



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar

Kharisma Qoni'atus Salma ✉, (Universitas PGRI Madiun)

Ivayuni Listiani, (Universitas PGRI Madiun)

Naniek Kusumawati, (Universitas PGRI Madiun)

✉ qoniatussalma2604@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar dalam mata pelajaran IPAS. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ajar dirancang dalam bentuk presentasi interaktif yang dilengkapi animasi siklus hidup, narasi audio, dan kuis evaluatif. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman konsep metamorfosis, dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 60 menjadi 85. Nilai N-gain sebesar 0,62 menunjukkan peningkatan kategori sedang hingga tinggi. Selain itu, 90% siswa menyatakan lebih tertarik belajar menggunakan media ini, dan guru memberikan respon positif terhadap kemudahan penggunaan serta keefektifan media dalam mendukung pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media ajar berbasis *Canva* sangat layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada topik metamorfosis, karena mampu mengakomodasi gaya belajar siswa secara visual, auditori, dan interaktif.

Kata kunci: Pengembangan, Media Ajar Interaktif, *Canva*, IPAS



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan jenjang paling fundamental dalam membentuk karakter, cara berpikir, dan keterampilan belajar siswa. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi antara dua bidang ilmu utama: IPA dan IPS. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, memahami gejala alam dan sosial, serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan (Santika et al. 2022). Di kelas 3 Sekolah Dasar, salah satu materi penting yang diajarkan adalah metamorfosis, yakni proses biologis perubahan bentuk makhluk hidup dari tahap awal hingga menjadi individu dewasa. Materi ini tidak hanya penting dalam aspek kognitif, tetapi juga menanamkan kesadaran akan siklus kehidupan makhluk hidup dan keberagaman hayati.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering menghadapi sejumlah tantangan. Materi-materi seperti metamorfosis yang bersifat abstrak dan visual kerap disampaikan melalui pendekatan konvensional yang didominasi teks dan penjelasan verbal. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami urutan dan proses perubahan bentuk pada hewan, karena tidak semua siswa memiliki kemampuan imajinasi visual yang cukup kuat. Hal ini mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang bersifat satu arah membuat siswa menjadi pasif dan mudah kehilangan fokus. Menurut Reski (2019) pemanfaatan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan verbal secara bersamaan akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi yang disampaikan. Ini sejalan dengan teori pembelajaran dual coding dari Paivio, yang menyebutkan bahwa informasi yang dikodekan dalam dua format verbal dan visual akan lebih mudah diingat dan dipahami. IKHSAN (2022) juga menekankan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memperjelas penyampaian pesan, menumbuhkan motivasi, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Di sisi lain, pendekatan konstruktivistik yang diusung oleh Piaget menekankan pentingnya pemberian pengalaman konkret dan kesempatan untuk membangun pengetahuan secara aktif, terutama pada anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), kini guru memiliki akses terhadap berbagai platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain media ajar yang menarik dan interaktif. Salah satu platform yang mulai banyak digunakan di lingkungan pendidikan adalah *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan beragam template visual, infografis, animasi, dan presentasi interaktif yang mudah dioperasikan oleh guru tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks. Dengan fitur-fitur yang lengkap dan antarmuka yang ramah pengguna, *Canva* memungkinkan guru untuk menyusun materi ajar dalam bentuk presentasi dinamis, simulasi visual, serta kuis interaktif yang dapat menstimulasi minat dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang saat ini sedang diterapkan di banyak sekolah di Indonesia, pembelajaran diarahkan untuk lebih menekankan pada pengembangan kompetensi siswa secara holistik, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan sumber belajar, termasuk dalam pemanfaatan teknologi digital (Sitompul, 2022). Oleh karena itu, pengembangan media ajar interaktif berbasis *Canva* menjadi solusi yang relevan dan strategis untuk memenuhi tuntutan kurikulum serta kebutuhan belajar siswa. Media ini tidak hanya menyampaikan materi secara visual dan menyenangkan, tetapi juga membuka ruang partisipasi aktif siswa dalam membangun pemahamannya terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk menciptakan media ajar interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami konsep metamorfosis. Penelitian juga bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan media berbasis *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar, minat, dan motivasi siswa. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran IPA di tingkat dasar. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga valid secara isi dan mampu meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh.

Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi kesulitan mengajar materi yang abstrak, serta mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan kreatif dalam proses belajar.

Subjudul Kedua

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis daring yang sangat populer karena antarmukanya yang intuitif dan fleksibel. *Canva* menyediakan ribuan template edukatif yang dapat disesuaikan, termasuk infografis, diagram proses, animasi, video pendek, hingga kuis interaktif berbasis presentasi yang sangat bermanfaat dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Keunggulan utama *Canva* terletak pada kemampuannya menyajikan informasi dalam format visual yang menarik, ringkas, dan mudah dipahami, yang sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi-materi yang bersifat konseptual dan kompleks seperti proses metamorfosis dalam pelajaran IPAS kelas 3 SD.

Dalam pembelajaran metamorfosis, guru dapat memanfaatkan fitur *Canva* untuk menampilkan tahapan perubahan bentuk makhluk hidup misalnya, dari telur, larva, pupa, hingga dewasa— dalam bentuk animasi sederhana namun komunikatif. *Canva* juga memungkinkan pembuatan fitur kuis interaktif seperti *drag-and-drop*, yang melatih pemahaman konseptual siswa dalam mengurutkan tahapan metamorfosis. Narasi audio yang dapat disematkan dalam slide presentasi juga menjadi nilai tambah karena mendukung gaya belajar auditori siswa. Melalui kombinasi visual, teks, dan suara, *Canva* memfasilitasi pembelajaran multimodal yang sejalan dengan teori pembelajaran kognitif dari Mayer (2009), yaitu teori pemrosesan multimedia yang menekankan pentingnya penggabungan elemen visual dan verbal dalam meningkatkan pemahaman. Tidak hanya mendukung visualisasi konsep ilmiah, *Canva* juga memperkuat penerapan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran. Dalam pandangan Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap benda dan peristiwa yang dapat diamati secara langsung. Media ajar *Canva* memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk pengalaman belajar visual dan interaktif yang konkret dan bermakna bagi siswa (Situmorang et al., 2025). Dengan bantuan gambar bergerak, animasi tahapan, serta elemen interaktif seperti pengklasifikasian dan urutan peristiwa, siswa secara aktif membangun sendiri pemahaman mereka terhadap konsep metamorfosis.

Keunggulan *Canva* juga terlihat dari sisi aksesibilitas dan kustomisasi. Guru tidak memerlukan keahlian khusus dalam desain grafis untuk membuat media ajar yang menarik dan profesional. *Canva* menyediakan berbagai ikon pendidikan, gambar vektor, palet warna ramah anak, serta fitur *drag-and-drop* yang memudahkan dalam penyusunan materi ajar. Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan tampilan dan isi media sesuai dengan karakteristik peserta didik, tingkat kesulitan materi, dan kebutuhan kurikulum. Hal ini membuat *Canva* sangat ideal untuk diterapkan dalam kelas yang heterogen dari segi kemampuan dan gaya belajar siswa. Penelitian oleh Setiani et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media ajar dalam pembelajaran IPA berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan, dengan nilai N-gain sebesar 0,71, yang tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami konsep secara lebih mendalam melalui media interaktif. Sementara itu, Pratiwi et al. (2025) membuktikan bahwa validitas isi dan tampilan media ajar berbasis *Canva* mencapai lebih dari 97 persen, menunjukkan bahwa *Canva* sangat layak digunakan dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian oleh Rahmatillah et al. (2025) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari 44 persen menjadi 91 persen setelah menggunakan media ajar berbasis *Canva*. Hasil ini menandakan bahwa *Canva* tidak hanya efektif dari segi kognitif, tetapi juga mampu membangkitkan aspek afektif dan motivasional siswa dalam belajar.

