

**ANALISIS PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPAS
DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**KHALIDAH AURORA
NPM 2213053200**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

ANALISIS PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Oleh

KHALIDAH AURORA

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam pemahaman materi yang abstrak dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga diperlukan inovasi berbasis teknologi seperti Canva. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SD Negeri 1 Pringsewu Selatan dengan subjek penelitian pendidik dan peserta didik. Penelitian ini difokuskan pada empat sub fokus, yaitu kemudahan operasional, interaktivitas, motivasi belajar, dan relevansi materi. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dengan kepala sekolah, pendidik dan peserta didik, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan canva memberikan dampak yang positif dan mendukung proses pembelajaran IPA di kelas IV. Selanjutnya, pada sub fokus yang pertama, kemudahan operasional menunjukkan hasil yang baik di kelas IV. Kedua, interaktivitas canva menunjukkan penggunaan canva mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran IPA berlangsung. Ketiga, motivasi belajar canva menunjukkan peningkatan yang positif pada peserta didik. Keempat, relevansi materi canva menunjukkan bahwa materi yang telah disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: canva, IPAS, media pembelajaran, sekolah dasar

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE USE OF CANVA AS A LEARNING MEDIUM FOR STUDENTS OF THE SUBJECT OF IPAS IN ELEMENTARY SCHOOLS

By

KHALIDAH AURORA

Science education in elementary schools still faced challenges in understanding abstract material and a lack of engaging instructional media, making technology-based innovations such as Canva necessary. This study aimed to analyze the use of Canva as an instructional medium in the IPAS subject for fourth-grade students at UPT SD Negeri 1 Pringsewu Selatan, with teachers and students serving as the research subjects. The study focused on four aspects: ease of use, interactivity, learning motivation, and material relevance. The research employed a qualitative method with a case study approach. Data were collected through observations, interviews with the principal, teachers, and students, as well as documentation. The results indicated that the use of Canva had a positive impact and supported the science learning process in Grade IV. Regarding the first aspect, ease of use showed positive results, as students were able to operate Canva effectively during learning activities. Second, Canva's interactivity enhanced students' active participation during science lessons. Third, the use of Canva increased students' learning motivation, as reflected in their enthusiasm and engagement during the learning process. Fourth, the relevance of the material presented through Canva indicated that the content was aligned with learning objectives and closely related to students' daily lives.

Keywords: canva, IPAS, learning media, elementary school

**ANALISIS PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPAS
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

KHALIDAH AURORA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

**ANALISIS PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA PESERTA DIDIK
MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

Khalidah Aurora

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2213053200

Program Studi

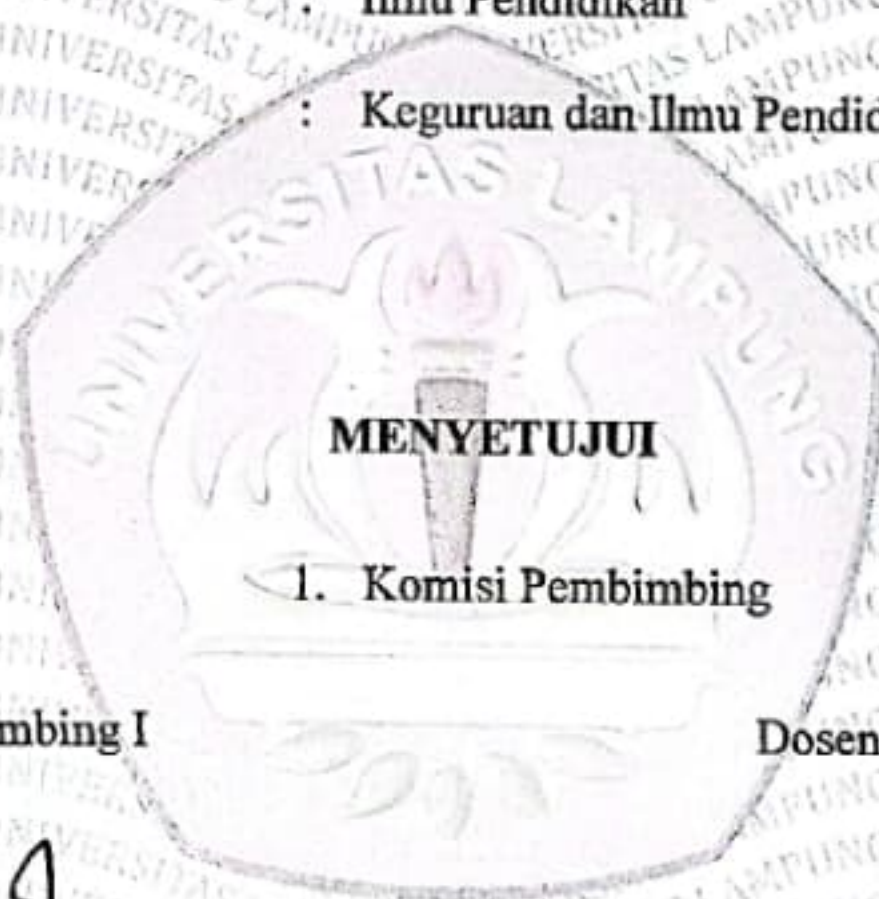
: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Frida Destini, M.Pd.
NIP 198912292019032019**

**Amrina Izzatika, M.Pd
NIP 198912182025212058**

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

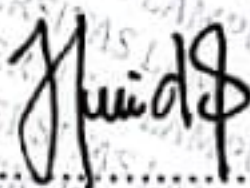
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Frida Destini, M.Pd.



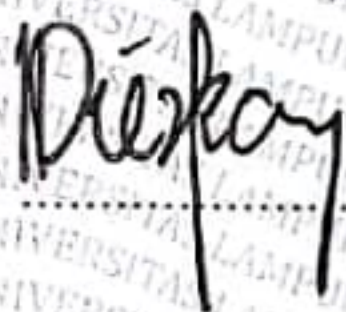
Sekretaris

: Amrrina Izzatika, M.Pd.



Penguji

: Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Abet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 18 Mei 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khalidah Aurora
NPM : 2213053200
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan skripsi berjudul “Analisis Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 18 Mei 2026

Yang membuat pernyataan,



Khalidah Aurora
NPM 2213053200

RIWAYAT HIDUP



Khalidah Aurora lahir di Kel. Pringsewu Utara, Kec. Pringsewu, Kab. Pringsewu, Prov. Lampung. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Tarsono dan Ibu Nani Sugiarti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Muhammadiyah Pringsewu selesai tahun 2016
2. MTsN 1 Pringsewu selesai tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Pringsewu selesai tahun 2022

Peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung pada tahun 2022 melalui jalur SBMPTN. Pada 2025, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 di Desa Gunung Katun Tanjung, Kecamatan Tulang Bawang Udik, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

Saat kamu percaya pada keajaiban. Saat kamu percaya pada kekuatan doa, saat pikiranmu positif, dan saat niatmu murni kamu berpikir baik tentang Allah, apapun bisa terjadi untukmu, Allah dapat mengubah semuanya dalam sekejap.

*“When you sincerely accept all of life’s disappointments,
then God will repay you disappointments with thousands of blessings.”*

-Ali bin Abi Thalib

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih dan penyayang.
Alhamdulillahirobbil' alaamiin dengan segala kerendahan hati,
kupersembahkan karya sederehana ini kepada

Orang Tuaku Tersayang

Terima kasih untuk kedua orang tuaku yang senantiasa hadir untuk selalu membahagiakan anak-anaknya saat kondisi apa pun, selalu mengajarkan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan, serta membimbing dari yang tidak tahu sampai tahu. Senantiasa mudahkanlah langkah mereka dalam menjalani kehidupan dan menganugerahkan surga-Nya.

Kakak Tersayang

Terima kasih untuk segala dukungan, doa, dan pengorbanan yang telah diberikan baik moril maupun materil kepada adikmu ini untuk terus bertahan. Senantiasa berikanlah ia kebaikan di sekelilingnya untuk meraih yang di cita-citakan.

Almamater Tercinta

“Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “Analisis Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar” disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Peneliti berharap skripsi ini sebagai salah satu dari hasil kerja keras yang telah dilakukan, dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak di masa yang akan datang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A. IPM., ASEAN, Eng., selaku Rektor Universitas Lampung yang memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa menyelesaikan gelar Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S. Pd., M. Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang senantiasa membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S. Pd, M. Pd., selaku Koordinator Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung dan selaku Dosen Penguji Utama yang senantiasa membimbing peneliti, membantu administrasi, dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini serta memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

5. Frida Destini, M. Pd., selaku dosen pembimbing I dan sebagai ketua penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, saran, dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
6. Amrina Izzatika, M. Pd., selaku dosen pembimbing II dan sebagai sekretaris penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, saran, dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Siti Nuraini, M. Pd., selaku Validator Ahli pada instrumen penelitian yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, saran, dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
8. Dayu Rika Perdana, M. Pd. Selaku Pembimbing Akademik peneliti yang senantiasa membantu, memberikan arahan, saran, dan masukan yang membangun pada tahap awal penyusunan skripsi ini.
9. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang senantiasa memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta pembantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Kepala sekolah, wali kelas, dan seluruh peseta didik kelas IV A, B, dan C UPT SD Negeri 1 Pringsewu Utara, yang telah membantu peneliti selama proses penelitian sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
11. Teman-teman mahasiswa seperjuangan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 22, terkhusus Kelas I yang telah kebersamai sejak awal mahasiswa baru, selama proses perkuliahan, dan penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih KKN-PLP Unila 2025 Periode 1, Salsabila Mahendrayani, Abel Alhudaifa, Cantika Sabila, Dera Mashanda, Feby Ayu, Adelia Sintia Ningrum, dan Deni Prabowo yang memberikan cerita baru dalam perjalanan kuliah ini, selalu memberikan dukungan dan semangat dalam setiap proses penyelesaian skripsi ini.
13. Terima kasih sebesar-besarnya kepada sahabatku tercinta Adelia Cherlyana, Miftahul Jannah, Dwi Ratna Asih, dan seseorang yang selalu hadir selaku teman seperjuangan peneliti yang menjadi tempat berbagi cerita suka duka

dan membuat perjalanan kuliah ini menjadi menyenangkan, memorable, dan muda yang akan peneliti ingat selalu.

14. Terima kasih kepada teman-teman Kos "Keluarga Harmonis" Miftahul Jannah, Luluk Utami, Zaliani Jahratun Nisya, Anisa Quraini, Mita Yogi, Wulan Puspita, dan Intan Purnama Sari yang selalu memberikan cerita seru, hangat, dan dukungan yang membersamai sedari mahasiswa baru, serta membersamai hingga skripsi ini selesai.

