

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN HASIL BELAJAR SISWA

Mutiawati ^{1*}, Muhammad Aqil², Nelly³, Sri Safiatuddin⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ubudiyah Indonesia. Jalan Alue Naga Desa Tibang,
Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh 23114

*Korespondensi Penulis: mutia@uui.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis Canva sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Banda Aceh. Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan fitur audio visual pada Canva sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap, yaitu *analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, materi, serta kebutuhan pengembangan media. Tahap desain dan pengembangan dilakukan dengan merancang media pembelajaran digital berbasis Canva yang mengintegrasikan unsur visual, audio, teks, animasi dan materi pembelajaran secara interaktif. Kelayakan media di evaluasi melalui validasi ahli sebelum diterapkan oleh proses pembelajaran. Pada tahap implementasi, efektivitas media diuji menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) yang kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan masing-masing kelompok berjumlah 30 siswa. Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dan kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran digital berbasis Canva. Teknik pengumpulan sampel dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney untuk mengetahui kualitas penerapan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelompok kontrol sebesar 58,6 dan kelompok eksperimen sebesar 58,2, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa relatif setara. Setelah implementasi media pembelajaran, rata-rata nilai *post-test* kelompok kontrol meningkat menjadi 68,0, sedangkan kelompok eksperimen meningkat menjadi 77,1. Hasil uji Mann-Whitney pada data *post-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,006 (< 0,05), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Implementasi media pembelajaran digital berbasis Canva juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan implementasi media pembelajaran digital berbasis Canva efektif digunakan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Audio Visual, Canva, Hasil Belajar, Kualitas Pembelajaran, dan Media Pembelajaran Digital

DEVELOPMENT OF CANVA-BASED DIGITAL LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE QUALITY OF INSTRUCTION AND STUDENT LEARNING OUTCOMES

Abstract

This study aims to develop and implement Canva-based digital learning media as an effort to improve the quality of learning and the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 25 Banda Aceh. The learning media were developed by utilizing Canva's audiovisual features so that learning materials could be presented in a more engaging, interactive, and easily understandable manner for students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the following stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. During the analysis stage, learning needs, student characteristics, learning materials, and media development requirements were identified. The design and development stages involved creating Canva-based digital

learning media that interactively integrated visual elements, audio, text, animation, and learning materials. The feasibility of the media was evaluated through expert validation before being implemented in the learning process. During the implementation stage, the effectiveness of the media was tested using a quasi-experimental design involving a control group and an experimental group, with 30 students in each group. The control group participated in conventional learning, while the experimental group used Canva-based digital learning media. Data were collected through pretests and posttests. The data were analyzed using the nonparametric Mann–Whitney test to determine the effectiveness of the implementation of Canva-based learning media on learning outcomes between the two groups. The results showed that the mean pre-test score of the control group was 58.6, while that of the experimental group was 58.2, indicating that the students' initial abilities were relatively equivalent. After the implementation of the learning media, the mean post-test score of the control group increased to 68.0, whereas that of the experimental group increased to 77.1. The Mann–Whitney test results for the post-test data showed a significance value of 0.006 (< 0.05), indicating a significant difference in learning outcomes between the two groups. The implementation of Canva-based digital learning media also created a more engaging learning process and supported students' involvement in understanding the learning materials. Based on the findings, it can be concluded that the development and implementation of Canva-based digital learning media are effective in supporting improvements in the quality of learning and students' learning outcomes.

Keywords: Audiovisual, Canva, Learning Outcomes, Learning Quality, and Digital Learning Media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Pada jenjang sekolah dasar, pemanfaatan teknologi menjadi semakin penting karena proses pembelajaran pada tahap ini merupakan fondasi dalam membentuk kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Teknologi mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif bagi para siswa [1]. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyesuaikan proses pendidikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi digital.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Media berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi dari guru kepada siswa, membantu memperjelas materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik. Melalui media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih bermakna [2]. Penggunaan media yang bervariasi

dan melibatkan aktivitas siswa juga dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dari guru. Hal ini, dikarenakan salah satu faktor yang memperlakukan perilaku belajar siswa di dalam kelas mengacu kepada kesiapan siswa untuk menerima berbagai bentuk teknik pengajaran [3]. Pada dasarnya, media interaktif diposisikan sebagai sarana untuk merangsang lebih banyak indera siswa sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Media interaktif diyakini dapat merangsang perkembangan motorik halus pada anak usia Sekolah Dasar [4]. Media digital dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat termasuk meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kebosanan dan menghadirkan suasana belajar positif yang dapat mempererat hubungan antara guru dan siswa [5].