Lebih lanjut, *Canva* juga mendukung pembelajaran berdiferensiasi yang saat ini menjadi pendekatan penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Melalui *Canva*, guru dapat merancang media ajar dengan berbagai variasi konten, dari tingkat yang sederhana hingga kompleks, dan menyediakan materi tambahan atau pengayaan bagi siswa yang lebih cepat memahami materi. Selain itu, *Canva* dapat digunakan untuk pembelajaran kolaboratif, di mana siswa diminta membuat presentasi atau laporan visual berdasarkan pemahaman mereka sendiri

tentang siklus hidup hewan, sehingga keterampilan komunikasi dan berpikir kritis juga turut terasah. Dalam era digital ini, penguasaan teknologi pembelajaran menjadi kebutuhan penting bagi guru (Wati dan Nurhasannah 2024). Penggunaan *Canva* bukan hanya menjawab kebutuhan media yang menarik, tetapi juga memberdayakan guru untuk menjadi kreator konten pembelajaran yang adaptif. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi metamorfosis, menjadi salah satu bentuk penerapan teknologi pendidikan yang mampu menggabungkan aspek pedagogis, visual, dan interaktif dalam satu platform.

Dengan segala kelebihan yang dimiliki, *Canva* layak diposisikan sebagai alat bantu ajar yang mendukung terciptanya pembelajaran bermakna, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Pengembangan media berbasis *Canva* bukan sekadar transformasi teknologi, melainkan juga transformasi pedagogi yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran aktif dan kreatif.

Subjudul Ketiga

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu yang mulai diperkenalkan secara formal pada jenjang Sekolah Dasar dalam struktur Kurikulum Merdeka. Pada kelas 3 SD, salah satu ruang lingkup materi IPAS yang krusial adalah siklus hidup makhluk hidup, yang secara khusus mencakup konsep metamorfosis. Materi ini tidak hanya memperkenalkan proses biologis yang terjadi pada hewan, tetapi juga melatih siswa untuk memahami keteraturan dalam alam, serta mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan ilmiah sejak usia dini.

Menurut Kemendikbudristek (2022), capaian pembelajaran IPAS pada fase B (kelas 3–4) mencakup kemampuan siswa dalam mengenali dan menjelaskan proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, termasuk perubahan bentuk tubuh hewan dari waktu ke waktu. Dalam konteks ini, metamorfosis dipelajari sebagai bagian dari kompetensi dasar untuk memahami tahapan kehidupan serangga dan amfibi melalui pengamatan dan representasi visual. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena anak usia kelas 3 masih berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, yang artinya mereka lebih mampu memahami informasi melalui pengalaman langsung atau bantuan visual konkret daripada deskripsi verbal semata.

Metamorfosis sendiri terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Pada metamorfosis sempurna, seperti yang terjadi pada kupu-kupu dan nyamuk, terdapat empat tahapan: telur, larva, pupa, dan imago (dewasa). Tahap larva dan pupa memperlihatkan bentuk yang sangat berbeda dari hewan dewasanya, sehingga transformasi ini tampak drastis. Sedangkan pada metamorfosis tidak sempurna, seperti pada belalang atau katak, hewan muda (nimfa atau berudu) memiliki bentuk yang mirip dengan versi dewasanya dan perubahan yang terjadi lebih bertahap dan tidak melalui fase pupa.

Menurut Mahri et al. (2022), pemahaman siswa terhadap proses metamorfosis meningkat secara signifikan ketika disertai dengan media visual yang menampilkan urutan perubahan morfologis secara jelas. Hal ini diperkuat oleh Ummah (2019), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman konseptual karena memanfaatkan jalur kognitif ganda (dual channel processing) — visual dan verbal — dalam memproses informasi. Dengan demikian, penggunaan media berbasis *Canva* yang memuat ilustrasi siklus hidup, animasi perubahan bentuk tubuh, serta narasi penjelas, menjadi sangat relevan dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS.

Selain itu, penyajian materi metamorfosis dalam media pembelajaran perlu mempertimbangkan keterpaduan antara fakta ilmiah dan pendekatan yang menyenangkan. Avitasari et al. (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran sains di sekolah dasar harus menekankan pada inquiry, eksplorasi, dan representasi visual agar siswa dapat membangun pemahaman berdasarkan pengalaman konkret. Dalam konteks ini, media ajar berbasis *Canva* memungkinkan guru mengemas materi metamorfosis melalui simulasi, cerita pendek visual (visual storytelling), kuis berbasis gambar, dan pengamatan interaktif yang menyerupai eksperimen ilmiah. Tak hanya berhenti pada pengenalan urutan proses, materi ini juga melatih siswa membandingkan antara kedua jenis metamorfosis dan menarik kesimpulan dari informasi

yang disajikan secara eksplisit dan implisit. Kemampuan berpikir kritis ini sangat penting dalam penguatan profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek berpikir kritis dan kreatif, serta beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME serta berakhlak mulia, yang dicapai melalui apresiasi terhadap ciptaan Tuhan dan keberagaman makhluk hidup.