Bandar Lampung, 18 Mei 2026
Peneliti



Khalidah Aurora
NPM 2213053200

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	1
I. PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Fokus Penelitian	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Lingkup Penelitian	7
1.7 Definisi Istilah	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	9
2.1.1 Definisi Belajar	9
2.1.2 Tujuan Belajar	10
2.1.3 Teori Belajar	12
2.1.4 Pengertian Pembelajaran	14
2.2 Media Pembelajaran Canva	15
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.2.2 Macam-macam Media Pembelajaran	17
2.2.4 Pengertian Media Pembelajaran Canva	19
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Canva	20
2.2.6 Indikator Media Pembelajaran Canva	22
2.3 Hakikat Pembelajaran IPAS	26
2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPAS	26

2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPAS	27
2.3.4 Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran IPAS SD	29
2.3.3 Pembelajaran IPAS di Sekolah.....	31
2.4 Kerangka Berpikir	32
III. METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	35
3.1.1 Jenis Penelitian	35
3.1.2 Desain Penelitian	35
3.2 Setting Penelitian	35
3.2.1 Tempat Penelitian	35
3.2.2 Waktu Penelitian	36
3.2.3 Subjek Penelitian	36
3.2.4 Objek Penelitian	36
3.3 Prosedur Penelitian.....	36
3.3.1 Tahap Pra Penelitian.....	36
3.3.2 Tahap Pekerjaan Lapangan.....	36
3.3.3 Tahap Analisis Data	37
3.3.4 Tahap Pelaporan	37
3.4 Sumber Data Penelitian.....	37
3.4.1 Sumber Data Primer	38
3.4.2 Sumber Data Sekunder.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Teknik Observasi.....	40
3.5.2 Teknik Wawancara.....	42
3.5.3 Teknik Dokumentasi	45
3.6 Kehadiran Penyusun.....	46
3.7 Teknik Analisis Data.....	47
3.8 Uji Keabsahan Data.....	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Gambaran Umum UPT SD Negeri 1 Pringsewu Selatan	52
4.2 Paparan Data Penelitian.....	52
4.3 Temuan Hasil Penelitian.....	59
4.4 Pembahasan.....	65

4.5 Keterbatasan Penelitian	72
V. KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
5.2.1 Kepala Sekolah.....	74
5.2.2 Pendidik.....	75
5.2.3 Peserta Didik	75
5.2.4 Peneliti Selanjutnya	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Media Pembelajaran Canva	22
2. Sub Fokus Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran	24
3. Tahapan Pelaksanaan Media Pembelajaran Canva oleh Pendidik	24
4. Tahapan Pelaksanaan Media Pembelajaran Canva oleh Peserta Didik.....	26
5. Pengkodean Sumber Data	39
6. Kisi-kisi Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva	40
7. Rubrik Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva	41
8. Kisi-kisi Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran Canva.....	42
9. Rubrik Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran Canva Pendidik	43
10. Rubrik Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran Canva	44
11. Kisi-kisi Studi Dokumen	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Aplikasi Canva	19
2. Grafik Tujuan Penggunaan Media	29
3. Grafik Dampak Positif Penggunaan Media Dalam Pembelajaran	31
4. Kerangka Berpikir	33
5. Komponen dalam analisis data (interactive model)	48
6. Menyerahkan surat & Wawancara Kepala Sekolah	130
7. Wawancara Pendidik	130
8. Wawancara Peserta didik	130
9. Kegiatan Pembelajaran di Kelas IV	130
10. Menyerahkan Surat Izin Penelitian	131
11. Wawancara dengan Kepala Sekolah	131
12. Wawancara Pendidik kelas IV A	131
13. Wawancara Pendidik Kelas IV B	131
14. Wawancara Pendidik Kelas IV C	131
15. Wawancara dengan Peserta didik	132
16. Wawancara dengan Peserta didik	132
17. Wawancara dengan peserta didik	132
18. Kegiatan Observasi di kelas	132
19. Kegiatan Belajar Mengajar dengan menggunakan Canva sebagai Media Pembelajaran.....	132
20. Peserta didik menjawab soal pada bahan tayang yang sudah disajikan	132
21. Wawancara dengan Peserta didik	133
22. Wawancara dengan Peserta didik	133
23. Wawancara dengan Peserta didik	133
24. Kegiatan observasi di kelas	116
25. Kegiatan Belajar Mengajar dengan menggunakan Canva sebagai Media Pembelajaran.....	134

26. Peserta didik menjawab soal pada bahan tayang yang sudah disajikan.....	134
27. Wawancara dengan Peserta didik.....	135
28. Wawancara dengan Peserta didik.....	135
29. Wawancara dengan peserta didik.....	135
30. Kegiatan observasi di kelas.....	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pendahuluan Penelitian.....	82
2. Surat Balasan Izin Pendahuluan Penelitian.....	83
3. Surat Izin Penelitian.....	84
4. Surat Balasan Izin Penelitian.....	85
5. Surat Validasi Instrumen.....	86
6. Transkrip Pertanyaan Wawancara Penelitian Pendahuluan Pendidik.....	89
7. Pedoman Wawancara Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran.....	91
8. Transkrip Wawancara Penelitian Kepala Sekolah.....	92
9. Transkrip Wawancara Penelitian Pendidik Kelas 4A.....	95
10. Transkrip Wawancara Penelitian Pendidik Kelas 4B.....	98
11. Transkrip Wawancara Penelitian Pendidik Kelas 4C.....	101
12. Pertanyaan Wawancara Penelitian Peserta Didik.....	104
13. Transkrip Wawancara Penelitian Peserta Didik Kelas IV A.....	105
14. Transkrip Wawancara Penelitian Peserta Didik Kelas IV B.....	111
15. Transkrip Wawancara Penelitian Peserta Didik Kelas IV C.....	116
16. Hasil Observasi Rubrik Penggunaan Canva.....	121
17. Hasil Observasi Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran.....	124
18. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Canva.....	126
19. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	130
20. Dokumentasi Wawancara Penelitian dengan Kepala Sekolah dan Pendidik.....	131
21. Dokumentasi Penelitian dengan Peserta Didik Kelas IV A.....	132
22. Dokumentasi Penelitian dengan Peserta Didik Kelas IV B.....	133
23. Dokumentasi Penelitian dengan Peserta Didik Kelas IV C.....	135
24. RPP Pembelajaran Mendalam IPAS Kelas IV.....	136

25. Bahan Tayang Materi Iklim dan Perubahannya di Kelas IV A.....137

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering menghadapi permasalahan yang luas karena sifatnya yang abstrak, khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini terlihat pada penelitian pendahuluan yang dilakukan di UPT SD Negeri 1 Pringsewu Selatan. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV pada tanggal 28 Juli 2025, adaptasi peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran belum optimal, terutama pada pembelajaran IPA. Peserta didik belum sepenuhnya mampu mengikuti kegiatan dengan media pembelajaran, yang khususnya saat transisi dari kelas III ke IV. Antusiasme mereka menurun karena adanya kendala pada penerapannya.

Hambatan utama yang terjadi adalah terbatasnya fasilitas sekolah, kurangnya perangkat di sekolah dan internet yang belum stabil, sehingga penyampaian topik IPA kurang efektif. Solusi sementara adalah dengan mengizinkan peserta didik membawa *gadget* pribadi dengan sudah diizinkan oleh orang tua. Namun, muncul kendala seperti ketidakmampuan mengoperasikan *canva*, masalah kuota internet, dan ada peserta didik yang membuka *game* saat pembelajaran, sehingga pendidik membutuhkan pengawasan ekstra. Meski begitu, penerapan *canva* ini tetap dijalankan setiap dua minggu sekali yang menunjukkan dampak positif, seperti pemahaman peserta didik meningkat dan peserta didik dapat mengenal teknologi secara dini.

Fenomena ini mencerminkan masalah yang lebih luas, dimana disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suprapmanto dan Zakiyah, (2024) yaitu permasalahan IPAS terjadi karena dua faktor. Pertama, faktor internal mencakup kurangnya minat

belajar, motivasi peserta didik karena kurangnya dukungan belajar serta dukungan orang tua. Kedua, faktor eksternal mencakup metode pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan kurang tepat, serta media pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran membantu peserta didik menjadi aktif di kelas, sesuai dengan Piaget bahwa dalam teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik secara aktif terlibat dalam proses membangun pengetahuan mereka sendiri.

Temuan ini selaras dengan temuan Deliany dkk., (2019) yang menemukan bahwa pemahaman konsep IPAS rendah, terlihat dari nilai tes akhir kelas IV yang buruk, di mana peserta didik kesulitan mengklasifikasikan objek berdasarkan sifatnya, memberikan contoh dan non-contoh, serta menggunakan prosedur tertentu. Faktor utama adalah media yang kurang bervariasi dan gagal memvisualisasikan topik abstrak karena keterbatasan fasilitas. Aini, dkk., (2024) juga menambah dalam faktor internal, seperti minat belajar peserta didik rendah, peserta didik kurang aktif dan bersemangat pada pembelajaran, dan beberapa kemampuan peserta didik yang kurang maksimal dalam membaca, menulis, dan menghitung sehingga menghambat kegiatan pembelajaran. Faktor eksternal yang mempengaruhi kesulitan memahami, yaitu penerapan metode atau model pembelajaran yang kurang tepat atau cocok.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas, karena menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Menurut Muharani (2024) dalam mata pelajaran IPA SD, penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik memvisualisasikan konsep ilmiah abstrak menjadi kontekstual yang lebih mudah dipahami. Sementara, Menurut Firmadani (2020) media pembelajaran memegang peran penting dalam kegiatan pembelajaran, yang terbagi menjadi

dua peran utama. Pertama, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Kedua, media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar mandiri yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. media pembelajaran kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran dikelas. Pendapat Jannah dkk., (2023) menyebut media pembelajaran merupakan alat yang berharga yang mendukung proses pendidikan, baik di dalam maupun luar kelas. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang menarik, inovatif, aktif dan bermanfaat.

Perkembangan teknologi di era digital saat ini tidak dapat dipisahkan dari pengaruhnya terhadap bidang pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan, sistem informasi dan teknologi berperan sebagai instrumen utama dalam persaingan global. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman tentang lingkungan sekitar, fenomena alam, dan kehidupan masyarakat, tetapi tantangan muncul salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Salah satu aplikasi yang telah hadir dalam perkembangan teknologi adalah Canva.

Canva adalah *platform* desain berbasis online yang mudah di akses dan kaya akan fitur visual. Canva membantu pendidik untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selaras dengan pendapat Rahmawati dkk., (2024) canva sebagai *platform* desain grafis yang mudah digunakan, menyediakan berbagai template dan elemen visual yang memungkinkan pendidik untuk merancang proses pembelajaran yang menarik dan informatif. Hadirnya fitur canva seperti ilustrasi visual, grafik, diagram, dan lain lain memudahkan pembuatan media pembelajaran misalnya lembar kerja peserta didik, video pembelajaran, presentasi, infografis yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kurniawan dkk., (2024) menjelaskan media pembelajaran interaktif Canva dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena materi yang disampaikan di buat menarik yang lebih mudah di pahami dan

diingat oleh peserta didik. Oleh karena itu, aplikasi canva membantu pendidik dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, inovatif, dan interaktif. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran menciptakan keberhasilan dalam proses pembelajaran seperti minat peserta didik, motivasi peserta didik, pemahaman peserta didik yang meningkat dengan baik.

Dapat di simpulkan, hadirnya aplikasi Canva sebagai media pembelajaran menyediakan berbagai ide kreatif dan inovatif untuk media pembelajaran, dari Aplikasi Canva peserta didik dapat mengekspresikan diri mereka melalui karya yang mereka buat dalam aplikasi tersebut, penggunaan media Canva sangat membantu meningkatkan pemahaman belajar dan minat peserta didik. Sebagai calon pendidik, sangat penting untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi terbaru, yang akan sangat bermanfaat bagi pendidikan di masa depan. Media pembelajaran interaktif membuat peserta didik menjadi lebih ingin tahu, lebih kreatif dan lebih memahami materi dengan cara yang mudah dan inovatif. Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi dalam waktu yang singkat. Oleh karena itu, diharapkan para pendidik dapat memberikan materi dengan cepat dan penuh informasi kepada peserta didik mereka.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar” ini didasarkan oleh pengalaman peneliti yang terlibat dalam observasi dan wawancara. Harapannya, penelitian ini berdampak positif bagi pendidik dan peserta didik, dimana pendidik dan peserta didik mengembangkan rasa penasaran mengenai fenomena alam dan sosial yang mampu mengklasifikasikan, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan secara mandiri serta diharapkan berkembang menjadi generasi yang tau akan teknologi.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini mengenai penggunaan media pembelajaran canva peserta didik pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Adapun sub fokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan operasional canva sebagai media pembelajaran
2. Interaktivitas canva sebagai media pembelajaran
3. Motivasi belajar canva sebagai media pembelajaran
4. Relevansi materi canva sebagai media pembelajaran

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian analisis penggunaan canva sebagai media pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA, maka disusun pertanyaan peneliti sebagai berikut.

1. Bagaimana kemudahan operasional canva sebagai media pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA?
2. Bagaimana interaktivitas mendukung keterlibatan aktif canva sebagai media pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA?
3. Bagaimana motivasi belajar peserta didik melalui canva sebagai media pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA?
4. Bagaimana relevansi materi canva sebagai media pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Kemudahan operasional canva sebagai media pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA.
2. Interaktivitas canva sebagai media pembelajaran dalam mendukung keterlibatan peserta didik di kelas IV pada mata pelajaran IPA.
3. Motivasi belajar canva sebagai media pembelajaran melalui penggunaan canva sebagai media pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA.