Salah satu bentuk media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini adalah media pembelajaran digital berbasis Canva. Media pembelajaran melalui aplikasi Canva dapat menghasilkan konsep belajar yang lebih variatif, siswa lebih cepat memahami isi pembelajaran sekaligus memiliki motivasi belajar yang tinggi [6]. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur dan template siap pakai, memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif seperti infografis, poster, video, dan presentasi [7], [8]. Canva dapat dimanfaatkan untuk mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran seperti teks, gambar, ilustrasi, audio, video,

animasi, serta tampilan visual ke dalam satu media pembelajaran. Integrasi unsur visual dan audio memungkinkan materi disajikan secara lebih konkret dan menarik sehingga dapat membantu siswa memahami konsep yang dipelajari. Penggunaan media dengan kombinasi kata, gambar, animasi, dan suara juga sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa informasi dapat dipahami dengan lebih efektif ketika diterima melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Pada penelitian sebelumnya, peneliti telah mengembangkan media pembelajaran digital berbasis android yang terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran [9]. Namun demikian penelitian tersebut masih berfokus pada platform Android, sehingga pengembangan media berbasis canva berbasis Canva yang lebih fleksibel dan mudah digunakan oleh guru masih memerlukan kajian lebih lanjut. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva tidak hanya diarahkan pada penyediaan media yang menarik secara visual, tetapi juga harus mempertimbangkan kualitas pembelajaran yang dihasilkan. Media pembelajaran digital yang dihasilkan harus menarik dan menyenangkan bagi siswa [10]. Kualitas pembelajaran dapat tercermin dari meningkatnya keterlibatan siswa, perhatian, motivasi, interaksi selama proses pembelajaran, kemudahan dalam memahami materi, serta tercapainya tujuan pembelajaran. Media digital yang dirancang secara sistematis dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan tidak terbatas pada penerimaan informasi secara satu arah [11]. Materi yang disampaikan kepada siswa melalui pembelajaran digital/video pembelajaran menciptakan lingkungan yang inklusif yang sesuai karakteristik siswa [12]. Dengan demikian, penggunaan Canva dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kebutuhan terhadap pengembangan media tersebut juga didasarkan pada kondisi empiris pembelajaran. Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas V SD Negeri 25 Banda Aceh yang tercantum dalam penelitian sebelumnya, rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Selain itu, sebagian siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah dan proses pembelajaran masih

cenderung dilaksanakan secara konvensional dengan pemanfaatan media digital interaktif yang terbatas. Pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah semakin terbukti tidak mampu mengakomodasi kebutuhan generasi digital dalam memahami materi yang bersifat abstrak [13]. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran belum optimal. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan karakteristik materi yang diajarkan [14]. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dan media berbasis Canva berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa [15]. Penelitian lain yang dikutip dalam naskah juga menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi visual dan audio memiliki potensi yang kuat untuk mendukung peningkatan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Meskipun demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak cukup hanya dilakukan dengan menggunakan produk yang telah tersedia. Media perlu dikembangkan secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kesesuaian desain media. Memahami risiko dan peluang penggunaan media digital merupakan kunci untuk memandu strategi pendidikan yang efektif [13]. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan diperlukan agar media yang dihasilkan tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga layak digunakan dan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva dalam penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan materi pembelajaran secara terpadu serta

disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif [9]. Dengan pengembangan media yang terencana, Canva tidak hanya digunakan sebagai aplikasi desain, tetapi dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran digital yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan sekaligus mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis Canva yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Keseimbangan antara dukungan berbasis alat (*tool-assisted support*) dan inovasi mandiri (*self-driven innovation*) menjadi aspek penting dalam menyediakan landasan teoritis dan praktis bagi pengembangan transformasi digital dalam desain lingkungan pendidikan [13]. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva serta menganalisis efektivitas implementasinya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Banda Aceh.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [16]. Model ADDIE digunakan karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi media setelah diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap *Analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta kondisi pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Analisis dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang dihadapi siswa dan guru serta menentukan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan kondisi awal pada kelas V SD Negeri 25 Banda Aceh, proses pembelajaran masih cenderung

menggunakan metode konvensional dan pemanfaatan media digital interaktif masih terbatas. Selain itu, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal dan sebagian siswa menunjukkan keaktifan yang rendah dalam pembelajaran.