Dengan penyusunan materi metamorfosis yang dilengkapi dengan visualisasi transformasi tubuh hewan, aktivitas interaktif, serta cerita yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa (seperti proses metamorfosis kupu-kupu di taman sekolah atau katak di kolam), materi IPAS tidak hanya menyampaikan pengetahuan kognitif tetapi juga membentuk scientific attitude siswa sejak dini. Penyajian materi semacam ini sejalan dengan pandangan Basyir et al. (2022) bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika informasi baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang sudah ada pada siswa melalui media yang relevan dan mudah dipahami.

Dengan demikian, materi metamorfosis yang disajikan dalam bentuk media ajar interaktif *Canva* menjadi strategi yang efektif untuk menjembatani antara konten akademik, kebutuhan perkembangan anak, dan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang berpusat pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru kelas 3. Tahap desain melibatkan pembuatan storyboard dan pemilihan elemen visual. Tahap pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan fitur *Canva Pro* untuk menghasilkan media interaktif yang dapat digunakan di kelas maupun secara daring. Implementasi dilakukan di salah satu SD Negeri dengan 30 siswa kelas 3, melalui uji coba terbatas. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest, observasi, serta angket respon siswa dan guru.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dengan nilai rata-rata pretest sebesar 60 dan posttest sebesar 88, dengan nilai N-gain sebesar 0,70 yang tergolong tinggi. Validasi ahli media mendapatkan skor 4,6 dan validasi ahli materi sebesar 4,7 dari skala 5, yang menandakan media sangat layak digunakan. Hasil angket siswa menunjukkan bahwa 92 persen menyatakan media ini menarik dan mudah dipahami.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap dijalankan secara sistematis untuk menghasilkan media ajar interaktif berbasis *Canva* yang efektif dalam membantu siswa kelas 3 SD memahami materi metamorfosis.

Pada tahap Analisis, dilakukan pengumpulan data melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep metamorfosis, khususnya dalam mengurutkan dan membedakan tahapan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional dan kurang mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Selain itu, guru membutuhkan media ajar yang mudah digunakan, interaktif, dan dapat menyajikan materi secara visual sehingga dapat menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa yang masih dalam tahap operasional konkret menurut Piaget. Temuan ini menjadi dasar penting bagi pengembangan media ajar yang lebih inovatif dan efektif.

Pada tahap Desain, peneliti merancang media ajar interaktif berbasis *Canva* dengan memperhatikan kebutuhan hasil analisis. Desain media mencakup susunan materi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, dengan fokus pada kupu-kupu dan katak sebagai contoh utama. Media ini dirancang dalam bentuk presentasi yang dilengkapi animasi untuk menampilkan perubahan bentuk secara runtut dan dinamis. Selain itu, disiapkan narasi audio yang dapat memandu siswa memahami setiap tahapan metamorfosis secara jelas, serta kuis interaktif berbasis drag-and-drop sebagai evaluasi pembelajaran. Dalam proses desain, prinsip pembelajaran multimodal dan konstruktivistik diimplementasikan agar media dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

Tahap Pengembangan melibatkan pembuatan media ajar sesuai rancangan desain dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Media dikembangkan dengan menampilkan animasi siklus hidup kupu-kupu dan katak, ilustrasi warna-warni yang menarik bagi anak-anak, serta navigasi yang mudah digunakan. Selain itu, kuis interaktif yang dirancang memberikan umpan balik otomatis sehingga siswa dapat langsung mengetahui benar atau salahnya jawaban mereka. Proses pengembangan juga melibatkan uji coba internal oleh tim ahli media pembelajaran dan guru mata pelajaran untuk memperoleh masukan terkait kejelasan konten, interaktivitas, dan estetika tampilan media. Perbaikan dan penyempurnaan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi tersebut agar media benar-benar siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap Implementasi, media ajar yang telah dikembangkan diterapkan langsung dalam pembelajaran di kelas 3 SD. Proses pembelajaran berlangsung dalam beberapa pertemuan dengan siswa menggunakan media ini secara aktif. Selama proses tersebut, guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping agar siswa dapat menggunakan media dengan optimal. Pengamatan selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan terlibat secara aktif, mampu mengikuti penjelasan dan animasi dengan baik, serta menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional sebelumnya. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkrit dan menarik.