4. Relevansi materi canva sebagai media pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat berkontribusi pada penggunaan canva sebagai media pembelajaran. Hasil Penelitian diharapkan dapat memperkaya literatur yang ada tentang Canva sebagai media pembelajaran dan memberikan wawasan baru mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik

Penelitian ini mampu menginspirasi penerapan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini juga, dapat dijadikan sebagai referensi bagi pendidik untuk meningkatkan pemahaman pedagogis, terutama dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini juga mampu memberikan motivasi pendidik agar lebih aktif dalam memilih media pembelajaran yang baik yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik.

- b. Peserta didik

Hasil Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, khususnya dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan Canva sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, inovatif, interaktif, serta melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Melalui penelitian ini, peserta didik juga diharapkan menyadari betapa pentingnya media pembelajaran

menggunakan Canva pada pengalaman belajar peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif, khususnya melalui pemanfaatan Canva. Hasil penelitian ini juga memperkuat peran kepala sekolah dalam meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar dalam mengambil kebijakan sekolah yang mendorong berkembangnya pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Dengan manfaat teoretis dan praktis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang peningkatan pemahaman baik secara akademis maupun dalam praktik di lapangan.

1.6 Lingkup Penelitian

Pendidik dan peserta didik sekolah dasar di UPT SD Negeri 01 Pringsewu Selatan sebagai sasaran utama dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar terutama pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Media yang menjadi sasaran yaitu Canva. Aspek yang akan dianalisis adalah penggunaan canva pada peserta didik.

1.7 Definisi Istilah

- 1) Analisis: Pemecahan suatu subjek yang dapat berupa topik, data, dan masalah yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menarik kesimpulan.
- 2) Media Pembelajaran: Alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan menguasai topik pembelajaran secara efektif.

- 3) Canva: Aplikasi digital yang dapat diakses melalui Web dan Aplikasi yang berfungsi untuk membuat berbagai jenis konten desain visual secara cepat, mudah dan efisien.
- 4) IPAS: Gabungan mata pelajaran yang ada pada struktur Kurikulum Merdeka yang menyatukan IPA (studi tentang alam, makhluk hidup, dan benda mati) dengan IPS (kajian manusia sebagai makhluk sosial dalam lingkungan) untuk pembelajaran yang lebih terpadu dan relevan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Definisi Belajar

Belajar merupakan suatu proses aktif memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap dan nilai melalui pengalaman, interaksi dengan lingkungan, maupun pemrosesan informasi. Proses ini menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen, dapat diamati melalui perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran. Belajar merupakan suatu upaya sadar dan terencana yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku, pengetahuan, atau keterampilan sebagai hasil dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan. Dari perubahan tersebut yang bersifat disengaja dan diarahkan untuk mencapai perkembangan yang lebih baik dibandingkan keadaan sebelumnya.

Belajar didefinisikan sebagai modifikasi perilaku atau kapasitas perilaku yang bersifat menetap, yang dihasilkan dari proses pengalaman, praktik, dan penguatan. Menurut Ariani dkk., (2022) Fenomena ini terjadi melalui mekanisme interaksi stimulus-respons, sekaligus mencakup proses akuisisi pengetahuan, penyempurnaan kompetensi, transformasi sikap, serta konsolidasi karakter individu. Dalam hal ini, belajar adalah proses perubahan relatif individu yang mencakup aspek perilaku, kemampuan kognitif dan afektif individu.

Belajar sebagai suatu proses transformasi perilaku yang dicapai melalui akumulasi pengalaman. Berbeda dengan pandangan konvensional, belajar dalam perspektif ini menekankan pada aktivitas pembelajaran

sebagai inti proses, bukan sekadar pencapaian tujuan akhir. Menurut Hamalik (2004) Proses ini menuntut keterlibatan langsung dan menghasilkan modifikasi perilaku yang dapat diamati sebagai bukti nyata dari pembelajaran yang terjadi. Ini juga diikuti oleh pendapat Dahar (2022) yang berdasarkan Teori Gagne mendefinisikan belajar adalah proses perubahan perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Proses ini berlangsung melalui mekanisme interaksi dan internalisasi yang terus-menerus. Aspek kompetensi yang dikembangkan berupa kemampuan skill, pemahaman kemampuan dan perilaku.

Dari pernyataan para ahli maka dapat disimpulkan, belajar adalah proses aktif untuk mendapatkan pengetahuan, mengasah keterampilan, dan membentuk sikap melalui pengalaman sehari-hari. Ini terjadi ketika kita berinteraksi dengan lingkungan, mencoba hal baru, dan memikirkan apa yang kita alami. Perubahan yang terjadi bersifat tahan lama dan bisa dilihat dari cara kita berpikir, bertindak, atau menyikapi sesuatu yang berbeda dari sebelumnya. Seperti ketika belajar naik sepeda awalnya sering jatuh, lalu perlahan bisa seimbang, sampai akhirnya mahir.

2.1.2 Tujuan Belajar

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh tercapai atau tidaknya tujuan belajar yang telah diterapkan. Untuk mewujudkan hal ini diperlukan kolaborasi dan hubungan antara pendidik dan peserta didik dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Sebelum memulai proses pembelajaran, setiap pendidik perlu memahami dan menyadari secara mendalam tentang tujuan belajar yang ingin dicapai. Pemahaman yang komprehensif terhadap jenis dan fungsi tujuan pembelajaran menjadi landasan esensial bagi keberhasilan proses belajar-mengajar.

Menurut Rahardjo dkk., (2011) secara umum terdapat tiga tujuan belajar sebagai berikut.

1. Guna memperoleh pengetahuan

Proses belajar tidak hanya sekadar menambah pengetahuan baru, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang. Ketika seseorang mempelajari suatu materi, otak tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga terlatih untuk mengolah, menganalisis, dan menghubungkan pengetahuan tersebut dengan apa yang sudah dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, belajar bukanlah aktivitas pasif yang hanya mengandalkan hafalan, melainkan proses aktif yang melibatkan kerja kognitif secara mendalam.

2. Pemahaman Konsep dan Keterampilan

Proses belajar berfungsi untuk menanamkan pemahaman dan kemampuan yang dimiliki setiap orang. Keterampilan, baik rohani maupun jasmani, diperlukan untuk menanamkan konsep. Keterampilan jasmani adalah kemampuan fisik seseorang yang dapat diamati. Keahlian ini berkaitan dengan pengulangan atau hal-hal teknis. Keterampilan rohani, di sisi lain, lebih kompleks karena bersifat abstrak. Penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas adalah lima keterampilan yang berkaitan dengan menyelesaikan masalah atau membuat konsep.

3. Membentuk Sikap

Seorang pendidik harus menggunakan pendekatan yang bijak dan hati-hati selama proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik mereka. Pendidik harus menjadi contoh yang baik bagi anak didik mereka dan memiliki kemampuan untuk mendorong dan mengarahkan pemikiran mereka. Belajar umumnya dianggap sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku seseorang sebagai hasil dari pengalaman. Dalam hal ini, perlu diingat bahwa perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh kedewasaan, keadaan gila, mabuk, lelah, dan jenuh tidak dapat dianggap sebagai hasil dari belajar.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar berperan sebagai fondasi dalam proses pembelajaran untuk memastikan keberhasilannya. Teori ini terdiri atas seperangkat prinsip yang dirancang secara sistematis untuk menjelaskan bagaimana belajar terjadi. Dengan memahami teori belajar, pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih terarah, sehingga peserta didik mampu mencapai kompetensi yang ditargetkan secara efektif.

Menurut Hatija (2023) menjelaskan bahwa teori belajar berfungsi sebagai pendekatan sistematis dalam proses pembelajaran untuk mengarahkan perubahan perilaku secara terencana. Teori ini menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik baik secara mental maupun fisik selama proses belajar berlangsung, menyebutkan beberapa teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik menyatakan bahawa perubahan perilaku pada individu terjadi melalui mekanisme interaksi antara stimulus rangsangan dan tanggapan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan teori ini, perubahan perilaku nyata yang dihasilkan oleh proses pembelajaran berbasis *stimulus respons* yang dapat diamati selama perkembangan peserta didik.

2. Teori Belajar Kognitif

Dalam teori belajar kognitif ini, proses lebih penting daripada hasil belajar. Teori ini didasarkan pada ilmu pengetahuan yang dipelajari seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya selama kurun waktu yang lama. Proses yang dimaksud adalah proses yang bersambung satu sama lain tanpa jarak antara satu proses ke proses lainnya. Dalam psikologi kognitif, belajar didefinisikan sebagai upaya aktif peserta didik untuk mengetahui sesuatu.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Masgumelar dan Mustafa (2021) Teori konstruktivisme menggambarkan pembelajaran sebagai suatu proses dinamis dimana peserta didik secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri tentang dunia melalui pengalaman nyata.

4. Teori Belajar Humanistik

Teori humanistik memandang pembelajaran sebagai suatu proses pengembangan manusia secara utuh. Berbeda dengan pendekatan lain yang berfokus pada hasil akademik semata, teori ini menekankan pentingnya aktualisasi diri dan perkembangan pribadi setiap individu dalam proses belajar. Pendekatan humanistik menempatkan peserta didik sebagai individu merdeka yang berhak mengarahkan proses belajarnya sendiri. Menurut Arbayah (2013) Dalam paradigma ini, peserta didik didorong untuk mengembangkan tanggung jawab pribadi sekaligus kesadaran sosial terhadap lingkungan sekitarnya.

Sejalan dengan pendapat Wahab dan Rosnawati (2021) yang menyatakan bahwa terdapat 4 macam teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Behavioristik

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

2. Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para siswa memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang

baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

3. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa setiap teori belajar memiliki keunggulan dan keterbatasannya masing-masing. Berdasarkan penjelasan, maka dalam penelitian ini teori belajar yang mendukung adalah teori belajar konstruktivisme. Seperti yang dijelaskan diatas, dimana dalam teori ini peserta didik dapat membangun pengalamannya secara nyata dengan partisipasinya dan berkontribusi aktif. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu yang berdasarkan dari pengalaman dan interaksi dengan dunia sekitar. Dengan demikian, penelitian ini relevan dengan penggunaan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan pemahaman peserta didik yang tidak hanya menghasilkan pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan, sikap, dan nilai-nilai kehidupan yang berkelanjutan.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Ahdar (2019) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan, menguasai keterampilan dan tabiat, dan membangun

sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses membantu peserta didik belajar dengan baik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 1 butir 20 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran yaitu: 1) interaksi antara pendidik dan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau teman sejawat; 3) interaksi peserta didik dengan sumber belajar yang dikembangkan; 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Miarso (2008) dalam Bunyamin (2021)). Dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya seorang pendidik yang aktif tetapi peserta didik juga berperan aktif dalam pembelajaran tersebut agar proses belajar berjalan dengan lancar.

Berdasarkan definisi pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses dinamis yang melibatkan interaksi timbal balik antar peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar. Makna pembelajaran terletak pada upaya yang terencana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, kognitif, psikomotorik dan afektif. Proses pembelajaran yang efektif tidak terjadi secara kebetulan, melainkan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang interaktif, dan evaluasi yang berkelanjutan.

2.2 Media Pembelajaran Canva

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Peningkatan kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Hal ini terjadi karena kemajuan teknologi di bidang pendidikan yang mengharuskan proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan efektif. Menurut Azhar (2014) Dalam konteks pembelajaran, media merupakan segala bentuk alat atau metode yang

mampu mengkomunikasikan pesan edukatif, sekaligus memotivasi peserta didik secara kognitif dan afektif demi keberhasilan proses pendidikan.