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang struktur dan tampilan media pembelajaran digital berbasis Canva. Perancangan media meliputi penyusunan materi, pemilihan unsur visual, teks, gambar, audio, animasi, serta pengaturan penyajian materi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain media diarahkan agar materi dapat disajikan secara lebih menarik, sistematis, interaktif, dan mudah dipahami.

Tahap *Development* merupakan proses pengembangan rancangan menjadi media pembelajaran digital berbasis Canva yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur visual dan audio serta berbagai elemen pendukung pembelajaran. Sebelum diimplementasikan, media dilakukan evaluasi kelayakan melalui proses validasi ahli. Namun, karena data numerik hasil validasi ahli tidak tercantum pada data penelitian yang tersedia, nilai kelayakan media tidak dilaporkan secara kuantitatif pada bagian ini.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada siswa kelas V SD Negeri 25 Banda Aceh. Pada tahap ini, efektivitas media diuji menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Populasi penelitian terdiri atas siswa kelas VA sebanyak 30 siswa dan kelas VB sebanyak 30 siswa sehingga jumlah keseluruhan subjek penelitian adalah 60 siswa. Sampel penelitian pada naskah sumber ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media digital berbasis Canva, sedangkan kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis Canva. Pengumpulan data hasil belajar dilakukan melalui pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah pembelajaran. Pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan post-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar setelah proses pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test kedua kelompok. Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann–Whitney untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Tahap terakhir, yaitu Evaluation, dilakukan untuk menilai ketercapaian pengembangan dan implementasi media berdasarkan hasil penggunaan media dalam proses pembelajaran serta hasil pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva dilakukan berdasarkan kebutuhan pembelajaran siswa kelas V. Media dirancang dengan mengintegrasikan materi pembelajaran dengan unsur teks, gambar, visual, audio, dan animasi sehingga materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui representasi visual dan auditori.

Pengembangan tersebut diarahkan untuk menghasilkan media yang mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada siswa. Unsur multimedia digunakan untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui penyajian yang lebih konkret. Dengan demikian, Canva tidak hanya dimanfaatkan sebagai aplikasi desain, tetapi sebagai sarana untuk menyusun media pembelajaran digital yang mengintegrasikan berbagai bentuk informasi dalam satu pembelajaran.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran berbasis Canva digunakan pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut. Selanjutnya, efektivitas media ditentukan berdasarkan perbandingan hasil belajar kedua kelompok.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 58,6, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 58,2. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal kedua kelompok relatif sama. Pada kelompok eksperimen sendiri,

nilai tertinggi pre-test adalah 72,7 dan nilai terendah 45,5.

Kesetaraan kemampuan awal kedua kelompok selanjutnya diuji menggunakan Mann–Whitney. Hasil pengujian memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,852. Karena $0,852 > 0,05$, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki kondisi awal yang relatif setara sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Hasil tersebut penting karena menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar yang muncul setelah implementasi pembelajaran dapat dianalisis dengan mempertimbangkan bahwa kedua kelompok memulai penelitian dari tingkat kemampuan awal yang relatif sama.

Pada kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital berbasis Canva, diperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 77,1. Nilai tertinggi yang dicapai siswa sebesar 90,9 dan nilai terendah sebesar 59,1. Apabila dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 58,2, kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 18,9 poin. Peningkatan tersebut hampir dua kali lebih besar dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol yang hanya sebesar 9,4 poin.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa implementasi media pembelajaran digital berbasis Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui apakah perbedaan hasil belajar kedua kelompok signifikan secara statistik, dilakukan uji Mann–Whitney terhadap hasil post-test. Hasil analisis memperoleh nilai Mann–Whitney U sebesar 265,500, nilai Z sebesar -2,754, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,006. Karena nilai signifikansi $0,006 < 0,05$, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Perbedaan tersebut juga tercermin pada nilai rata-rata post-test, yaitu 68,0 pada kelompok kontrol dan 77,1 pada kelompok eksperimen. Dengan demikian, siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media digital berbasis Canva memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dan implementasi media pembelajaran digital berbasis Canva memberikan hasil yang positif terhadap pembelajaran siswa. Temuan ini dapat dilihat dari perubahan hasil

belajar kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Sebelum perlakuan, kemampuan awal kedua kelompok relatif sama, dengan rata-rata pre-test sebesar 58,6 pada kelompok kontrol dan 58,2 pada kelompok eksperimen. Uji Mann-Whitney juga menghasilkan nilai signifikansi 0,852 ($> 0,05$), yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelompok.

