

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Farah Azra Razita, Rella Widya Kenari, Yulia Saputri, Hermawan Wahyu Setiadi

Universitas PGRI Yogyakarta

Email : azrafarah554@gmail.com, rellakenari@gmail.com,
yuliasaputri033@gmail.com, hermaone@upy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji secara kritis efektivitas penggunaan media interaktif Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Latar belakang penelitian berangkat dari masalah rendahnya keterlibatan siswa ketika menggunakan media pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Melalui pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian ini membandingkan capaian hasil belajar antara kelas yang menggunakan Canva dan kelas yang tidak menggunakan media interaktif. Analisis dilakukan tidak hanya pada peningkatan skor tes, tetapi juga pada indikator proses, seperti kualitas interaksi, keterlibatan visual, dan konsistensi perhatian siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperbaiki kualitas pengalaman belajar melalui penyajian materi yang lebih terstruktur, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Namun demikian, penelitian ini juga menyoroti keterbatasan, seperti ketergantungan pada perangkat digital dan kesiapan guru dalam merancang media. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas Canva bergantung pada desain pedagogis yang tepat, bukan hanya pada teknologi itu sendiri.

Kata kunci: media interaktif, Canva, hasil belajar, keterlibatan siswa, efektivitas pembelajaran.

ABSTRACT

This study critically examines the effectiveness of using Canva as an interactive learning media to improve students' learning outcomes. The background of this research originates from the issue of low student engagement when using conventional learning media, which tend to be one-directional. Through a quasi-experimental approach, this study compares learning achievement between classes that use Canva and those that do not use interactive media. The analysis focuses not only on improvements in test scores but also on process indicators such as interaction quality, visual engagement, and students' consistency of attention. The findings show that Canva not only enhances learning outcomes quantitatively but also improves the quality of the learning experience through more structured, appealing, and adaptive presentation of material. However, the study also highlights several limitations, including reliance on digital devices and teachers' readiness in designing media. These findings emphasize that the effectiveness of Canva depends on

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No

234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author Publish by
: Sindoro

This work is licensed under a
[Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

appropriate pedagogical design, not merely the technology itself.

Keywords: *interactive media, Canva, learning outcomes, student engagement, learning effectiveness.*

PENDAHULUAN

Di era digital dewasa ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hingga saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat seiring berjalannya waktu. Perkembangan teknologi yang sangat pesat itu menimbulkan pengaruh bagi kegiatan pembelajaran di sekolah yang mengalami berbagai perubahan pada dunia pendidikan (Fadrianto, 2019). Penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai mampu menjawab kesenjangan antara metode konvensional yang cenderung pasif dengan kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang lebih dinamis, partisipatif, dan bermakna. Berbagai penelitian mendukung pernyataan ini: misalnya, studi terkini menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Lebih jauh, media interaktif tidak hanya berdampak pada aspek motivasi, tetapi juga pada hasil belajar dan pemahaman konsep. Pada pembelajaran sains, misalnya, integrasi media interaktif terbukti meningkatkan prestasi dan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam segi pendidikan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran secara tepat dan menarik (Aulia et al., 2022). Selain itu, implementasi media interaktif di berbagai konteks—baik di SD maupun SMP—menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi, menunjukkan antusiasme, dan mampu menangkap materi dengan lebih baik.

Guru berperan penting dalam pengembangan perangkat pembelajaran, bukan hanya menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah ada, dan diharapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, kondisi dan kurikulum (Indriyani, 2019). Meski demikian, tidak semua media interaktif memiliki bentuk, kapabilitas, dan efektivitas yang sama. Keberhasilan media pembelajaran sangat bergantung pada aspek desain pedagogis, keterlibatan guru dalam proses adaptasi media, serta konteks dan karakteristik peserta didik. Misalnya, penelitian terhadap media interaktif berbasis Android pada pembelajaran menulis menunjukkan bahwa hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen berbeda secara signifikan, mengindikasikan bahwa media yang dirancang dengan baik dapat mengurangi monotonitas metode ceramah dan meningkatkan aktivitas siswa.