Media pembelajaran hanya berperan sebagai sarana pendukung pendidik dalam proses pengajaran. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, muncul berbagai perangkat elektronik yang mampu memenuhi beragam kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai berbagai bentuk perangkat, baik bersifat fisik maupun teknis, yang berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran. Penggunaan media ini bertujuan untuk memfasilitasi proses transfer pengetahuan sekaligus mendukung tercapainya kompetensi belajar yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran berfungsi untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Pendapat dari Audie (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Firmadani (2020) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas peserta didik, dan meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kualitas pembelajaran yang sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Ini disebabkan oleh kemajuan teknologi dalam pendidikan, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Media adalah bentuk komunikasi yang dapat secara efektif memotivasi peserta didik dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Ini berfungsi sebagai dukungan bagi pendidik dalam proses pembelajaran, menyediakan aspek fisik dan teknis yang mendukung transfer pengetahuan secara efektif. Selain itu, media pembelajaran membantu pendidik

memberikan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman peserta didik serta kreativitas dan minat mereka dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang dapat diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran. Macam-macam media pembelajaran menurut Pagarra H dan Syawaludin (2022) sebagai berikut.

1. Media Audio

Media pembelajaran audio menggunakan musik mempengaruhi perilaku peserta didik, terutama melalui isyarat auditori, verbal, dan nonverbal seperti kata-kata dan vokalisasi. Salah satu karakteristik media audio pembelajaran adalah mengandalkan suara (indera pendengaran), bersifat individual, cenderung satu arah (meskipun dalam beberapa kasus dapat interaktif, seperti radio), dan memiliki kemampuan untuk menggugah imajinasi peserta didik.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat oleh mata. Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran visual dapat berupa verbal atau nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks, sementara pesan nonverbal dapat berupa simbol. Jenis-jenis media visual yaitu media grafis, media papan, dan media visual 3 dimensi.

3. Media Audio Visual

Ada dua jenis media pembelajaran audio visual yaitu audio visual diam dan audio visual gerak. Audio visual diam menampilkan suara dan gambar diam, seperti foto bingkai yang dikombinasikan dengan suara. Sedangkan audio visual gerak menampilkan suara dan gambar diam, seperti kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara.

Pendapat dari Wahyuni, dkk (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai penunjang dalam penyampaian materi pembelajaran yang secara besar dapat dibagi menjadi tiga macam media pembelajaran sebagai berikut.

1. Media Audio

Media Audio yakni media yang hanya dapat didengar saja atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Jenis media audio merupakan media yang pada penggunaannya hanya terfokus pada aspek pendengaran. Menggunakan indra pendengaran merupakan komponen utama dalam penggunaan

media ini karena pesan yang akan disampaikan melalui simbol auditif, baik verbal maupun nonverbal.

2. Media Visual
Media Visual yakni media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto, dan sebagainya.
3. Media Audiovisual
Media Audiovisual yakni media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya. Media audio visual di bedakan menjadi media audio visual diam dan media audio visual gerak. Media audio visual non gerak atau diam meliputi slow scan TV, *time shared* TV, TV diam, film rangkai bersuara, film bingkai bersuara. Sedangkan media audio visual gerak terdiri atas film bersuara, pita video, film TV, televisi, holograf dan power point.
4. Lingkungan sebagai media pembelajaran ini memberikan informasi atau kesamaan dalam pengamatan kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya misalnya karyawisata, kunjungan-kunjungan kevate Windows museum atau kunjungan laboratorium dan sebagainya.

Selain itu, menurut Daulae (2019) macam-macam pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga sebagai berikut.

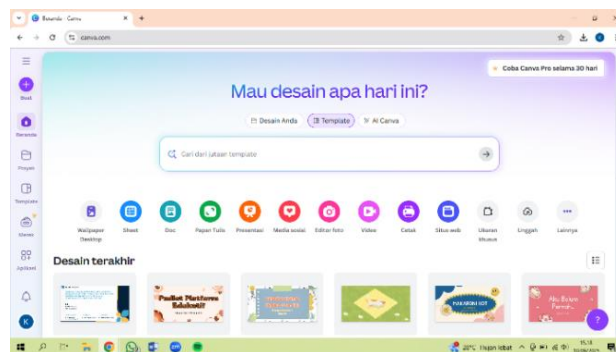
1. Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengaran. Media audio dapat menyampaikan pesan verbal bahasa lisan atau verbal bunyi-bunyian atau vokalisasi berdasarkan isi pesan yang diterima.
2. Media visual hanya bergantung pada indra pengelihatannya, menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini akan dibuat dengan gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.
3. Media audio visual disebut juga sebagai media video. Video adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jenis media audio ini terdiri dari dua unsur yang saling bersatu, audio dan visual. Unsur audio memungkinkan peserta didik mendengarkan pesan pembelajaran, sedangkan unsur visual memungkinkan peserta melihat pesan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hakikatnya jenis media pembelajaran diantaranya adalah media audio, media visual, dan media audiovisual. Disesuaikan dengan jenisnya,

media canva termasuk kedalam jenis audiovisual. Pada Penelitian ini akan menggunakan media Canva untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui media pembelajaran audiovisual.

2.2.4 Pengertian Media Pembelajaran Canva

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan rasa ingin tahu pendidik terhadap berbagai jenis media, tetapi juga secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman mereka dalam merancang kegiatan pembelajaran, salah satunya penggunaan Media pembelajaran Canva. Canva adalah aplikasi pengolah desain grafis gratis dan mudah digunakan. Dengan hanya memerlukan koneksi internet yang baik, Canva dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam membuat konten pendidikan yang mudah. Tampilan Canva dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Canva

Canva adalah situs web dan aplikasi yang menawarkan alat desain grafis dan publikasi yang dapat diakses secara online. Aplikasi ini diluncurkan pada tahun 2013, aplikasi ini mudah digunakan dan sekarang menjadi salah satu aplikasi paling populer. Canva tersedia melalui website, aplikasi PC, dan perangkat seluler. Karena mudah digunakan, Canva sangat populer bagi mereka yang ingin membuat konten visual tanpa pengalaman sebelumnya. Canva memiliki ribuan template dan mudah digunakan, membuatnya bahkan mudah digunakan oleh pemula. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis, tetapi ada versi

berbayar yang memiliki *tools* dan template yang lebih lengkap (Faridah Hayati 2020)

Pemanfaatna media pembelajaran yang efektif dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pendapat Permata dan Hapsari (2021) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran canva oleh pendidik dapat dinilai dari segi praktisnya, yang berarti bahwa mereka dapat menghemat waktu saat membuat media pembelajaran. Ini berdampak pada seberapa mudah pendidik menyampaikan materi pelajaran. Media canva juga dapat menampilkan berbagai animasi, audio, video, gambar, teks, grafik, dan elemen menarik lainnya sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Ini dapat membuat peserta didik lebih fokus pada pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media canva merupakan alat bantu pada proses pembelajaran berupa media interaktif yang dapat dilihat sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang efisien yang digunakan oleh pendidik dalam membantu pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan meneliti media canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Canva

Setiap jenis media pembelajaran yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan begitupun dengan media Canva yang akan peneliti teliti sebagai media pembelajaran. Menurut Kharissidqi dan Firmansyah (2022) kelebihan dan kekurangan Canva sebagai berikut.

Kelebihan Media canva meliputi:

1. Media Canva membantu orang membuat desain yang mereka butuhkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan banyak lagi.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah ada dan menarik, seseorang dapat membuat desain mereka sendiri dengan hanya menyesuaikan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan pilihan lainnya.

3. Media Canva sangat mudah digunakan dan dapat diakses oleh semua orang karena dapat diakses melalui Android dan iPhone hanya dengan mendownloadnya di gawai. Jika di laptop, Anda dapat membuka aplikasinya melalui Chrome atau web Canva tanpa perlu mendownloadnya.

Kekurangan media Canva meliputi:

1. Media Canva bergantung pada jaringan internet yang kuat. Jika tidak ada internet atau kuota di gawai atau laptop Anda untuk menjangkaunya, aplikasi tidak dapat digunakan atau didukung selama proses desain.
2. Media Canva menawarkan template, stiker, ilustrasi, font, dan fitur lainnya yang memerlukan pembayaran; oleh karena itu, beberapa fitur memerlukan pembayaran, sedangkan yang lain tidak. Namun, ada banyak template gratis yang menarik, jadi ini tidak masalah. hanya bagaimana pengguna dapat membuat sesuatu yang menarik dan kreatif
3. Media Canva menawarkan template, stiker, ilustrasi, font, dan fitur lainnya yang memerlukan pembayaran; oleh karena itu, beberapa fitur memerlukan pembayaran, sedangkan yang lain tidak. Namun, ada banyak template gratis yang menarik, jadi ini tidak masalah. hanya bagaimana pengguna dapat membuat sesuatu yang menarik dan kreatif.

Selain itu, menurut Yuliana dkk., (2023) menyatakan kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Kelebihan diantaranya:

Memiliki banyak desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik; dapat meningkatkan kreativits pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia dan fitur yang *drag and drop*; dapat menghemat waktu dengan mendesai media pembelajaran yang praktis; peserta didik dapat mempelajari kembali pembelajaran canva yang telah diberikan oleh pendidik; memiliki resolusi gambar dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatis dalam pengaturan ukuran cetakan; dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi; serta dapat mendesain media pembelajarann kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

Sedangkan kekurangan canva antara lain:

Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil, jika tidak memiliki internet dan kuota pada ponsel atau laptop, maka tidak dapat memulai proses desain. Beberapa fitur yang berbayar tidak bisa di akses sehingga memerlukan pembelian Canva Pro; terkadang, desain yang dipilih memiliki kemiripan dengan desain lain, entah kemiripan pada template, gambar, warna, atau elemen lainnya. Namun karena pengguna dapat memilih desain yang berbeda, ini tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.

Berdasarkan para ahli diatas, kelebihan dan kekurangan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Kelebihan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, yaitu:

1. Canva mudah digunakan karena memiliki template siap pakai yang memudahkan pendidik membuat desain visual pembelajaran.
2. Canva meningkatkan kreativitas pendidik sebagai media pembelajaran seperti menghasilkan gambar yang berkualitas tinggi, desain yang *eye-catching* membuat pembelajaran interaktif.

Kekurangan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, yaitu:

1. Canva bergantung pada internet yang mengharuskan koneksi yang stabil, jika tidak, aplikasi tidak bisa digunakan.
2. Beberapa fitur berbayar yang menghambat pengguna untuk mengakses fitur yang premium.

2.2.6 Indikator Media Pembelajaran Canva

Pada indikator media pembelajaran canva dapat diukur dengan tiga aspek yaitu pembelajaran, isi/materi, dan media. Indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Indikator Media Pembelajaran Canva

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi Indikator
1.	Aspek Pembelajaran	Kejelasan petunjuk	Media dirancang dengan panduan yang jelas dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat menggunakannya secara efektif.
		Kemudahan operasional	Media dapat dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik dan pendidik, serta

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi Indikator
			bebas dari hambatan teknis yang dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran.
		Interaktivitas	Media dirancang untuk memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan konten, sehingga memperdalam pemahaman dan meningkatkan retensi informasi.
		Motivasi belajar	Media dirancang untuk mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.
		Fleksibilitas	Media ini dapat diadaptasi dan diterapkan dalam beragam situasi pembelajaran, serta fleksibel untuk disesuaikan dengan berbagai gaya belajar peserta didik.
2.	Aspek Isi/Materi	Relevansi materi	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan relevan dengan keutuhan peserta didik.
		Keakuratan informasi	Informasi yang disampaikan harus akurat dan lengkap, mendukung pemahaman yang mendalam.
3.	Aspek Media	Kualitas teknis	Media memiliki kualitas yang baik, termasuk dalam visualisasi yang menarik dan penyajian informasi yang jelas.
		Struktur penyajian	Informasi disajikan secara terstruktur, memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengikuti alur pembelajaran.

Sumber: (Ismail, 2024)

Media pembelajaran menurut Ismail, (2024) terdapat sembilan indikator utama yang terbagi menjadi dalam tiga aspek. Pertama, aspek pembelajaran mencakup kejelasan petunjuk, kemudahan operasional, dan interaktivitas, motivasi belajar, dan fleksibilitas. Kedua, aspek isi/materi meliputi relevansi materi dan keakuratan informasi. Ketiga, aspek media terdiri dari kualitas teknis dan struktur penyajian.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada empat indikator yaitu kemudahan operasional, interaktivitas, motivasi belajar dan relevansi materi. Berikut tabel empat indikator Canva sebagai media pembelajaran IPA di kelas IV. Keempat indikaor dipilih karena mampu menggambarkan kualitas penggunaan media pembelajaran secara menyeluruh, diawali dengan kemudahan penggunaanya, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, peningkatan motivasi belajar, hingga kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran IPA.

