

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SDN 45 Mataram

Ina Ayu Zahrawani^{1*}, Amrullah², Maskur³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.834>

Article Info:

Received : 20 Juni 2025
Revised : 10 Juli 2025
Accepted : 20 Juli 2025
Published : 29 Agustus 2025

Correspondence:

Ina Ayu Zahrawani

Phone: +62 823-3982-4403

Abstract: This classroom action research aims to improve the learning outcomes of sixth-grade students at SDN 45 Mataram through the implementation of interactive learning media based on Canva. The study was conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 32 students of class 6A. Data were collected through learning achievement tests, observations, and documentation. The results showed that the use of Canva-based interactive learning media in the IPAS subject, particularly on the topic *How Our Body Moves*, was effective in enhancing students' understanding of the skeletal, joint, and muscular systems. The improvement was evident from the significant increase in students' average scores from cycle I to cycle II, accompanied by higher levels of active participation during the learning process. These findings indicate that Canva-based interactive learning media not only improve learning outcomes but also foster active student engagement, making it an innovative solution for teaching IPAS.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Learning Outcomes, IPAS, Classroom Action Research.

Citation: Zahrawani, I. A. Z., Amrullah, & Maskur. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SDN 45 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1731-1734. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.834>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, di mana proses pembelajaran memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan keterampilan peserta didik. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan hasil belajar, yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Seaman, (2011) dalam teori Bloom, hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga domain ini harus berkembang secara seimbang untuk mencapai tujuan pendidikan yang holistik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan ketiga domain tersebut secara efektif. Dalam konteks

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), tantangan terbesar adalah bagaimana mengajarkan konsep-konsep ilmiah yang bersifat abstrak dan kompleks, seperti sistem gerak manusia, agar mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil observasi awal di kelas VI SDN 45 Mataram menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi *Bagaimana Tubuh Kita Bergerak*, khususnya topik *Rangka, Sendi, dan Otot*, masih rendah.

Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), kurang melibatkan peserta didik secara aktif, serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan pendapat Slavin, (2018), pembelajaran yang monoton dan tidak variatif cenderung mengurangi minat belajar siswa, sehingga berdampak negatif terhadap hasil belajar

mereka. Seiring perkembangan teknologi, integrasi media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Menurut Mayer, (2014), media interaktif yang menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep karena mendukung cara kerja memori jangka pendek dan jangka panjang secara lebih efektif. Salah satu media interaktif yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan guru membuat materi ajar yang kreatif, seperti infografis, presentasi, dan kuis interaktif.

Canva tidak hanya membantu dalam visualisasi materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui fitur-fitur interaktifnya, Canva dapat digunakan untuk merancang aktivitas pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan simulasi sederhana yang relevan dengan topik yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) yang digunakan dalam penelitian ini, di mana peserta didik diajak untuk memecahkan masalah nyata melalui kerja sama kelompok, diskusi kritis, dan eksplorasi mandiri. Hmelo-Silver (2004) menyatakan bahwa PBL efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Canva juga mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang mengakomodasi kebutuhan belajar individu. Peserta didik dengan kemampuan tinggi dapat mengeksplorasi materi lebih dalam, sementara peserta didik dengan kebutuhan khusus dapat memperoleh dukungan visual yang memudahkan pemahaman konsep. Menurut Tomlinson (2014), pembelajaran berdiferensiasi memberikan kesempatan bagi semua peserta didik untuk berkembang sesuai dengan potensi mereka masing-masing, karena strategi ini menyesuaikan isi, proses, dan produk pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SDN 45 Mataram. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam memahami konsep sistem gerak manusia.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan, menerapkan tindakan perbaikan, serta mengevaluasi efektivitas tindakan tersebut. Pendekatan ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara sistematis dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas 6A SDN 45 Mataram yang memiliki karakteristik beragam dalam hal kemampuan akademik dan partisipasi belajar. Materi yang diajarkan adalah topik *Rangka, Sendi, dan Otot* dalam mata pelajaran IPAS Fase C. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui diskusi kelompok, penugasan, dan presentasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah tindakan. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas belajar, partisipasi siswa, serta efektivitas penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data hasil observasi, berupa foto, video, dan catatan lapangan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar, sementara analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi perubahan perilaku belajar dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Hasil dari setiap siklus dianalisis untuk menentukan efektivitas tindakan dan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