Setelah proses pembelajaran, terjadi peningkatan pada kedua kelompok. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen lebih besar. Kelompok kontrol meningkat sebesar 9,4 poin dari 58,6 menjadi 68,0, sedangkan kelompok eksperimen meningkat sebesar 18,9 poin dari 58,2 menjadi 77,1. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media berbasis Canva memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik media pembelajaran digital yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara memberikan kesempatan kepada siswa menerima informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan teori multimedia Mayer yang menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal.

Media berbasis Canva juga memungkinkan materi pembelajaran dikemas dalam tampilan yang lebih menarik dibandingkan penyampaian materi yang hanya berpusat pada guru. Penyajian visual yang relevan, penggunaan audio, serta animasi dapat membantu memusatkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari. Dalam konteks siswa sekolah dasar, hal tersebut penting karena materi yang divisualisasikan secara konkret dapat lebih mudah dipahami dan diingat.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media audio visual berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami [11]. Penelitian yang dibahas dalam artikel sumber juga menunjukkan bahwa media audio visual memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar karena dapat meningkatkan

perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi.

Dari perspektif kualitas pembelajaran, pemanfaatan media digital berbasis Canva berpotensi mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media yang menggabungkan audio dan visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif [10]. Namun, perlu ditegaskan bahwa dalam data penelitian yang tersedia, kualitas pembelajaran belum diukur menggunakan instrumen kuantitatif khusus. Oleh sebab itu, peningkatan kualitas pembelajaran pada penelitian ini lebih tepat dijelaskan secara deskriptif melalui karakteristik proses pembelajaran dan keterlibatan siswa, sedangkan bukti kuantitatif utama penelitian terletak pada peningkatan hasil belajar. Perilaku belajar siswa di dalam kelas dipengaruhi oleh motivasi, refleksi, kepuasan belajar, dan aktivitas belajar [17].

Hasil uji Mann-Whitney semakin memperkuat efektivitas implementasi media tersebut. Nilai signifikansi sebesar 0,006 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bukan sekadar perbedaan deskriptif, tetapi signifikan secara statistik. Data tersebut memberikan bukti bahwa implementasi media pembelajaran digital berbasis Canva berkaitan dengan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol.

Dengan demikian, pengembangan media digital berbasis Canva memiliki nilai penting tidak hanya dari sisi inovasi media, tetapi juga dari sisi penerapannya dalam pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, tetapi juga mendukung pembelajaran berbasis proyek dan penyajian tugas secara kreatif [18]. Media yang mengintegrasikan visual, audio, teks, dan animasi dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengurangi dominasi pembelajaran verbal, meningkatkan daya tarik penyampaian materi, dan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Aplikasi Canva efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang kreatif, inovatif dan kolaboratif, sehingga dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang dilakukan secara daring [19]. Canva mampu meningkatkan

efektivitas pembelajaran dengan memotivasi siswa, memfokuskan perhatian mereka, serta membuat konsep materi lebih mudah dipahami [7]. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan semata-mata sebagai pelengkap visual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur teks, visual, audio, gambar, dan animasi dalam penyajian materi. Implementasi media tersebut memberikan hasil yang positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Banda Aceh.

Kemampuan awal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen relatif setara, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai pre-test sebesar 58,6 dan 58,2 serta hasil uji Mann–Whitney dengan nilai signifikansi $0,852 > 0,05$. Setelah implementasi pembelajaran, rata-rata post-test kelompok kontrol meningkat menjadi 68,0, sedangkan kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran digital berbasis Canva meningkat menjadi 77,1. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 18,9 poin, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang meningkat sebesar 9,4 poin. Hasil uji Mann–Whitney terhadap post-test menunjukkan nilai signifikansi $0,006 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok.

Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis Canva efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa dan berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, visual, dan mudah dipahami. Namun, karena kualitas pembelajaran dalam data yang tersedia belum diukur melalui instrumen kuantitatif tersendiri, kesimpulan mengenai peningkatan kualitas pembelajaran perlu ditempatkan sebagai temuan deskriptif, sedangkan efektivitas terhadap hasil belajar telah didukung oleh pengujian statistik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. L. Alindra *et al.*, “Implementasi Pemanfaatan Teknologi Untuk