Tabel 2. Sub Fokus Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran

No.	Sub Fokus	Deskripsi Sub Fokus
1.	Kemudahan operasional	Media dapat dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik dan pendidik, serta bebas dari hambatan teknis yang dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran.
2.	Interaktivitas	Media dirancang untuk memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan konten, sehingga memperdalam pemahaman dan meningkatkan retensi informasi.
3.	Motivasi Belajar	Media dirancang untuk mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.
4.	Relevansi Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan relevan dengan keutuhan peserta didik.

Sumber: Modifikasi Peneliti 2025

Pemilihan sub fokus didasarkan pada pertimbangan bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran tidak hanya dilihat dari tampilan, tetapi juga kemudahan penggunaan, keterlibatan peserta didik, dorongan belajar, dan kesesuaian matei dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Tahapan Pelaksanaan Media Pembelajaran Canva oleh Pendidik

No.	Tahapan	Penjelasan	Pertanyaan
1.	Persiapan	Pendidik mengidentifikasi masalah peserta didik	Bagaimana ibu mengidentifikasi masalah peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPAS?

No.	Tahapan	Penjelasan	Pertanyaan
		Pendidik memastikan penggunaan media pembelajaran canva	Bagaimana ibu memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva sudah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran di dalam RPP?
		Pendidik merancang konsep media pembelajaran Canva	Apa saja proses ibu saat merancang konsep media pembelajaran seperti LKPD dan presentasi menggunakan Canva?
		Pendidik mempersiapkan bahan pendukung	Bagaimana ibu mempersiapkan bahan pendukung sebagai langkah-langkah pelaksanaan media pembelajaran Canva?
2.	Pelaksanaan	Pendidik melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran	Apa yang ibu lakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Canva sebagai sumber belajar?
		Pendidik menyajikan presentasi menggunakan fitur "Presenter view"	Bagaimana ibu memanfaatkan fitur tersebut dalam menjeleaskan topik pembelajaran?
		Pendidik membagikan media pembelajaran Canva	Bagaimana cara ibu membagikan presentasi topik pembelajaran kepada peserta didik?
3.	Evaluasi	Pendidik mengamati respon peserta didik	Bagaimana ibu melihat respon peserta didik setelah menggunakan Media pembelajaran Canva?
		Pendidik mengevaluasi berdasarkan rubrik yang sudah dibuat	Saat penilaian, berdasarkan apa ibu menilai pemahaman peserta didik?

Sumber: Analisis Peneliti

Pada tahapan pelaksanaan media pembelajaran oleh peserta didik meliputi beberapa tahapan langkah, yaitu adanya persiapan topik pembelajaran, pengenalan aplikasi Canva, pemilihan referensi desain atau dapat dengan halaman kosong, pengeditan gambar, grafis, gambar, huruf, warna, dan lain-lain, serta penyelesaian atau finalisasi hasil karya peserta didik.

Tabel 4. Tahapan Pelaksanaan Media Pembelajaran Canva oleh Peserta Didik

No.	Tahapan	Langkah-langkah Penggunaan	Deskripsi Kegiatan
1.	Persiapan	Membuka aplikasi canva melalui aplikasi atau <i>website</i>	Peserta didik dapat memahami instruksi tugas, login akun, mengeksplorasi fitur dan referensi
		Melakukan login akun pribadi atau akun sekolah	
		Mengeksplorasi fitur di dalam aplikasi canva	
		Mengeksplorasi referensi template	
2.	Pelaksanaan	Mulai mengedit dengan halaman kosong atau template	Peserta didik dapat mengimplementasikan rencana desain ke halaman kosong, menggunakan fitur-fitur canva, menyesuaikan desain dengan topik pembelajaran
		Menambah ilustrasi, teks, <i>icon</i> , dan elemen lainnya	
		Menyesuaikan warna, font, dan tata letak	
		Jika tugas kelompok, dapat membagikan link edit	
		Menyimpan secara berkala progress	
3.	Evaluasi	Meminta tanggapan dari pendidik atau teman	Peserta didik memastikan desain, mengumpulkan karya, dan mereflesikan
		Melakukan pengunduhan hasil karya	
		Mengumpulkan tugas dengan print out	
		Melakukan refleksi proses pelaksanaan	

Sumber: Analisis Peneliti

2.3 Hakikat Pembelajaran IPAS

2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan inovasi kurikulum yang meintegrasikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kerangka pembelajaran. Menurut Zimmerman, (2007) dalam Suhelayanti dkk., (2023) mengemukakan bahwa IPA adalah ilmu dengan ciri khas khusus dalam mengkaji berbagai gejala alam secara faktual, baik melalui pengamatan empiris maupun pengembangan teori. Dalam hal ini pembelajaran IPA berfokus tentang alam semesta seperti makhluk hidup, energi, dan fenomena yang terjadi. Sejalan dengan Kumala (2016) IPA merupakan suatu pengetahuan yang terbentuk dari pengamatan terhadap gejala alam, yang dimulai dengan sikap ilmiah

dan kajian ilmiah. Karakteristik pembelajaran IPA salah satunya mempelajari fenomena alam yang berdasarkan fakta, sejalan dengan Wisudawati & Sulistyowati (2014) IPA adalah rumpun ilmu yang mempunyai karakteristik khusus yang bersifat faktual baik berupa kejadian nyata dan hubungan sebab akibat.

Implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar mampu membentuk wujud profil belajar pancasila yang menjadi acuan ideal profil peserta didik di Indonesia. Menurut Ihsanudin dkk., (2024) IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap yang terjadi disekitarnya. Dari keingintahuannya itu, peserta didik dapat memahami cara alam semesta bekerja dan berinteraksi. Proses ini membantu identifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan berkelanjutan.

Berdasarkan menurut para ahli diatas, IPAS merupakan integrasi antara IPA dan IPS dalam satu kerangka pembelajaran di sekolah dasar yang mengkaji gejala alam, kehidupan manusia, serta interaksi antara makhluk hidup, benda mati, dan lingkungan. Tujuan IPAS yaitu mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan sosial.

2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPAS

Proses pembelajaran dalam setiap mata pelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek hasil belajar. Sebagaimana sejalan dengan tujuan pembelajaran IPA menurut BSNP (2013) dalam Kumala (2016) sebagai berikut.

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat

4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Kemendikbudristek (2022) juga menjelaskan dalam kurikulum merdeka tujuan pembelajaran IPA yaitu untuk membangun Profil Pelajar Pancasila melalui proyek IPA yang kontekstual, mengintegrasikan literasi digital untuk eksplorasi sains, sehingga peserta didik dapat mandiri dan kolaboratif. Rahardjo dkk., (2011) juga mengemukakan tujuan pembelajaran IPA SD yaitu menanamkan sikap-sikap seperti rasa ingin tahu, ketelitian, serta kesadaran terhadap alam, melalui media interaktif yang memotivasi peserta didik bertanya dan menyelidiki, sehingga membentuk karakter ilmiah sejak dini. Oleh karena itu, pembelajaran ipa menggunakan media pembelajaran membantu memperkaya pengalaman belajar peserta didik yang dibantu oleh canva untuk mengatasi konsep abstrak dalam pembelajaran IPA.

Penggunaan media pembelajaran sangat menunjang ketercapaian pembelajaran IPA, seperti yang dijelaskan oleh Permendiknas RI No. 27 Tahun 2006 tujuan pembelajaran IPA yaitu:

“mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, juga mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik, membentuk sikap positif peserta didik tentang kesadaran hubungan yang mempengaruhi IPA dengan lingkungan, teknologi, dan sosial.”

Berdasarkan tujan pembelajaran di atas, dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPA bertujuan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar tentang sains dan fenomena alam, tetapi juga mengembangkan sikap rasa ingin tahu, kesadaran lingkungan dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah serta bermasyarakat.

2.3.4 Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran IPAS SD

Dengan hadirnya media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPA membantu menjelaskan secara konkret dalam penyampaian topik pembelajaran. Menurut Iwantara dkk., (2014) semakin konkret peserta didik mempelajari pembelajaran langsung melalui pengalaman langsung, maka peserta didik semakin banyak pengalaman langsung yang diperoleh peserta didik. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, dimana konsep abstrak seperti siklus alam dan proses sains sering kali sulit di pahami peserta didik, media pembelajaran menjadi elemen untuk memfasilitasi eksplorasi dan pemahaman yang lebih mendalam. Media pembelajaran IPA menurut Arief (2021) merupakan alat bantu pendidik untuk mendukung peserta didik dalam menangkap konsep-konsep saat proses pembelajaran yang berfungsi menggantikan peran guru sebagai penyedia informasi atau materi pembelajaran. Dari grafik dibawah ini, pendapat Supriyadi, (2018) menyatakan tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.



Gambar 2. Grafik Tujuan Penggunaan Media

Sumber: (Supriyadi, 2018)

Fungsi media pembelajaran IPA di sekolah dasar mempunyai fungsi untuk mengubah konsep yang abstrak menjadi konseptual. Menurut Pribadi (2011) Dalam proses pembelajaran, fungsi media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa fungsi sebagai berikut.

1. Media tidak hanya berfungsi sebagai komponen pembelajaran melainkan memiliki peran esensial sebagai instrumen pendukung terciptanya situasi proses pembelajaran yang efektif.
2. Media pembelajaran sebagai komponen yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran memiliki tanggung jawab yang dilakukan oleh pendidik.
3. Media pembelajaran memiliki sifat yang tidak terpisahkan dengan tujuan dan isi pelajaran.
4. Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai pelengkap dalam proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Penggunaan media pembelajaran diutamakan karena untuk bantu mempercepat proses pembelajaran dalam menangkap penjelasan dari pendidik.
6. Penggunaan media pembelajaran juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penjelasan diatas sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Sanaky (2013) dalam bukunya yang menjelaskan dampak positif dalam penggunaan media pembelajaran yan dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 3. Grafik Dampak Positif Penggunaan Media
Dalam Pembelajaran

Sumber: Sanaky (2013)

Penggunaan media pembelajaran ini memiliki keuntungan yang sangat banyak seperti yang dilihat pada grafik diatas, khususnya dalam mata pelajaran IPA di SD. Artinya penggunaan media pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik pada konsep yang abstrak menjadi konsep yang nyata.

Kehadiran media pembelajaran IPA berperan penting untuk membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih nyata bagi peserta didik. Berdasarkan pendapat para ahli, fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu yang membantu peserta didik dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami menjadi mudah dipahami yang meninggalkan pengalaman belajar yang efektif. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya mempercepat pemahaman, tetapi juga menjadi jembatan penting yang menghubungkan pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.3.3 Pembelajaran IPAS di Sekolah

Pembelajaran IPA menurut BNSP bertujuan untuk mengembangkan tiga aspek hasil belajar, yaitu penguasaan pengetahuan, sikap ilmiah, dan keterampilan proses. Harapan dari pembelajaran IPA ini adalah menanamkan ketigas aspek tersebut secara utuh dalam diri peserta