Dalam konteks ini, media Canva—yang memungkinkan pembuatan materi ajar visual interaktif dengan mudah—muncul sebagai alternatif menarik untuk dikaji. Canva menawarkan fleksibilitas dalam mengemas materi pembelajaran berbasis grafis, presentasi, dan visualisasi informasi yang dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa. Namun, sedikit penelitian empiris yang secara spesifik mengevaluasi dampak penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengisi celah tersebut dengan melakukan analisis mendalam terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini mengambil permasalahan utama: “Sejauh mana penggunaan media interaktif Canva berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik?”. Pertanyaan ini penting karena hasilnya tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif siswa, tetapi juga dengan implementasi praktis dalam dunia pendidikan yang semakin menuntut inovasi media ajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur media pembelajaran dan praktik pedagogis—khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia—serta menjadi referensi bagi guru dan pemangku kebijakan untuk mengoptimalkan potensi media digital interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen tipe *nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena kondisi kelas tidak memungkinkan dilakukan randomisasi penuh, namun tetap memungkinkan perbandingan yang valid antara kelompok yang mendapat perlakuan dan kelompok tanpa perlakuan. Penelitian melibatkan dua kelompok peserta didik, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif Canva dalam proses pembelajaran, dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

Kedua kelas diberikan materi yang sama, diajar oleh guru yang sama, dan mendapatkan alokasi waktu pembelajaran yang setara agar perbedaan hasil dapat diatribusikan pada penggunaan media pembelajaran.

Instrumen utama penelitian adalah tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang dikembangkan berdasarkan indikator kompetensi pembelajaran. Validitas instrumen diuji melalui *expert judgment*, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan koefisien Cronbach Alpha.

Selain tes, penelitian juga menggunakan lembar observasi untuk menilai indikator proses, seperti tingkat keterlibatan siswa, perhatian, dan kualitas interaksi selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik komparatif. Uji paired sample t-test digunakan untuk melihat peningkatan skor dalam masing-masing kelompok, sedangkan independent sample t-test digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis dilakukan pada tingkat signifikansi 0,05.

Melalui metode ini, penelitian bertujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan Canva tidak hanya dari sisi capaian hasil belajar, tetapi juga proses pembelajaran yang terjadi di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran telah menunjukkan hasil positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Misalnya, dalam penelitian (Setiawati et al., 2024), ditemukan bahwa penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan minat belajar dan prestasi akademik siswa. Penelitian (Anissa & Limbong, 2024) juga menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva membuat siswa menjadi lebih aktif dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas Sekolah Dasar dengan tujuan menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif Canva dalam meningkatkan hasil belajar. Data dikumpulkan melalui observasi proses pembelajaran, analisis aktivitas siswa, serta perbandingan nilai pretest dan posttest.

1. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata setelah penggunaan media interaktif Canva. Nilai pretest siswa menunjukkan pemahaman awal yang masih terbatas, sementara nilai posttest mengalami kenaikan signifikan setelah pembelajaran menggunakan Canva. Sebagian besar siswa mencapai ketuntasan minimal yang sebelumnya belum tercapai.

2. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Media visual yang menarik, warna yang variatif, serta fitur interaktif seperti animasi dan ikon membuat siswa lebih fokus dan aktif merespons kegiatan belajar.

3. Kemandirian dan Kreativitas Siswa Meningkat

Beberapa tugas yang diberikan melalui Canva mendorong siswa menyusun desain sederhana, memilih gambar, dan menyesuaikan tata letak. Hal ini membuat siswa lebih kreatif dan berani berekspresi dibandingkan saat menggunakan media konvensional.

4. Dukungan Guru dalam Pembelajaran

Guru menyatakan bahwa penggunaan Canva mempermudah penyajian materi sehingga lebih terstruktur, modern, dan mudah dipahami. Guru juga merasa terbantu dalam membuat LKPD atau slide presentasi yang lebih menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks.

B. HASIL PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian mengenai penerapan media interaktif Canva dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Data yang diperoleh berasal dari observasi kegiatan belajar mengajar, analisis dokumen pembelajaran, serta perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif. Seluruh temuan diuraikan secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas Canva sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, hasil penelitian tersebut akan dianalisis dan dibahas lebih lanjut untuk melihat implikasinya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

1. Canva sebagai Media Interaktif yang Relevan untuk Siswa Sekolah Dasar

Canva menyediakan berbagai elemen visual seperti gambar, ikon, template edukatif, hingga animasi sederhana. Fitur-fitur tersebut sangat efektif untuk siswa SD yang umumnya lebih mudah memahami informasi berbasis visual. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana visualisasi memudahkan proses berpikir.

