadap keterampilan literasi. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 535. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4862>
- 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>
- Ixfina, F. D., et al. (2023). Penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan teknologi knowledge guru era digital di Sekolah Dasar YP Nasional Surabaya.

- KHIDMATUNA Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 13.
<https://doi.org/10.36781/khidmatuna.v2i2.482>
- Kraf, T. J. C. G., & Simbolon, E. (2025). Strategi guru agama Katolik dalam penggunaan artificial intelligence pada pembelajaran agama Katolik Sekolah Menengah Atas. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1425.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6128>
- Nurhayati, E. (2023). *Penerapan Canva untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa*. [Informasi publikasi tidak ditemukan].
- Oktaria, S., et al. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210.
<https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>
- Rosfiani, O., et al. (2025). Sebuah studi kasus: Eksplorasi model picture and picture dalam upaya guru mencapai tujuan pembelajaran IPA. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 347. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4497>
- Santrock, J. W. (2020). *Educational psychology*. McGraw-Hill Education.
- Septianingsih, D., et al. (2024). Implementasi metode pembelajaran project based learning berbasis teknologi Canva untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di SMA N 1 Tambun Selatan. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4837650>
- Setiawan, D., & Lestari, P. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–55.
- Siahaan, G. J. P., & Simbolon, E. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pendidikan agama Katolik di Sekolah Menengah Atas. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1236.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6125>
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Sulistyaningrum, C. F., & Kastuhandani, F. C. (2025). Implementasi buku cerita bergambar berbasis multimodalitas untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1493.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6825>
- 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>
- Widyastuti, A., et al. (2024). Peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV dengan model PBL berbantuan Canva. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 464–472.
<https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22857>
- Wijayanti, E. (2022). Teaching English by using Canva: Students' and lecturers' voice. *ENGLISH FRANCA Academic Journal of English Language and Education*, 6(2), 411. <https://doi.org/10.29240/ef.v6i2.5709>