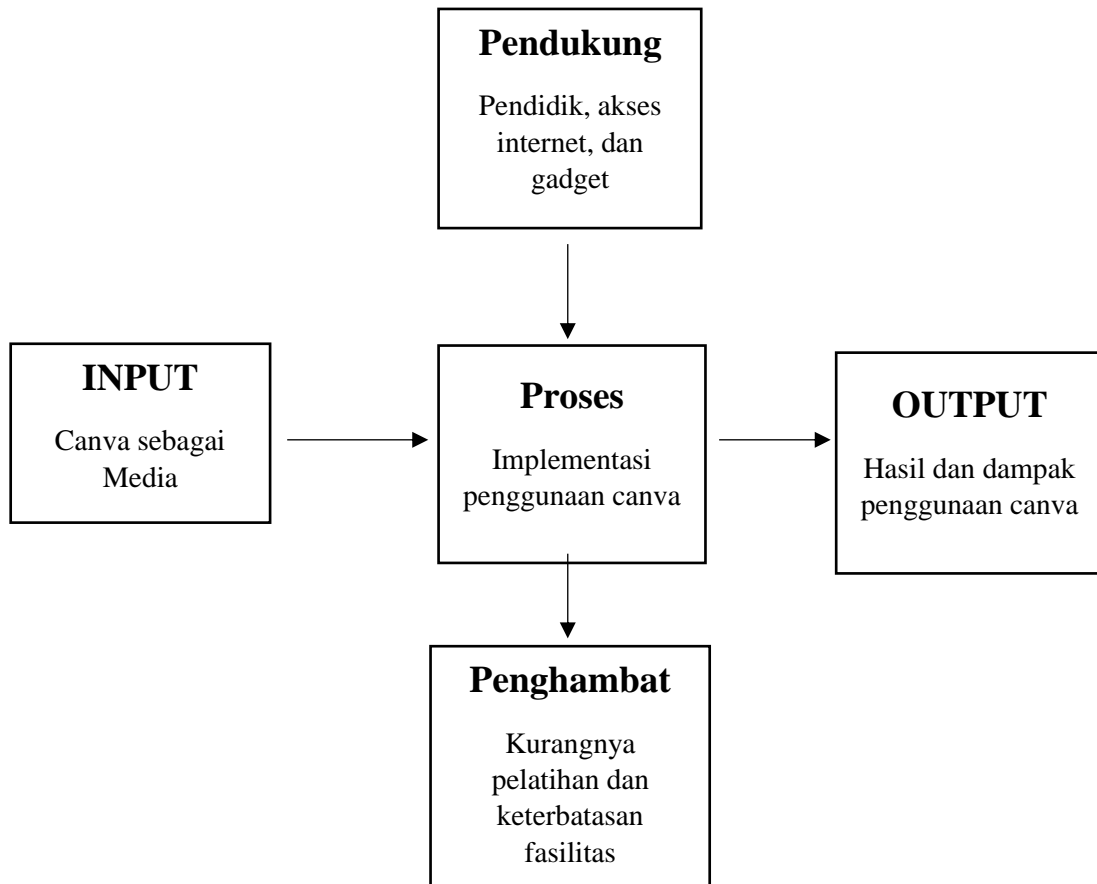
didik. Melalui pemecahan masalah, penerapan sikap ilmiah, dan keteladanan cara kerja ilmuwan, peserta didik diharapkan dapat memahami berbagai fenomena alam secara mendalam. Agar terciptanya hal ini, pendekatan pembelajaran IPA berfokus pada pemberian pengalaman langsung. Pendekatan ini tidak hanya membekali peserta didik dengan pemahaman tentang lingkungan sekitar, tetapi juga melatih keterampilan penting peserta didik seperti, berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berinovasi.

Dalam penerapannya masih terdapat kendala seperti rendahnya kompetensi sejumlah pendidik. Permasalahan utama terletak pada ketidakmampuan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang aktif serta penerapan media pembelajaran yang masih terbatas. Untuk menciptakan kelas yang kondusif dalam proses pembelajaran, seorang pendidik dituntut untuk mengerahkan potesinnya dalam inovasi proses pembelajaran.

Inovasi dalam proses pembelajaran, seperti pengenalan materi pembelajaran interaktif, membantu menciptakan lingkungan kelas di mana peserta didik dapat belajar konsep ilmiah abstrak dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan faktual serta sikap ilmiah dan keterampilan inovasi sejak dini. Oleh karena itu, metode ini sejalan dengan fokus pendidikan IPA di sekolah dasar, yang memprioritaskan pengembangan pemahaman dasar, keterampilan ilmiah, dan nilai-nilai ilmiah melalui pembelajaran berbasis pengalaman. Pendekatan ini memberikan dasar yang kuat dan menanamkan minat ilmiah pada peserta didik untuk mendapatkan pendidikan selanjutnya.

2.4 Kerangka Berpikir

Berikut adalah bagan alur kerangka berpikir yang menjelaskan media pembelajaran Canva dalam penggunaan media pembelajaran canva pada peserta didik di Sekolah dasar khususnya di UPT SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.



Gambar 4. Kerangka Berpikir

Sumber: Analisis Peneliti

1. Pendukung: Pendidik, akses internet, dan gadget.

Pendidik beserta pendidik mendukung peneliti melakukan penelitian di UPT SD Negeri 1 Pringsewu Selatan sebagai kegiatan penelitian yang membantu mengidentifikasi permasalahan terkait penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran dan memperdalam teori dan penelitian sebelumnya.

2. Input: Canva sebagai media pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada peserta didik. Media ini diterapkan sebagai alat bantu mengajar untuk mendorong peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam mengeksplor konsep abstrak IPA.

3. Proses: Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran

Dalam proses ini, canva digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendukung penyajian materi untuk peserta didik dan mendukung keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

4. Output: Hasil dan dampak penggunaan canva

Output dari implementasi canva sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah melalui visualisasi interaktif yang dihasilkan oleh canva membantu peningkatan pemahaman konsep abstrak peserta didik serta meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dampaknya peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mandiri dan kolaboratif.

5. Penghambat: Kurangnya pelatihan dan keterbatasan fasilitas.

Kendala utama yang dihadapi yaitu kurangnya pelatihan bagi pendidik dalam menggunakan canva, sehingga menyebabkan belum optimalnya kompetensi guru dalam mengoperasikan dan mengevaluasi media tersebut. Disamping itu, keterbatasan fasilitas pendukung seperti komputer dan internet yang memadai turut menghambat proses implementasi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Tujuannya untuk memahami fenomena melalui pengumpulan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, narasi, serta pengalaman dari individu atau kelompok. Pendekatan deskriptif ini berfokus pada kedalaman data yang diperoleh untuk menggambarkan objek yang diteliti secara mendalam. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data didorong oleh fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, bukan teori. Akibatnya, analisis data yang dilakukan dalam penelitian kualitatif bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan, sehingga dapat digunakan untuk membangun hipotesis atau teori.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan studi kasus/*case study*. Menurut Abdussamad (2021) Studi kasus artinya penelitian yang mendalam tentang individu, satu kelompok, satu organisasi, satu program kegiatan dan sebagainya dalam waktu tertentu dengan tujuan untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam. Menurut Stake dalam (Denzim, 1994) studi kasus ditekankan pada pendekatan kualitatif yang bersifat naturalistik.

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 1 Pringsewu Selatan, yang terletak di Jl. Jenderal Sudirman No.02, Pringsewu

Selatan, Kecamatan Pringsewu Utara, Kabupaten Pringsewu, Lampung
35373

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil di tahun 2025/2026.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 3 pendidik, 9 peserta didik, dan 1 kepala sekolah.

3.2.4 Objek Penelitian

Objek dalam Penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA. Fokus pada penelitian ini pada bagaimana peserta didik memahami konsep IPA pada penggunaan Canva sebagai media pembelajaran.

3.3 Prosedur Penelitian

Tahap Penelitian ini dilakukan secara sistematis dalam empat tahapan utama untuk menganalisis penggunaan canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

3.3.1 Tahap Pra Penelitian

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan terkait media pembelajaran Canva, melakukan studi literatur untuk memperdalam teori dan Penelitian sebelumnya serta menyusun instrumen Penelitian berupa pedoman wawancara, observasi dan dokumentasi. Selain itu, melakukan pengujian validitas dan realibilitas instrumen data yang diperoleh sesuai dengan tujuan Penelitian. Peneliti juga melakukan perizinan kepada pihak sekolah untuk pelaksanaan kegiatan Penelitian.

3.3.2 Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap ini, peneliti menetapkan peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebagai subjek utama, dengan menambah pendidik dan kepala sekolah sebagai informan pendukung. Penggunaan media

pembelajaran canva diterapkan melalui pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran, untuk melihat apakah media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap interaksi peserta didik dan pendidik selama pembelajaran dan wawancara pengalaman belajar. Dokumentasi berupa foto, video dan catatan juga dikumpulkan untuk memperkuat penelitian.

3.3.3 Tahap Analisis Data

Peneliti mengelola data yang telah terkumpul, khususnya data kualitatif dari hasil wawancara mendalam dengan pendidik dan peserta didik, kemudian di analisis. Pen kemudian membandingkan hasil ini dengan teori untuk memahami pengaruh penggunaan canva sebagai media pembelajaran terhadap peserta didik.

3.3.4 Tahap Pelaporan

Pada tahap terakhir ini, peneliti menyusun hasil penelitian menjadi laporan akhir. Laporan ini meliputi latar belakang, metode, hasil dan pembahasan. Selain itu, peneliti juga membuat artikel ilmiah untuk dipublikasikan dan menyampaikan hasil Penelitian kepada pihak sekolah sebagai rekomendasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam penggunaan canva sebagai media pembelajaran. Dengan tahap-tahap yang sudah dilakukan, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan media pembelajaran.

3.4 Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian, sumber data dapat digunakan untuk mendapatkan informasi atau data. Sumber data dapat berupa dokumen atau informan. Sumber data dalam Penelitian ini diperoleh dari dua sumber data, yaitu sebagai berikut.

3.4.1 Sumber Data Primer

Data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti selama proses penelitian disebut sebagai data primer. Data primer dapat berupa hasil observasi, wawancara, atau pengumpulan melalui angket (Sulung dan Muspawi 2024) Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu dilaksanakannya wawancara secara langsung kepada peserta didik, pendidik, dan kepala sekolah perihal penggunaan media pembelajaran canva dalam pembelajaran. Wawancara yang dilakukan bersifat semi-terstruktur, yang dimana pelaksanaannya lebih bebas dalam bertanya dibanding dengan wawancara terstruktur.

Pengumpulan data dengan observasi juga dilakukan sebagai sumber data primer dalam penelitian ini, menurut Nasution (1988) dalam Sugiyono (2023) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, dalam penelitian ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari peserta didik yang sedang melakukan pembelajaran dengan mengamati sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi partisipatif ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang dilakukan.

3.4.2 Sumber Data Sekunder

Dalam konteks penelitian ilmiah, data sekunder merujuk pada berbagai bentuk informasi yang diperoleh melalui sumber-sumber tidak langsung, meliputi literatur ilmiah, publikasi buku, artikel jurnal, dan lain-lain. Menurut Sugiyono (2023) data sekunder didefinisikan sebagai data yang diperoleh peneliti melalui media perantara atau pihak ketiga, bukan melalui pengumpulan langsung di lapangan. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder berperan sebagai pelengkap dan penunjang data primer, yang diwujudkan dalam bentuk berbagai dokumen pendukung. Karakteristik utama data sekunder terletak pada sifatnya yang tidak langsung, dimana peneliti mengakses data melalui dokumentasi atau sumber-sumber lain sebagai pelengkap dan penguat dari data primer, pengumpulan sumber data dengan

dokumentasi berbeda dengan data primer yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian. Adapun sumber-sumber data tersebut akan diberikan pengkodean agar mempermudah saat penyajian data.

Tabel 5. Pengkodean Sumber Data

		Kode
Teknik Pengumpulan data	Wawancara	W
	Observasi	O
	Dokumentasi	D
Informan	Kepala sekolah	KS
	Pendidik kelas IV A	P4A
	Pendidik kelas IV B	P4B
	Pendidik kelas IV C	P4C
	Peserta didik kelas IV A	PD4A
	Peserta didik kelas IV B	PD4B
	Peserta didik kelas IV C	PD4C
Situs Penelitian	SD Negeri 1 Pringsewu Selatan	1PS

Sumber: Analisi Peneliti 2025

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan Sugiyono, (2023). Dalam konteks penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan secara holistik dalam latar alamiah (*natural setting*) dengan mengandalkan sumber data primer sebagai basis utama. Menurut Catherine dkk., dalam (Yudin Citriadin 2020) metode fundamental dalam penelitian kualitatif meliputi partisipasi dalam *setting* penelitian, observasi langsung, wawancara mendalam, serta kajian dokumen. Secara metodologis, terdapat empat teknik utama pengumpulan data dalam pendekatan kualitatif, yakni: (1) observasi partisipatif (*participant observation*) yang memungkinkan peneliti terlibat langsung dalam konteks sosial yang diteliti; (2) wawancara mendalam (*in-depth interview*) untuk menggali perspektif emik informan; (3) analisis dokumen sebagai sumber data sekunder yang melengkapi; serta (4) triangulasi atau kombinasi metode untuk memastikan validitas data. Pendekatan multiperspektif ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara komprehensif melalui konvergensi berbagai sumber data,

sekaligus menjaga otentisitas konteks alamiah sebagaimana ditekankan dalam paradigma penelitian kualitatif.

