

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SDN Gelam

A Syachrurroji¹ Ikeu Salamah S N² Yuniasari³ Achmad Fimansyah Putra Imandha⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia^{1,4}

SDN Gelam 3, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia^{2,3}

Email: ahmadsyachrurroji@untirta.ac.id¹ salamahsnikey@gmail.com² yoeniasarie@gmail.com³
2227210091@untirta.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis “canva” pada materi “Wujud Zat dan Perubahannya” di kelas IV SDN Gelam 3. Latar belakang penelitian ini berfokus pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Meskipun teknologi telah berkembang, metode pembelajaran konvensional masih mendominasi, mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan canva sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan mempermudah pemahaman konsep. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan cepat memahami materi ketika menggunakan media visual seperti gambar dan video animasi. Selain itu, canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang inovatif dan menarik. Dengan demikian, integrasi teknologi melalui canva terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas IV. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran digital sebagai alternatif untuk mendukung pendidikan yang lebih interaktif dan kreatif di era abad ke-21.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Visual, Peserta Didik

Abstract

This study examines the utilization of “canva-based learning” media for the topic of “States of Matter and Their Changes” in the fourth-grade class at SDN Gelam 3. The background of this research focuses on the importance of using engaging and interactive learning media to enhance student understanding. Despite advancements in technology, conventional teaching methods still dominate, resulting in difficulties for students in grasping abstract concepts. This research employs a qualitative descriptive approach, utilizing data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. The findings indicate that the use of canva as an instructional tool can increase student engagement, make the learning process more enjoyable, and facilitate concept comprehension. Teachers reported that students became more active and quickly understood the material when using visual media such as images and animated videos. Additionally, canva provides various features that enable teachers to create innovative and appealing learning materials. Thus, the integration of technology through canva has proven effective in enhancing motivation and learning outcomes for fourth-grade students. This study recommends the use of digital learning media as an alternative to support more interactive and creative education in the 21st century.

Keywords: Learning Media, Visuals, Learners



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

PENDAHULUAN

Latar belakang masalah ini berfokus pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Seiring dengan berkembangnya teknologi, pendidik dituntut untuk memanfaatkan alat-alat digital yang dapat

mendukung pemahaman konsep dengan cara yang lebih kreatif. Salah satu teknologi yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah aplikasi desain grafis berbasis web, Canva, yang menawarkan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media visual dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pada kenyataannya, di SDN Gelam 3, masih ditemukan metode pembelajaran konvensional yang kurang memanfaatkan teknologi. Banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan hanya melalui teks dan gambar yang sederhana. Terutama dalam mata pelajaran IPA, khususnya materi tentang wujud benda dan perubahannya, di mana konsep yang abstrak seringkali sulit dipahami tanpa adanya ilustrasi yang jelas. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap topik tersebut, sehingga prestasi belajar mereka belum optimal.

Berbagai permasalahan ini muncul karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pembelajaran yang menggunakan metode monoton, seperti ceramah dan membaca buku, kurang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka aktif berpartisipasi dalam kelas. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kesulitan untuk mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Padahal, pada usia tersebut, siswa sangat membutuhkan pengalaman belajar yang visual dan interaktif agar dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan oleh guru. Sebagai solusi, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif. Dengan Canva, guru dapat membuat berbagai jenis materi pembelajaran, seperti infografis, presentasi, dan poster, yang dapat menggambarkan perubahan wujud benda dengan cara yang lebih visual dan menarik. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Integrasi teknologi ini juga dapat meningkatkan keterampilan digital siswa, yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan untuk menggambarkan serta menganalisis data-data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Narasumber dalam wawancara adalah guru kelas 4 SDN Gelam 3. Wawancara dilakukan untuk mendalami fenomena yang terjadi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva pada materi wujud benda dan perubahannya di kelas 4. Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menjelaskan kondisi yang ada tanpa mengubah data variabel yang diteliti, melalui wawancara langsung. Pendekatan kualitatif dipilih karena lebih memungkinkan untuk mengeksplorasi pemahaman mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan perspektif individu terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva pada materi wujud benda dan perubahannya di kelas 4 SDN Gelam 3. Metode ini juga relevan dalam menggali makna yang terkandung dalam interaksi sosial dan konteks budaya yang spesifik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan yang didapatkan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SDN Gelam 3 dengan jumlah peserta didik 24 Orang yaitu sebagai berikut. Media pembelajaran sebagai alat bantu memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan partisipasi

aktif peserta didik, berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa Guru kelas IV di SDN Gelam 3 mengatakan bahwa “media pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif digital yaitu *Canva* pada materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya, menjadikan peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran”.