- Pembelajaran Inovatif Di Lingkungan Sekolah Dasar,” *Dharmas Educ. J.*, vol. 6, no. 1, pp. 217–223, Jun. 2025, doi: 10.56667/de_journal.v6i1.1831.
- [2] F. Sastafiana, M. Eka Saputri, and L. L. Nur Mufidah, “Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran,” *Elem. J.*, vol. 2, no. 2, Oct. 2024, doi: 10.56404/tej.v2i2.84.
- [3] M. Wati, R. Johar, M. Ramli, and Mailizar, “Validity of Student Learning Behavior Questionnaire,” *SAGE Open*, vol. 15, no. 3, pp. 1–20, 2025, doi: 10.1177/21582440251351441.
- [4] J. I. Mutiawati, “Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Melalui Media Serbuk Kayu Pada Anak Kelompok B-2 TK FKIP USK Banda Aceh,” vol. 2, no. 2, 2021.
- [5] D. Novela, Ari Suriani, and Sahrin Nisa, “Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar,” *J. Pract. Learn. Educ. Dev.*, vol. 4, no. 2, pp. 100–105, Jun. 2024, doi: 10.58737/jpled.v4i2.283.
- [6] Muhammad, Hendra, and Muslim, “Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 73–84, Sep. 2025, doi: 10.71049/441naw23.
- [7] Nurul Ainia, Imarotun Nisa, and Dany Miftah M. Nur, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi,” *RUKASI J. Ilm. Perkemb. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 02, pp. 67–77, Apr. 2025, doi: 10.70294/9fga4682.
- [8] C. Indriani, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar,” *J. Inovasi, Eval. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 330–339, Aug. 2024, doi: 10.54371/jiepp.v4i2.505.
- [9] M. D. Payana and H. Pramunsyie, “Perancangan Media Pembelajaran English Grammar Berbasis Android,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 5, no. 2, p. 110, 2019, doi: 10.33143/jics.vol5.iss2.548.
- [10] F. Yahya *et al.*, “Digital game-based learning of mathematics (DigiMaps) for pre-school,” 2023, p. 040043. doi: 10.1063/5.0148839.

- [11] Mutiawati, "Development of Mathematics Learning for PGSD Students Using Video Game with Comic Storyline," vol. 6, no. 2, pp. 203–209, 2020.
- [12] M. Mutiawati, A. Syahputra, and N. Nelly, "The Role of Gender Mainstreaming Policy and Teacher Belief: Strategies to Reduce the Impact of Stress on Special Needs Children's Mental Health," *Mimb. Sekol. Dasar*, vol. 12, no. 3, pp. 436–456, Aug. 2025, doi: 10.53400/mimbar-sd.v12i3.89079.
- [13] M. Fadhilah, Muhaimin, H. Mizani, and S. B. Djamarah, "Merumuskan Media dalam Desain Pembelajaran," *JIS J. Islam. Stud.*, vol. 4, no. 2, pp. 615–626, Jun. 2026, doi: 10.71456/jis.v4i2.2047.
- [14] R. Ananda and M. Hayati, "Media Pembelajaran Tepat Sasaran: Tinjauan Prinsip dan Langkah Berbasis Analisis Peserta Didik, Tujuan, dan Materi," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 10, no. 2, pp. 13799–13805, Jun. 2026, doi: 10.31004/jptam.v10i2.39552.
- [15] T. M. Siahaan, W. Silalahi, R. T. R. Sihombing, M. Munthe, R. D. Simbolon, and T. Siburian, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar," *J. Innov. Creat.*, vol. 6, no. 1, pp. 3501–3504, Jan. 2026, doi: 10.31004/joecy.v6i1.7256.
- [16] R. A. Hafid and P. Juwita, "Pengembangan Media Susun Kartu pada Tema Ekosistem Kelas V SD Negeri 101871 Sidodadi," *ALACRITY J. Educ.*, pp. 417–424, Jul. 2024, doi: 10.52121/alacrity.v4i2.367.
- [17] M. Mutiawati, M. Mailizar, R. Johar, and M. Ramli, "Exploration of factors affecting changes in student learning behavior: A systematic literature review," *Int. J. Eval. Res. Educ.*, vol. 12, no. 3, pp. 1315–1326, 2023, doi: 10.11591/ijere.v12i3.24601.
- [18] D. Sukma Wijaya and I. Romadhan, "Analisis Difusi Inovasi Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran DI SDN PUTAT JAYA II/378 Surabaya," *RELASI J. Penelit. Komun. (e-ISSN 2807-6818)*, vol. 4, no. 02, pp. 39–45, Jun. 2024, doi: 10.69957/relasi.v4i02.1593.
- [19] S. Nita, E. Untari, K. Sussolaikah, and M. H. Rifai, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 354–359, Jul. 2025, doi: 10.47709/digitech.v5i1.6204.