3.5.1 Teknik Observasi

Observasi merupakan landasan epistemologis bagi seluruh perkembangan ilmu pengetahuan, di mana proses pengamatan sistematis terhadap fenomena empiris menjadi basis utama perolehan data ilmiah. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif atau non partisipatif. Dalam observasi partisipatif, pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, seperti berpartisipasi dalam rapat atau pelatihan. Dalam observasi nonpartisipatif, pengamat hanya berperan mengamati kegiatan dan tidak ikut serta, (Sukamdinata, 2005) dalam (Citriadin. Y., 2020). Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, peneliti menggunakan observasi partisipatif, dimana peneliti ikut serta dalam proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang akan diamati pada saat penelitian dapat dilihat pada tabel pedoman observasi dibawah ini.

Tabel 6. Kisi-kisi Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva

No.	Fokus	Sub Fokus	Indikator	Aktivitas yang diamati
1.	Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas IV	Kemudahan operasional	Mengakses canva, menggunakan fitur, mengedit, dan menyimpan	Membuka aplikasi lalu login akun; Memililih template, font, ikon, serta gambar; Mengetik teks, mengganti wana, menambahkan gambar; Menyimpan hasil.
		Interaktivitas	Interaksi dengan media, bertanya, diskusi, dan merespons	Mengamati tampilan canva, mengikuti instruksi; bertanya ke pendidik saat tidak paham; diskusi dengan teman; menjawab pertanyaan dan memberi pendapat

No.	Fokus	Sub Fokus	Indikator	Aktivitas yang diamati
		Motivasi belajar	Minat, semangat, fokus, keterlibatan peserta didik	Antusias mencoba canva; terlihat semangat dan tidak bosan; memperhatikan penjelasan; tidak pasif
		Relevansi materi	Memahami materi, mengaitkan dengan kehidupan, menjawab pertanyaan, dan menyimpulkan	Menyimak materi di canva; memberi contoh dari kehidupan sehari-hari; menjawab pertanyaan pendidik; dan menyampaikan kembali materi dengan bahasa sendiri.

Sumber : Analisis Peneliti 2026

Tabel 7. Rubrik Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva

No.	Sub Fokus	Indikator	Skor Penelitian (1-4)	Kategori	Hasil Observasi	Informan
1.	Kemudahan operasional	Mengakses canva, menggunakan fitur, mengedit, dan menyimpan				
2.	Interaktivitas	Interaksi dengan media, bertanya, diskusi, dan merespons				
3.	Motivasi belajar	Minat, semangat, fokus, keterlibatan peserta didik				
4.	Relevansi materi	Memahami materi, mengaitkan dengan kehidupan, menjawab pertanyaan, dan menyimpulkan				

Sumber: Analisis Peneliti 2026

Tabel 8. Skala Penilaian Hasil Observasi Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran

No.	Skor Penilaian	Kategori	Deskripsi
1	4	Sangat baik	Peserta didik menunjukkan semangat, minat dan keaktifan yang tinggi serta mampu mengoperasikan canva secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan pendidik maupun teman sebaya
2	3	Baik	Peserta didik mampu mengoperasikan canva, tetapi masih memerlukan sedikit bantuan dari pendidik atau teman sebaya
3	2	Cukup	Peserta didik cukup serta mulai aktif dalam pembelajaran, namun belum konsisten dan masih memerlukan bimbingan dalam mengoperasikan canva
4	1	Kurang	Peserta didik kurang dan belum mampu mengoperasikan canva, sehingga memerlukan bimbingan lebih dan pendidik atau teman sebaya

Sumber: Analisis Peneliti 2026

3.5.2 Teknik Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan data untuk penelitian, dan terdiri dari percakapan tatap muka dengan tanya jawab. Sejalan dengan Abdussamad (2021) wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal berupa percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Wawancara juga diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab antara peneliti dengan objek yang diteliti. Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi mengenai pemikiran, perasaan dan pandangan seseorang terhadap suatu hal, sehingga peneliti dapat memahami hal yang tidak dapat diketahui hanya melalui observasi.

Tabel 8. Kisi-kisi Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran Canva

No.	Sub Fokus	Indikator	Kegiatan yang diwawancarai	Informan
1.	Kemudahan Operasional	Mudah digunakan oleh peserta didik	Memperoleh informasi kemudahan peserta didik dalam mengoperasikan canva	Pendidik dan peserta didik.
		Mudah digunakan oleh pendidik	Memperoleh informasi kemudahan pendidik dalam mengoperasikan canva	
2.	Interaktivitas	Keaktifan peserta didik	Mengumpulkan informasi keaktifan	

No.	Sub Fokus	Indikator	Kegiatan yang diwawancarai	Informan
			peserta didik saat pembelajaran	Pendidik dan peserta didik.
		Respons peserta didik	Mengumpulkan bentuk interaksi seperti bertanya dan berdiskusi	
3.	Motivasi Belajar	Minat belajar peserta didik	Mengumpulkan informasi peningkatan minat peserta didik	
		Antusiasme peserta didik	Mengumpulkan informasi peningkatan semangat peserta didik	
		Keterlibatan peserta didik saat belajar	Mengumpulkan informasi kontribusi dan fokus peserta didik	
4.	Relevansi Materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Menggali informasi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	
		Ketertarikan dengan kehidupan sehari-hari	Menggali hubungan materi dengan pengalaman peserta didik	

Sumber: Analisis Peneliti 2026

Tabel 9. Rubrik Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran Canva Pendidik

No.	Sub Fokus	Indikator	Informan	Pertanyaan Wawancara
1.	Kemudahan Operasional	Mudah digunakan oleh pendidik	Pendidik	Apakah bapak/ibu sudah membuat media pembelajaran IPA menggunakan canva, dan apakah prosesnya didukung oleh penduan yang jelas?
				Sejauh mana media pembelajaran canva mudah dioperasikan oleh bapak/ibu dan peserta didik selama proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPA?
2.	Interaktivitas	Keaktifan peserta didik		Bagaimana bapak/ibu melihat peran canva dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPA?
				Respons peserta didik
3.	Motivasi Belajar	Minat belajar peserta didik		Menurut bapak/ibu apakah penggunaan canva sebagai

No.	Sub Fokus	Indikator	Informan	Pertanyaan Wawancara
				media pembelajaran berhasil menarik perhatian peserta didik saat menjelaskan konsep IPA yang abstrak?
		Antusiasme peserta didik		Menurut bapak/ibu, apakah canva sebagai media pembelajaran membantu dalam penyampaian informasi dan pemahaman mendalam pada mata pelajaran IPA?
		Keterlibatan peserta didik saat belajar		Menurut bapak/ibu, apakah canva memudahkan dalam mengubah atau menyesuaikan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di mata pelajaran IPA?
4.	Relevansi Materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		Menurut bapak/ibu, apakah penggunaan canva menyajikan informasi secara terstruktur dan memudahkan peserta didik memahami dan mengikuti alur pembelajaran?
		Keterarikan dengan kehidupan sehari-hari		Apakah penggunaan canva sebagai media pembelajaran membantu ibu dalam menyampaikan materi IPA yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna?

Sumber: Analisis Peneliti 2026

Tabel 10. Rubrik Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran Canva Peserta Didik

No.	Sub Fokus	Indikator	Informan	Pertanyaan Wawancara
1.	Kemudahan Operasional	Mudah digunakan oleh peserta didik	Peserta didik	Apakah kamu sudah menggunakan media pembelajaran IPA yang dibuat dengan Canva? Adakah petunjuk pembuatan yang jelas untuk dipahami?
				Seberapa mudah media pembelajaran canva digunakna oleh kamu dan teman-teman saat pembelajaran?
2.	Interaktivitas	Keaktifan peserta didik		Apakah canva membantu kamu dan teman-temanmu

No.	Sub Fokus	Indikator	Informan	Pertanyaan Wawancara
		Respons peserta didik		untuk lebih aktif ikut serta dalam kegiatan pembelajaran IPA?
3.	Motivasi Belajar	Minat belajar peserta didik		Menurutmu, apakah canva sebagai media pembelajaran membantu dalam menyampaikan informasi dan membantu kamu lebih paham tentang IPA?
		Antusiasme peserta didik		Apakah media pembelajaran canva membantu pendidik membuat suasana belajar yang seru dan membuat kamu semangat dan antusias saat belajar IPA?
		Keterlibatan peserta didik saat belajar		Apakah penggunaan canva membantu pendidik menjelaskan topik belajar IPA yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari?
4.	Relevansi Materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		Menurutmu, apakah canva memudahkan pendidik untuk mengubah atau menyesuaikan topik belajar IPA agar cocok dengan kebutuhanmu dan teman-teman?
		Keterarikan dengan kehidupan sehari-hari		Menurutmu, apakah canva memberikan informasi dengan rapi dan memudahkan kamu memahami alur belajar IPA?

Sumber: Analisis Peneliti 2026

3.5.3 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Keuntungan menggunakan dokumentasi ialah biayanya relatif murah, waktu dan tenaga lebih efisien. Sedangkan kelemahannya ialah data yang diambil dari dokumen cenderung sudah lama, dan kalau ada yang salah cetak maka peneliti ikut salah pula mengambil datanya (Citriadin. Y., 2020).

Tabel 11. Kisi-kisi Studi Dokumen

No.	Sub Fokus	Indikator	Jenis dokumen
1.	Kemudahan operasional	Mudah digunakan oleh peserta didik	Dokumentasi penggunaan canva peserta didik dan RPP atau modul ajar yang menggunakan Canva sebagai media pembelajaran
		Mudah digunakan oleh pendidik	
2.	Interaktivitas	Keaktifan peserta didik	Dokumentasi berupa foto atau video kegiatan diskusi atau interaksi peserta didik dan catatan hasil observasi serta transkrip wawancara terkait interaksi
		Respons peserta didik	
3.	Motivasi belajar	Minat belajar peserta didik	Dokumentasi kegiatan belajar, dan atau catatan hasil pengamatan wawancara, observasi dan dokumentasi
		Antusiasme peserta didik	
		Keterlibatan peserta didik saat belajar	
4.	Relevansi materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	RPP/modul ajar, bahan ajar, dan dokumnetasi penyajian materi dan kegiatan pembelajaran
		Ketertarikan dengan kehidupan sehari-hari	

Sumber: Analisis Peneliti 2026

3.6 Kehadiran Penyusun

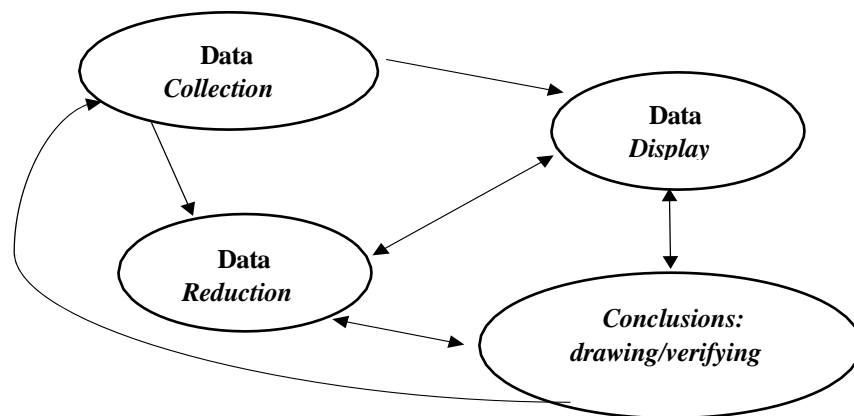
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif maka kehadiran peneliti di lapangan sangatlah penting. Pada peneliti hadir dan mengamati langsung aktivitas peserta didik dengan membawa catatan, alat tulis, dan juga handphone. Peneliti langsung hadir di lapangan untuk mengawasi pembelajaran, mencatat interaksi pendidik-peserta didik, dan mencatat contoh media Canva yang digunakan. Ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar dan kontekstual. Setelah observasi, penyusun menemukan pola peningkatan pemahaman dengan menganalisis data kuantitatif dan kualitatif. Misalnya, telah ditemukan bahwa peserta didik yang sering menggunakan Canva cenderung lebih variatif dalam membuat poster topik pembelajaran IPAS melalui infografis atau video singkat. Berdasarkan temuan ini, penyusun memberikan saran seperti memberikan pelatihan lanjutan untuk peserta didik dan pendidik

atau mengembangkan bank materi IPAS yang dapat diakses bersama yang menggunakan Canva.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, proses analisis data dimulai sejak awal pengumpulan data di lapangan dan tidak menunggu hingga seluruh data terkumpul untuk di analisis. Menurut Sugiyono (2023) Teknik analisis data merupakan suatu prosedur sistematis untuk mengolah data dari wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi. Proses ini meliputi pengorganisasian data ke dalam berbagai kategori, penataan pola, pemilihan hal-hal yang pokok, serta penarikan kesimpulan agar hasilnya dapat dipahami dengan mudah dan baik oleh peneliti maupun pihak lain. Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan dari berbagai sumber melalui berbagai teknik pengumpulan data dan dilakukan secara konsisten sampai data menjadi jenuh. Analisis data kualitatif adalah induktif, yang berarti bahwa analisis dimulai dengan mengumpulkan data, membuat hipotesis, dan kemudian mengumpulkan data lagi untuk menentukan validitas hipotesis. Dengan menggunakan data yang dapat dikumpulkan secara berulang-ulang, analisis ini dapat menghasilkan kesimpulan apakah hipotesis itu diterima atau tidak.