Proses pengembangan media berbasis *Canva* ini melibatkan penggunaan aplikasi program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis *tools* yang terdapat pada *canva*, salah satunya presentasi yang terdapat pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. *Canva* Presentasi dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya karena *Canva* tersedia dalam beberapa versi yaitu web, android, dan iphone. Didalamnya terdapat *tools* yang berisi template desain dan animasi yang bisa kita gunakan dengan mudah. Kita hanya perlu membuat desain sesuai dengan kebutuhan, dimana pada tahap ini guru memilah template desain yang bertemakan sains kemudian guru menambahkan elemen-elemen yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selanjutnya, produk tersebut dicetak dan divalidasi oleh satu ahli, yaitu kepala sekolah, untuk mendapatkan komentar dan saran yang berguna dalam penyempurnaan.

Pada pelaksanaan pembelajaran guru menampilkan presentasi *canva* yang telah dibuat oleh guru, kemudian guru melakukan kegiatan pembelajaran. Pertama peserta didik dipersilahkan untuk memperhatikan media tersebut, setelah itu peserta didik menonton video animasi mengenai wujud zat dan perubahannya dari media *Canva* dan dilanjutkan dengan penguatan materi oleh guru. Pada tahap ini peserta didik antusias menyimak video karena peserta didik dapat melihat gambaran langsung apa saja wujud zat dan perubahannya. Setelah menerangkan materi pembelajaran kemudian siswa diberi lembar kerja yang berisi sejumlah eksperimen untuk membuktikan perubahan wujud zat dan untuk menilai pemahaman peserta didik. Setelah melakukan percobaan secara langsung kemudian siswa diberi lembar posttest yang berisi sejumlah pertanyaan tentang wujud zat dan perubahannya untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran.



Penggunaan *Canva* dalam proses pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi standar baru dalam pembuatan materi yang menarik dan interaktif. Fleksibilitas *Canva* dalam mengakomodasi berbagai jenis media, seperti gambar dan video, membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam. Meskipun demikian, adaptasi terhadap teknologi baru ini tentu membutuhkan waktu dan upaya dari guru maupun peserta didik. Seperti yang dikatakan guru saat wawancara bahwa: “Dengan adanya media pembelajaran digital sangat membantu guru untuk melangsungkan proses pembelajaran dengan hasil yang menarik dan tidak monoton, karena guru dapat menampilkan gambar maupun video sesuai dengan materi yang akan diajarkan”.

Menurut Guru kelas IV Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* yang menyajikan visual berupa gambar-gambar, warna-warna yang beragam diharapkan dapat menjadi alat bantu yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengatasi menurunnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan keterbatasan bahan ajar dan alat belajar sehingga pembelajaran terasa monoton. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam upaya kelangsungan belajar dan pencapaian prestasi belajar siswa oleh karena itu motivasi belajar harus ditanamkan pada siswa untuk menumbuhkan semangat belajar siswa yang besar (Adinoto, 2019). Media pembelajaran mengubah cara guru dan peserta didik berinteraksi dan berkomunikasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil yang didapat guru setelah dibandingkan pembelajaran biasanya dengan metode ceramah sangat jauh dibandingkan menggunakan media elektronik, siswa lebih aktif, cepat mengerti, dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dijelaskan juga oleh guru dalam wawancara langsung menegaskan bahwa : “peserta didik menjadi lebih aktif, lebih cepat mengerti materi yang disampaikan, menanyakan kepada guru kalau mereka tidak mengerti, dan media berbasis gambar dan video tersebut menyenangkan bagi peserta didik”. Suatu media pembelajaran dikatakan baik dan efektif jika (1) media pembelajaran memperhatikan tujuan pembelajaran; (2) faktor fleksibel, yaitu kesesuaian antara sarana yang digunakan dengan latar belakang pembelajaran; (3) media yang baik jika dapat digunakan dalam waktu yang relatif lama; dan (4) kecukupan pesan yang disampaikan oleh media tentang pokok bahasan yang disampaikan kepada peserta didik (Miftah, 2015). Penggunaan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran video telah memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pendekatan ini sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran di abad ke-21 karena menawarkan cara yang menarik, inovatif, efektif, dan efisien untuk menyampaikan materi. Video pembelajaran yang dihasilkan melalui *Canva* tidak hanya menyenangkan bagi peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan guru dalam menghasilkan media audiovisual. Dengan beragam template dan fitur yang user-friendly, *Canva* mendorong peserta didik untuk lebih aktif, antusias, dan kreatif dalam proses pembelajaran. Kemudahan penggunaan *Canva*, didukung oleh banyaknya tutorial yang tersedia, membuat alat ini sangat populer di kalangan pendidik.

Dengan *Canva*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Visualisasi materi melalui gambar dan video yang dibuat dengan *Canva* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik setelah menggunakan *Canva*. Hal ini membuktikan bahwa *Canva* adalah alat yang sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Canva* menawarkan sejumlah keunggulan yang sangat bermanfaat bagi para pendidik. Platform ini menyediakan berbagai pilihan desain grafis, animasi, dan template yang menarik, sehingga memudahkan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan variatif. Selain itu, *Canva* juga dilengkapi dengan fitur-fitur intuitif seperti "drag and drop" yang memungkinkan guru untuk mendesain media pembelajaran dengan lebih kreatif dan efisien. Keunggulan lain dari *Canva* adalah kemampuannya untuk menghemat waktu. Dengan berbagai elemen desain yang sudah tersedia, guru dapat dengan cepat merancang materi pembelajaran tanpa harus memulai dari nol. Selain itu, *Canva* juga memungkinkan guru untuk berkolaborasi dengan rekan sejawat dalam mengembangkan materi pembelajaran. Hasil desain yang berkualitas tinggi dan fleksibilitas dalam penggunaan, baik melalui perangkat komputer maupun perangkat seluler, menjadikan *Canva* sebagai alat yang sangat berguna dalam dunia pendidikan.

