

PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 2 SEDAYU

Erwin Saputri¹, Lina Erviana², Eny Setyowati³

^{1,2} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

³ Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

Email : erwinsaputri2828@gmail.com¹, linaerviana27@gmail.com², envines76@gmail.com³

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 2 Sedayu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. subjek penelitian dalam penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sedayu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode analisis data Mode Milles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa di kelas IV SD Negeri 2 Sedayu memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi "Gaya di Sekitar Kita" dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penggunaan media interaktif melalui *Canva* membantu guru dan siswa dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pemahaman materi, minat siswa, serta interaksi guru dan siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif, *Canva*, IPAS.

Abstract: *The purpose of this study was to describe the use of Canva as a learning media in IPAS subjects in class IV SD Negeri 2 Sedayu. This research uses descriptive qualitative methods. the research subjects in the study were teachers and fourth grade students of SD Negeri 2 Sedayu. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Data analysis uses Milles and Huberman Mode data analysis method, which includes data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that teachers and students in class IV SD Negeri 2 Sedayu utilized Canva as an interactive learning media for the material "Styles Around Us" in Natural and Social Science lessons. The use of interactive media through Canva helps teachers and students in increasing student involvement in learning, material understanding, student interest, and teacher and student interactions.*

Keywords: *Interactive Learning, Learning Media, Canva, IPAS*

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi penggunaan alat bantu mengajar di sekolah. Pendidikan di sekolah telah menyaksikan perkembangan yang pesat dalam kurikulum, peralatan, dan penilaian. Penggunaan alat bantu mengajar, peraga pendidikan, alat audio dan visual, serta perlengkapan sekolah telah disesuaikan dengan kemajuan ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran. Ini termasuk berfungsi sebagai alat bantu dalam mengajar atau media yang bergantung pada siswa. karena mereka berfungsi sebagai alat bantu (efektivitas), dan fungsi mereka sebagai sumber pendidikan yang diakses oleh siswa secara mandiri atau melalui media independent (Surtiyani, 2016). Media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Terlihat jelas dengan adanya penggunaan

sumber pembelajaran (Rahmila et al., 2022).

Canva sangat membantu guru membuat media pembelajaran, menurut Triningsih (2021). *Canva* membantu guru dan siswa melakukan proses pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas, dan teknologi, selain menawarkan banyak manfaat lainnya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa desain dengan *Canva* dapat menarik siswa dengan menyajikan bahan ajar dan materi dengan cara yang menarik. *Canva* adalah aplikasi editor yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). Aplikasi ini menawarkan berbagai macam template atau alat desain untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, seperti presentasi, pamflet, resume, sosial media, brosur, poster, dan lainnya (Rahmatullah dkk., 2020). Pelangi, (2020) menyatakan bahwa dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.

IPAS merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungan di antara keduanya, termasuk di dalamnya kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, (Suhelayanti, dkk. 2023). Sunendar (2023) menyatakan bahwa IPAS adalah mata pelajaran baru yang ditambahkan ke dalam kurikulum merdeka. Ini adalah gabungan IPA dan IPS, dan hanya tersedia di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS mempertimbangkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Dua komponen penting dalam pendidikan IPAS adalah pemahaman IPAS dan keterampilan proses.

Media *canva* dapat menampilkan berbagai animasi, audio, video, gambar, teks, dan elemen menarik lainnya sesuai dengan tampilan yang di inginkan. Karena tampilannya, hal ini dapat membuat siswa lebih fokus pada pelajaran. (Hapsari et al., 2021). Guru yang menggunakan media pembelajaran *canva* dapat dinilai dari segi praktis, yang berarti mereka dapat menghemat waktu saat membuat media pembelajaran. Ini berdampak pada seberapa mudah guru menyampaikan pelajaran. Media *Canva* dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat memajukan mutu pendidikan, kreativitas guru dan dapat menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran. Terlihat siswa memiliki antusias yang cukup tinggi dalam proses pembelajaran karena kepraktisan media tersebut, sehingga juga dapat meningkatkan hasil belajar (Tanjung &

Faiza, 2019).

Fakta data lapangan, tidak semua sekolah menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran seperti yang dilakukan di SD Negeri 2 Sedayu (studi awal, Maret 2024). Guru tidak menggunakan media pembelajaran lainnya selain buku paket. Karena keterbatasan sekolah, guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran di kelas. Secara umum, hasil penelitian pendahuluan tentang mata pelajaran IPAS, khususnya tentang materi gaya menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS dikategorikan kurang disebabkan guru hanya menggunakan buku paket, tidak menggunakan media yang menarik dan siswa kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh dengan materinya dan menjadi kurang bersemangat untuk belajar.

Rumusan masalah dalam artikel ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran *Canva* dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 2 Sedayu. Sedangkan tujuan dari artikel ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Canva* dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 2 Sedayu.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian kualitatif, menurut Moloeng (2008), adalah jenis penelitian di mana tujuan utamanya adalah untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang fenomena yang dihadapi subjek penelitian. serta jenis kata dan bahasa, dalam konteks tertentu, atau melalui berbagai metode ilmiah. Menurut Sukmadinata (2010:72), adalah penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan fenomena yang ada. Metode penelitian ini sangat cocok dan penting untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang siapa, apa, dan dimana peristiwa atau pengalaman itu terjadi. Selain itu, metode ini juga cocok untuk mendapatkan data langsung dari subjek.

Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Maka, instrument yang digunakan dalam instrument utama yakni, peneliti sendiri yang bertugas untuk mencari serta mengumpulkan data langsung dari sumbernya, instrument bantu pertama yakni lembar observasi, instrument bantu

kedua yaitu lembar wawancara, dan instrument bantu ketiga adalah dokumentasi. Ada dua jenis teknik pemeriksaan keabsahan data yaitu triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan teori Miles dan Huberman (dalam sugiyono, 2016) yakni reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan siswa di kelas IV SD Negeri 2 Sedayu telah diajarkan IPAS dengan materi "Gaya di Sekitar Kita" melalui penggunaan aplikasi *Canva*. Proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi: 1) Guru meminta siswa mengatur tempat duduk mereka dan melakukan rollingan setiap pertemuan; 2) Guru menyuruh siswa untuk berdoa dan mengecek kehadiran, dan 3) Guru menjelaskan topik dan tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan inti, 1) Guru menggunakan media interaktif *Canva*, 2) memberikan umpan balik yang baik kepada siswa, 3) memberikan kesempatan untuk bertanya, dan siswa menjawab dengan baik, 4) menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, dan 5) memberikan tugas setelah materi disampaikan. Pada kegiatan penutup, 1) Guru melakukan evaluasi pembelajaran, dan 2) memberikan kesimpulan di akhir kegiatan. Dengan adanya media pembelajaran, siswa lebih terlibat aktif dan mudah memahami materi. Siswa merasa senang dan terbantu dengan penggunaan media karena mereka membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat materi lebih menarik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas IV mendapat manfaat dari penggunaan media interaktif seperti *Canva* dalam pembelajaran yang disampaikan. Menurut Rizanta & Arsanti (2022), *Canva* adalah aplikasi yang memiliki banyak template dan fitur untuk membantu pendidik dan siswa (pembelajar) dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Penggunaan media interaktif seperti *Canva* dalam pembelajaran memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan bertanya. Fitur interaktifnya mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka lebih fokus pada apa yang disampaikan. Siswa pasti akan sangat senang dengan adanya media ini.

Berdasarkan analisis menunjukkan penggunaan media interaktif seperti *Canva* membantu proses pembelajaran di kelas antara guru dan siswa. Jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat, siswa dapat memahami materi dengan baik. Dengan

demikian, media ini sangat penting untuk proses pembelajaran di kelas dan tidak boleh diabaikan. Hasil ini sejalan dengan Bryan (2019), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat yang dibutuhkan oleh pendidik untuk mendukung proses belajar di kelas. Saat ini, media pembelajaran lebih menekankan komunikasi langsung dan teknologi sebagai alat penting untuk menerapkan pembelajaran. Diharapkan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam memvisualisasikan materi yang diajarkan dan membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menarik. Untuk mendukung penggunaan *Canva* sebagai fitur video animasi, telah disiapkan alat-alat. Alat-alat ini termasuk media *Canva* sebagai fitur video animasi, laptop untuk memutar media, dan proyektor. Sebelum menayangkan video pembelajaran, peneliti telah menyiapkan semua peralatan yang perlu digunakan. Setelah guru memberikan penjelasan singkat tentang video yang akan disaksikan siswa, guru langsung menayangkan video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tentang materi Gaya di Sekitar Kita. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa sangat antusias saat menyaksikan video animasi. Siswa tampaknya menyimak dengan baik video pembelajaran yang ditayangkan. Siswa kadang-kadang menyahut ketika sesuatu menarik bagi mereka. Guru terus berusaha untuk membuat siswa merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Canva adalah platform yang inovatif yang dianggap efektif sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS. Siswa dapat lebih mudah memahami materi IPAS yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan template yang tersedia. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sedayu memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi gaya di sekitar kita. Penggunaan *Canva* membantu guru dan siswa dalam berbagai hal, seperti keterlibatan dan minat siswa, pemahaman materi, dan interaksi guru dan siswa. Artikel ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk membantu guru memilih media pembelajaran yang relevan dan siswa berperan aktif dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Bryan, (2019). *Pemanfaatan Canva Sebagai Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik SD Negeri Sudirman pada Mata Pelajaran BHS Inggris*

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Basicedu, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Melinda & Saputra, (2021). *Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar*. JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar), 5(2), 96–101.
- Moleong, (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muchithi, M. Saekhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Rasail Media Group
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo UNPAM, Vol.8No.2,79-96, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354> (diakses pada tanggal 14 November 2021)
- Rizanta & Arsanti, (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*.
- Suhelayanti dkk. (2023). *Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukmadinata, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunendar, (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan :Yayasan Kita Menulis.
- Surtiyani, (2016). *Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Media Pembelajaran Tiga Dimensi*. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 1(2), 36-52.
- Rahmatullah dkk, (2020). *Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12(2), 317–327.
- Rahmila dkk, (2022). *Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, 13(2), 188-201.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>
- Triningsih, (2021). *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan*

Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek.
PaperKnowledge . Toward a Media History of Documents, 15(1), 128– 144.
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>

Yusnidah. (2022). Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronika Siswa SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 315-325. DOI: 10.17977/um038v5i32022p315