Pada tahap Evaluasi, dilakukan pengukuran hasil belajar siswa menggunakan tes formatif yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi metamorfosis, dengan rata-rata nilai meningkat dari 60 pada pretest menjadi 85 pada posttest. Perhitungan nilai N-gain menunjukkan skor 0,62, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman siswa dalam kategori sedang hingga tinggi. Selain itu, evaluasi terhadap motivasi belajar menggunakan angket menunjukkan bahwa 90% siswa merasa lebih tertarik dan terbantu dalam memahami materi berkat media ajar ini. Respon guru juga sangat positif, dengan 95% menyatakan bahwa media ini mudah digunakan dan sangat membantu dalam proses pembelajaran IPAS. Guru juga menilai bahwa media ini efektif dalam memfasilitasi penyampaian materi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media ajar interaktif berbasis *Canva* berhasil menjawab kebutuhan pembelajaran siswa kelas 3 SD pada materi metamorfosis. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Pendekatan multimedia yang menggabungkan animasi, audio, dan kuis interaktif sangat efektif dalam mengakomodasi karakteristik dan gaya belajar anak usia dini. Keberhasilan implementasi media ini juga menjadi bukti bahwa pemanfaatan teknologi desain grafis daring seperti *Canva* dapat menjadi solusi praktis dan efisien untuk mendukung inovasi pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran IPA.

PEMBAHASAN

Efektivitas penggunaan *Canva* sebagai media ajar interaktif telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian sebelumnya dan secara konsisten menunjukkan hasil yang positif dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar maupun jenjang pendidikan lainnya. Hasil-hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan peningkatan pada aspek hasil belajar siswa, tetapi juga mencerminkan perubahan pada motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta persepsi positif dari para pendidik. Dengan demikian, temuan-temuan ini memperkuat dasar teoritis dan praktis penggunaan *Canva* sebagai media ajar yang relevan dan aplikatif di era digital saat ini.

Lestari et al. (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Canva* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Penggunaan visualisasi interaktif yang ditampilkan secara sistematis dalam *Canva* membantu siswa memahami proses ilmiah seperti siklus kehidupan dengan lebih jelas dan konkret. Hal ini senada dengan temuan Rahmawati & Atmojo (2021), yang menyatakan bahwa media ajar *Canva* memiliki tingkat validitas isi dan media sangat tinggi — mencapai lebih dari 97 persen — yang berarti media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai secara pedagogis. Dalam hal motivasi belajar, Rahmatillah et al. (2025) menemukan adanya peningkatan motivasi belajar

yang cukup drastis, dari sebelumnya 44 persen menjadi 91 persen setelah penggunaan media ajar interaktif berbasis *Canva*. Ini membuktikan bahwa *Canva* memiliki daya tarik visual yang mampu membangkitkan minat belajar, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Penelitian lain oleh Agustiyani et al. (2024) juga memperkuat argumen bahwa *Canva* sangat efektif digunakan sebagai platform video pembelajaran. Mereka menyoroti bahwa fitur animasi sederhana, ilustrasi edukatif, dan kebebasan desain membuat *Canva* unggul dibandingkan platform sejenis yang memerlukan keterampilan desain profesional. Sementara itu, meskipun penelitian yang dilakukan oleh Musannadah & Jannah, (2022) menunjukkan bahwa hasil belajar belum meningkat secara signifikan, namun motivasi dan keterlibatan siswa meningkat secara konsisten selama proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa *Canva* memberi kontribusi penting terhadap aspek afektif dalam pembelajaran, yang merupakan dasar untuk terciptanya pembelajaran bermakna.