Meskipun *Canva* memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kendala yang sering dihadapi oleh guru dalam penggunaannya. Pertama, *Canva* sangat bergantung pada koneksi

internet yang stabil. Jika koneksi internet terputus atau tidak tersedia, guru tidak dapat mengakses dan menggunakan *Canva* untuk mendesain materi pembelajaran. Kedua, tidak semua fitur dan elemen desain di *Canva* dapat digunakan secara gratis. Beberapa template, stiker, ilustrasi, dan font memerlukan biaya langganan. Namun, *Canva* juga menyediakan banyak pilihan desain gratis yang menarik. Meski demikian, guru perlu lebih kreatif dalam menggabungkan elemen-elemen desain yang ada untuk menghasilkan karya yang unik. Terkadang, desain yang dihasilkan oleh guru mungkin memiliki kemiripan dengan desain yang dibuat oleh pengguna lain. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan template atau elemen desain yang sama. Cara penggunaan *Canva Design* cukup mudah dan menyediakan beragam template desain untuk digunakan, berikut adalah cara guru kelas IV membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*:

1. Buka *Canva*. *Canva* dapat diakses melalui website dengan mengunjungi canva.com dan login menggunakan akun Anda. Atau dapat diakses melalui aplikasi dengan membuka aplikasi *Canva* yang sudah Anda unduh di smartphone atau tablet.
2. Buat Desain Baru. Setelah masuk, klik tombol "+" atau "Buat Desain Baru". lalu Pilih opsi "Presentasi". Dimana *Canva* memberikan berbagai pilihan ukuran presentasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan Anda.
3. Pilih Template (Opsional). *Canva* menyediakan banyak sekali template presentasi yang menarik. Pengguna bisa memilih salah satu yang sesuai dengan tema presentasi. Jika ingin memulai dari awal, Anda bisa memilih opsi "Mulai dari awal". Karena guru kelas IV akan membuat presentasi dengan materi wujud zat dan perubahannya maka guru memilih template dengan tema yang sesuai materi pembelajaran.



4. Kustomisasi Desain
 - a. Dengan menambahkan elemen: Seret dan lepas elemen-elemen desain seperti gambar, ikon, bentuk, dan teks ke slide.
 - b. Ubah font: Pilih font yang sesuai dengan gaya presentasi. *Canva* menyediakan banyak pilihan font yang menarik.
 - c. Atur warna: Sesuaikan warna teks, latar belakang, dan elemen lainnya agar tampilan presentasi lebih menarik.
 - d. Gunakan elemen grafis: Tambahkan grafik, diagram, atau infografis untuk memperjelas informasi yang disampaikan.



- e. Tambahkan Animasi (Opsional). Canva memungkinkan menambahkan animasi pada teks, gambar, atau elemen lainnya untuk membuat presentasi lebih hidup. Pada tahap ini guru menambahkan video animasi dari youtube sesuai dengan tema materi pembelajaran.



- f. Atur Tata Letak. Atur tata letak elemen-elemen pada setiap slide agar terlihat lebih rapi dan menarik. Pastikan setiap slide memiliki fokus utama yang jelas.
- g. Simpan dan Unduh. Setelah selesai, simpan desain. Untuk mengunduh, klik tombol "Bagikan" lalu pilih format yang diinginkan (misalnya, PDF, PNG, atau PPT).

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis Canva digunakan pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SDN Gelam 3 untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Proses pengembangannya melibatkan pembuatan desain menggunakan berbagai fitur Canva, seperti presentasi, animasi, dan infografis, yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Guru menggunakan media ini untuk menampilkan visualisasi konsep secara menarik, seperti gambar dan video animasi, yang kemudian diikuti dengan kegiatan eksperimen dan penilaian pemahaman siswa melalui post-test. Pendekatan ini melibatkan penggunaan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Guru memanfaatkan Canva sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara visual, mulai dari tahap desain hingga pelaksanaan pembelajaran di kelas. Canva juga digunakan untuk memudahkan penyusunan dan pengorganisasian materi sehingga siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinoto, Prayogi. 2019. Pengaruh Kegiatan Awal Pembelajaran, Disiplin Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal JIPP*. 3(1): 53-64.
- Miftah, M. (2015). Media Pembelajaran : Dari Konsepsi Ke Utilisasi dan Permasalahannya. *Jurnal Kwangsan*, 3(2), 135. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v3i2.30>.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
- Tanjung, R. , & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 7985.