Peneliti menggunakan model teknik analisis Miles dan Huberman (2023) teknik analisis ini digunakan selama periode pengumpulan data selesai. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban orang yang diwawancarai. Jika analisis belum menunjukkan bahwa jawaban orang yang diwawancarai memuaskan, peneliti akan melanjutkan pertanyaan sampai mereka mendapatkan data yang dianggap jenuh. Aktivitas dalam analisis data tersebut antara lain: data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing/verification*. Berikut gambar aktivitas dalam model Miles and Huberman beserta penjelasannya.



Gambar 5. Komponen dalam analisis data (interactive model)

Sumber: Miles and Huberman dalam Sugiyono (2023)

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Tahap pengumpulan data sangat penting dalam suatu penelitian karena tujuannya adalah untuk mendapatkan data atau informasi. Data dapat diperoleh melalui berbagai sumber, seperti dokumentasi, observasi di lapangan, dan wawancara dengan berbagai informan.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Banyaknya data yang dikumpulkan dari lapangan, catatan harus ditulis dengan teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih, dan milih hal-hal pokok yang memfokuskan pada hal yang penting, lalu dicari tema dan polanya. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan direduksi untuk memberikan gambaran yang jelas tentang keadaan budaya di sekolah, upaya yang dilakukan untuk membentuk karakter peserta didik dan pendidik melalui peran budaya sekolah, dan bentuk budaya sekolah yang dikembangkan. Dengan demikian, rangkuman data ini akan mempermudah proses pengumpulan data tambahan.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Data dipresentasikan setelah data direduksi. Tujuan penyajian data adalah agar informasi dalam data disajikan dalam pola hubungan yang jelas, sehingga lebih mudah untuk dipahami. Penyajian data dapat berupa diagram, deskripsi singkat, atau hubungan antara kategori yang saling terkait. Ini dapat membantu orang memahami konteks data saat ini. Peneliti yang terlibat dalam kegiatan ini dapat mendeskripsikan kembali data yang telah dikurangi mengenai pemahaman peran budaya sekolah dalam pembentukan karakter peserta didik.

4. *Conclusion drawing/verification* (Kesimpulan)

Setelah proses penyajian data selesai, langkah berikutnya adalah menarik kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan adalah temuan baru yang disampaikan dalam bentuk deskripsi atau gambaran yang lebih jelas tentang hal-hal yang sebelumnya kurang terdefinisi. Proses ini melibatkan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menghasilkan kesimpulan yang mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam dan rinci.

3.8 Uji Keabsahan Data

Dalam rangka memastikan validitas dan reliabilitas temuan penelitian, diperlukan verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan guna menjamin akurasi dan keabsahan hasil penelitian. Proses pengecekan ulang data ini merupakan langkah krusial dalam metodologi penelitian, khususnya untuk mempertahankan integritas ilmiah dan memenuhi prinsip pertanggungjawaban akademik. Untuk itu, penerapan teknik keabsahan data (*validation techniques*) menjadi suatu keniscayaan, baik melalui triangulasi sumber, metode, maupun teori, serta pemeriksaan sejawat (*peer debriefing*) dan analisis kasus negatif (*negative case analysis*). Langkah-langkah tersebut tidak hanya memperkuat kredibilitas temuan, tetapi juga meningkatkan derajat kepercayaan (*trustworthiness*) penelitian secara keseluruhan, sehingga hasil yang diperoleh dapat

dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan metodologis. Peneliti dapat mengecek data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. dengan demikian data yang diperoleh peneliti dapat diuji keabsahan datanya dengan teknik triangulasi. Menurut Sugiyono (2023) triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagi waktu. Sejalan dengan Abdussamad, (2021) triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan penggabungan berbagai metode dan sumber yang tersedia. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu, sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber artinya mendapatkan informasi dari sumber yang berbeda-beda namun menggunakan teknik yang sama, seperti pengumpulan informasi yang dilakukan kepada peserta didik dan pendidik. Informasi dari sumber tersebut tidak bisa diratakan, akan tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber informasi tersebut, sehingga informasi yang telah dianalisis peneliti akan menghasilkan suatu kesimpulan.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik dilakukan untuk menguji keabsahan data engan cara memeriksa data dari sumber yang sama menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda. Dalam penelitian ini menerapkan observasi partisipasif, wawancara mendalam, dan dokumentasi secara bersamaan terhadap sumber yang sama.

3. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi tingkat kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih

valid sehingga lebih kredibel. Dengan demikian, pegujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan wawancara, observasi, atau metode lain pada waktu maupun kondisi yang berbeda. Apabila hasilnya menunjukkan adanya perbedaan data, maka pemeriksaan diulang-ulang hingga diperoleh data yang stabil dan dapat dipercaya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran dengan empat sub fokus kemudahan operasional, interaktivitas, motivasi belajar, dan relevansi materi pada canva sebagai media pembelajaran menunjukkan tingkat yang sudah optimal. Pertama, kemudahan operasional, canva memiliki fitur yang sederhana dan mudah digunakan. Kedua, interaktivitas, canva mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan merespons. Ketiga, motivasi belajar, penggunaan canva yang menarik terbukti meningkatkan antusiasme. Keempat, relevansi materi, materi disajikan dengan canva dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan canva sebagai media pembelajaran mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, menari, dan bermakna bagi peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian dari hasil penelitian, peneliti memberikan saran kepada:

5.2.1 Kepala Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pemnafaatan media pembelajaran digital seperti canva dengan menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti akses internet yang memadai dan perangkat pembelajaran yang sesuai. Selain itu, sekolah juga dapat mendorong pelaksanaan pelatihan bagi pendidik guna

meningkatkan kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.

5.2.2 Pendidik

Pendidik dapat terus mengembangkan kreativitas dalam mengembangkan canva sebagai media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendidik juga perlu menyesuaikan desain materi dengan tujuan pembelajaran serta memberikan pendampingan kepada peserta didik agar penggunaan media pembelajaran dapat terus berlanjut.

5.2.3 Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan Canva tidak hanya sebagai media belajar di kelas, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan keterampilan digital. Peserta didik juga perlu lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran serta menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

5.2.4 Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian terkait penggunaan Canva pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan berbeda, atau menggunakan metode penelitian yang lebih variatif agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, maupun kreativitas peserta didik secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. 2021. *Buku Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Aini, I. N., Widyawati, Z. H., Shofiana, A. M., Wulandari, F. N., Nabilah, E. R., H. F. S. 2024. Analisa Faktor-Faktor Kesulitan Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(Maret), 1186–1197.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2691>
- Arbayah. 2013. Model Pembelajaran Humanistik. *Dinamika Ilmu*. Vol. 2. Dinamika Ilmu.
- Ariani, N., Masruro, Z., Zahra, S., dkk. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. N. Rismawati, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Arief, M. M. 2021. Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
<https://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/33>
- Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Bunjamin. 2021. Belajar dan Pembelajaran. In *Book*. www.uhamkaperss.com
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Citriadin, Y. 2020. Metode penelitian kualitatif (suatu pendekatan dasar). In *Sanabil Creative*.
http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx
- Dahar, R. 2022. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Erlangga
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. 2023. Pengembangan Modul

- Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 7, 1507–1517. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Daule, T. H. 2019. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Djamaluddin Ahdar, W. 2019. Belajar dan Pembelajaran. *CV. Kaaffah Learning Center*. Vol. 162.
- Faridah Hayati, T. U. 2020. Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Firdaus Tegar Babur., Rizal Moh Ainur., & Rahman Thoifur. 2025. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan : Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i1.1347>
- Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hatija, M. 2023. Implementasi Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Rabwah*, 17(02), 129–140. <https://doi.org/10.55799/jalr.v17i02.313>
- Ihsanudin. A. M., Tukiyo., S. S. 2024. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Pokak Tahun Pelajaran 2023/2024. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 229–236. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i4.657>
- Ismail, N. S. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Siswa Kelas IV UPT SPF SDI Bangkala I*.
- Iwantara, I. W., Sadia, I. W., & Suma, I. K. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1), 1–13.
- Jannah, M., Nuroso, H., Mudzanatun., & Isnuryantono, E. 2023. Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Johar, M. N. dan A. 2023. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kumala, F. N. 2016. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Ediide Infografika*. Vol. 8.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Kurniawan, B. D. 2019. Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik SD Negeri Sudimara pada. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Laela, D. F., Basuki, D. D., & Subandriyo, S. 2025. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di salah satu SDI TQ Karawang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9, 826–841.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v9i2.4789>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Muharani, I. N., & Purnama. 2024. Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar ke-1*, 190–197.
- Norman. K. Denzim., Y. S. L. 1994. *Handbook Of Qualitative Research*. SAGE Publication.
- Pagarra H & Syawaludin, D. 2022. Media Pembelajaran. *Badan Penerbit UNM*.
- Permata, G., & Hapsari, P. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. 5(4), 2384–2394.
- Pribadi, B. A. 2011. Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. In *PT. Dian Rakyat*. <http://repository.ut.ac.id/9317/>
- Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito, & Sadiman, A. S. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.

- Rahmawati, L., Suharni, Ambulani, L., Febrian, D. W., Widyatiningtyas, R., & Rita, S. R. 2024. Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis TekPemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151>
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Awalia, R. C., Fadhilah, R., & Eka Andriani, A. 2025. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas 3 Pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 417–422.
- Ramadani, I. S., Ramadani, S., & Sari, S. G. 2025. Peran Canva Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Naratif*, 6(1), 507–515. <https://ijurnal.com/1/index.php/jipn>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Fadillah, H. T. N., Fadila, I., Melia, N., & Miftah, R. F. 2022. Pengaruh Media Digital Canva dalam Pembelajaran SBdP Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Nagri Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12448–12453. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10498>
- Sanaky., H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sapta, A., & Safari, D. I. R. 2025. Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa SD. *Epistema*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- Saputri, R. E., Apriliani, N. A., & Triutami, G. 2024. Implementasi aplikasi Canva sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan kreativitas guru SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1113>
- Sari, L. S., & Fatonah, S. 2022. Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>
- Siregar, A., & Sitorus, M. 2021. Pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289. <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/78>
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sulung, U., & Muspawi, M. 2024. Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier. *Journal Edu Reasearch Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies*, 5, 110–116.

<https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238>

- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. 2024. Analisis Permasalahan Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.232>
- Supriyadi. 2018. *Pendidikan IPA SD*. Graha Ilmu.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Adanu Abimata.
- Wahyuni, E., Nawawi, I., Lubis, R., dkk. 2023. *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Wisudawati W A., & Sulistyowati Eka. 2014. *Metodelogi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Yuliana, D., Bajuri, A., Suparto, A. A., & dkk. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Canvasebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6, 247–257. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>