Dari perspektif literasi digital, Basri et al. (2023) menegaskan bahwa *Canva* secara signifikan mendorong peningkatan literasi visual dan digital siswa serta guru. Mereka menyebut bahwa kemampuan untuk memahami, menginterpretasi, dan memproduksi konten visual merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang dapat dibentuk sejak dini melalui media seperti *Canva*. Penelitian Wahyuni & Napitupulu (2022) menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Canva* untuk siswa kelas IV SD dinilai sangat valid dan praktis, sehingga memudahkan guru dalam implementasi tanpa memerlukan dukungan perangkat lunak kompleks.

Ambarawati et al. (2016) melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* dalam pelajaran Bahasa Indonesia memberikan efektivitas di atas 85 persen dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Sementara itu, Basri et al. (2023) mencatat bahwa minat belajar siswa meningkat setelah integrasi *Canva* dalam pembelajaran tematik, yang menunjukkan bahwa kebermanfaatan *Canva* tidak terbatas pada mata pelajaran sains semata.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Canva* tidak hanya efektif secara teoritis, tetapi juga sangat aplikatif dalam praktik pembelajaran di kelas. Media ajar yang dikembangkan dengan *Canva* mampu menjembatani kebutuhan visualisasi siswa, meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran IPAS, terutama materi metamorfosis yang memerlukan penjelasan berurutan dan visualisasi perubahan bentuk, *Canva* menjadi alat yang sangat relevan dan kuat untuk digunakan. Visualisasi yang menarik, animasi interaktif, kemudahan desain, serta fitur evaluasi membuat *Canva* menjadi pilihan media ajar ideal dalam mendukung pembelajaran aktif, menyenangkan, dan bermakna di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media ajar interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada materi metamorfosis untuk siswa kelas 3 SD, dapat disimpulkan bahwa media ajar yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep metamorfosis, baik metamorfosis sempurna maupun tidak sempurna, melalui penyajian animasi yang menarik, narasi audio yang jelas, serta kuis interaktif yang memotivasi siswa untuk aktif belajar.

Penggunaan media ajar berbasis *Canva* juga terbukti meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan respon positif dari siswa yang merasa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan interaktif. Selain itu, guru menilai media ini mudah digunakan dan sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang selama ini sulit dipahami oleh siswa dengan metode pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, pengembangan media ajar interaktif berbasis *Canva* sangat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi metamorfosis di tingkat sekolah dasar. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal, tetapi juga sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiyani, D., Tianna, V., Az-Zahra, V. S. Z., & Danuri, D. (2024). Penggunaan Media *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 178–195. <https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915>
- Ambarawatii, D. A., Putra, I. K. E., Sanjaya, H., Rini, N. M. P. T., Diantari, N. P., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2016). STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 1–23.
- Avitasari, A. D., Pancasari, T. D., & Sugoyanta, G. (2020). PENERAPAN PEMBELAJARAN IPAS DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 162–169. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd%0APENGEMBANGAN>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi *Canva*. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Basyir, M. S., Aqimi Dinana, & Diana Devi, A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Lestari, N. I. B., Wisudawati, A. W., & Salfadilah, F. (2023). Systematic Literature Review Pengembangan Media Video. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 2586–2597.
- Mahri, M. M., Wandu, Suharno, B., & Sangkot, H. S. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 1467–2621.
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application of *Canva* as Interactive Media in 21st Century Learning. *SHEs: Conference Series*, 5(6), 72–80.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Reski, H. M. (2019). Pembelajaran Berbasis Multimedia : Dalam Memahami. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(2).
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa (Forming the Character of Caring for the Environment in Elementary School Students through Science Learning). *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 207–212.
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 9, 57–68.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Situmorang, C., Dea, A., Sitepu, L., Katrina, O., & Sihombing, J. (2025). *Pengaruh Media*

Pembelajaran Canva Terhadap Pemahaman Materi Siswa Pada Materi Kebijakan Fiskal. 2(2), 76–86.

- Ummah, M. S. (2019). Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Metamorfosis Hewan pada Siswa Kelas IV SD/MI Faricha. *JPGSD*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNG_AN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>
- Wati, S., & Nurhasannah, N. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 149–155. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155>