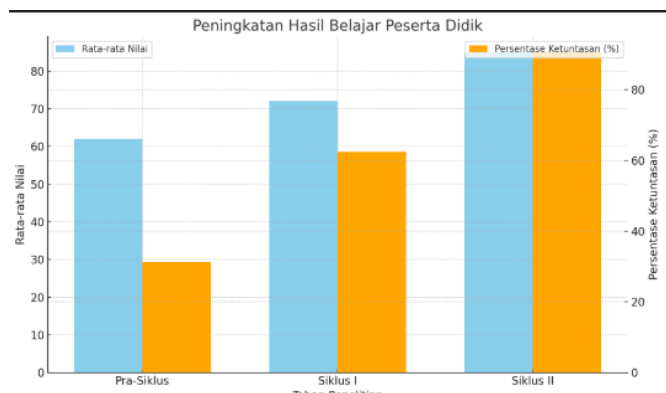
Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar peserta didik diukur melalui tes formatif pada setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan pemahaman mereka terhadap materi *Bagaimana Tubuh Kita Bergerak*, yang mencakup topik *Rangka, Sendi, dan Otot*. Berikut disajikan hasil perbandingan nilai rata-rata peserta didik sebelum

tindakan (pra-siklus), setelah siklus I, dan setelah siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan (%)
Pra-Siklus	62	10	31,25%
Siklus I	72	20	62,50%
Siklus II	85	29	90,63%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan signifikan pada rata-rata nilai peserta didik. Sebelum tindakan dilakukan (pra-siklus), rata-rata nilai hanya mencapai 62 dengan persentase ketuntasan 31,25%. Setelah implementasi media pembelajaran berbasis Canva pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 72 dengan ketuntasan 62,5%. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan, rata-rata nilai mencapai 85 dengan ketuntasan belajar sebesar 90,63%.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dari Pra-Siklus hingga Siklus II

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik pada rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan belajar peserta didik dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif, peserta didik menjadi lebih fokus, antusias, serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2014), media interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena menggabungkan elemen visual, teks, dan audio yang memungkinkan otak memproses informasi secara lebih efektif. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Anissa & Limbong (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan

media interaktif seperti Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena penyajiannya yang menarik serta memudahkan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks.

Analisis Peningkatan Rata-rata Nilai

Peningkatan rata-rata nilai dari 62 (pra-siklus) menjadi 85 (siklus II) menunjukkan adanya perbaikan signifikan dalam pemahaman konsep tentang sistem gerak manusia. Hal ini didukung oleh:

1. Visualisasi yang Lebih Jelas: Canva memungkinkan pembuatan infografis yang menarik sehingga konsep rangka, sendi, dan otot lebih mudah dipahami.
2. Interaktivitas: Fitur animasi dan kuis interaktif membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, sesuai dengan yang di bahas oleh Vygotsky, & Cole, (2018) dalam teori Vygotsky (1978) tentang pentingnya interaksi dalam konstruksi pengetahuan.

Peningkatan Persentase Ketuntasan

Ketuntasan belajar meningkat dari 31,25% menjadi 90,63% setelah dua siklus tindakan. Faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan ini antara lain:

1. Pendekatan Berdiferensiasi: Pembelajaran dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam.
2. Model Problem-Based Learning (PBL): Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah nyata, sehingga meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam (Hmelo-Silver, 2004).

Refleksi Per Siklus

1. Siklus I: Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat kendala dalam penggunaan media karena beberapa siswa kurang familiar dengan Canva.
2. Siklus II: Setelah dilakukan bimbingan tambahan, siswa menjadi lebih terampil menggunakan media, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Dari hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti sistem gerak manusia. Media ini mampu menyajikan konsep yang sulit dipahami menjadi lebih konkret melalui kombinasi gambar, animasi, dan teks yang menarik. Selain itu, penggunaan Canva juga membantu guru dalam

menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva layak dijadikan alternatif inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 45 Mataram pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi *Bagaimana Tubuh Kita Bergerak* dengan topik *Rangka, Sendi, dan Otot*. Peningkatan hasil belajar terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata peserta didik dan persentase ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Selain itu, penggunaan media Canva juga mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, mendorong keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok, serta membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Melalui pendekatan Problem-Based Learning (PBL) yang dikombinasikan dengan penggunaan Canva, peserta didik terdorong untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam, berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah, dan mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar di berbagai mata pelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan, Kepala Sekolah, guru-guru, serta peserta didik SDN 45 Mataram yang telah memberikan dukungan dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Anissa, F. N., & Limbong, A. M. N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora. *Journal of Learning and Educational Technology*, 1(1), 33-43.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and instruction*, 29, 171-173.
- Seaman, M. (2011). BLOOM'S TAXONOMY. *Curriculum & Teaching Dialogue*, 13.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners*. Ascd.
- Vygotsky, L., & Cole, M. (2018). Lev Vygotsky: Learning and social constructivism. *Learning Theories for Early Years Practice*. UK: SAGE Publications Inc, 68-73.