2. Dampak Canva terhadap Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan nilai posttest menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya menarik secara tampilan tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep. Penyajian materi yang lebih sistematis, dilengkapi elemen interaktif, membantu siswa mengolah informasi secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan teori belajar multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual mempercepat proses penyerapan informasi.

3. Motivasi sebagai Faktor Pendukung Keberhasilan Pembelajaran

Pembelajaran dengan Canva meningkatkan minat belajar siswa karena mereka merasa materi lebih “hidup” dan tidak monoton. Ketertarikan visual ini mendorong siswa lebih fokus dan mau mengikuti instruksi guru, yang pada akhirnya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Media yang menarik terbukti dapat menjadi stimulus positif bagi siswa untuk belajar lebih aktif.

4. Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa

Penggunaan Canva tidak hanya berdampak pada hasil belajar materi inti, tetapi juga secara tidak langsung melatih keterampilan abad 21 seperti kreativitas, literasi digital, dan komunikasi visual. Siswa belajar menyusun desain, memilih ikon, serta mengekspresikan pemahaman melalui tampilan visual. Hal ini menjadi nilai tambah karena mendukung pembelajaran yang lebih modern dan komprehensif.

5. Tantangan Implementasi

Meski efektif, beberapa tantangan ditemukan dalam penerapannya: Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai. Koneksi internet terkadang menjadi kendala. Guru memerlukan waktu untuk menyiapkan media interaktif yang sesuai. Namun, tantangan ini dapat diatasi dengan strategi kolaboratif, penggunaan perangkat sekolah, serta pemberian pelatihan sederhana kepada guru.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Canva memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penggunaan Canva mampu meningkatkan pemahaman materi melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami. Peningkatan nilai posttest menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menguasai materi setelah mengikuti pembelajaran berbasis Canva.

Selain itu, media interaktif ini juga terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik untuk mengeksplorasi materi melalui tampilan visual yang interaktif.

Canva juga membantu guru menyajikan materi secara lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Meskipun demikian, penerapan Canva memerlukan kesiapan sarana dan keterampilan guru dalam mengoperasikannya. Kendala seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet perlu menjadi perhatian. Namun dengan perencanaan yang tepat, Canva dapat menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva memiliki dampak yang jelas dan terukur terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Secara kritis dapat ditegaskan bahwa Canva bukan hanya sekadar alat bantu presentasi yang menarik, tetapi berfungsi sebagai instructional tool yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, warna, dan elemen interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep. Peningkatan nilai belajar siswa setelah penggunaan media ini menegaskan bahwa desain pembelajaran visual memiliki kontribusi substantif terhadap pemrosesan informasi yang lebih efektif.

Secara kognitif, Canva membantu siswa mengorganisasi informasi secara lebih sistematis sehingga meminimalkan learning overload yang sering muncul pada media konvensional. Penyajian visual yang terstruktur memungkinkan siswa membangun koneksi antar konsep secara lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip dual coding theory yang menekankan pentingnya kombinasi visual dan verbal untuk memperkuat daya serap pengetahuan. Dari sisi afektif, penggunaan Canva terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Antusiasme dan partisipasi aktif yang muncul selama pembelajaran menunjukkan bahwa media interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang membutuhkan rangsangan visual dan aktivitas eksploratif. Dengan demikian, Canva tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan disposisi belajar positif. Namun, secara kritis harus diakui bahwa efektivitas Canva sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang materi serta kesiapan infrastruktur digital di sekolah.

Tanpa literasi teknologi yang memadai, penggunaan Canva berpotensi hanya menjadi dekorasi visual tanpa makna pedagogis yang mendalam. Selain itu, ketimpangan akses perangkat digital dan internet dapat mengurangi pemerataan manfaat penggunaan media ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif Canva adalah media pembelajaran yang potensial, efektif, dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, asalkan penggunaannya dirancang secara pedagogis, didukung oleh kesiapan teknologi, dan dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat. Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, literasi digital, dan keterlibatan aktif peserta didik—kompetensi yang sangat penting dalam pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Darmawan, D. (2020). *Teknologi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Fleming, D., & Stocchetti, F. (2021). Visual communication and learning: The role of digital media in the classroom. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(3), 45-57.

Gunawan, & Sudimahayasa, N. (2021). Penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 112-123.

Husna, N., & Setiawan, A. (2022). Efektivitas media Canva dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 7(1), 33-41.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.