

Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran di SD Krekah

**Fadhilah Rizky Nur Pratama¹, Muhammad Choirul Musthofa², Rahmat Tri Lesmana³,
Yohanes Pokuai⁴, Mahilda Dea Komalasari⁵**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

¹ fadilahriskypratama@gmail.com

² irlmurstofaa@gmail.com

³ rahmatku123456789@gmail.com

⁴ pokuayyohanes@gmail.com

⁵ mahilda_dea@yahoo.com

Kata-kata kunci:

Kata kunci 1; Pembelajaran Interaktif

Kata kunci 2; Canva

Kata kunci 3; Hasil Belajar

Kata kunci 4; Keterlibatan Siswa

ABSTRAK

Dalam artikel ini, kami membahas implementasi pembelajaran interaktif dengan Canva untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan desain pre-experimental one group pretest-posttest. Data dikumpulkan melalui tes sebelum pembelajaran (pretest), tes sesudah pembelajaran (posttest), dan observasi aktivitas siswa selama proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai tes posttest dibandingkan pretest, serta peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Krekah. Nilai rata-rata pretest sebesar 51,7 meningkat menjadi 78,4 pada posttest. Persentase keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran meningkat dari 30,8% menjadi 69,2%. Sebanyak 92,3% siswa menyatakan lebih senang belajar menggunakan media Canva. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan antusiasme siswa dalam proses belajar mengajar.

Keywords:

Keyword 1; Interactive learning

Keyword 2; Canvas

Keyword 3; Learning Outcomes

Keyword 4. Student Engagement

ABSTRACT

In this article, we discuss the implementation of interactive learning with Canva to increase learning engagement. The research method used was classroom action research with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. Data were collected through pre-learning tests (pretest), post-learning tests (posttest), and observations of student activities during the learning process. The results showed a significant increase in post-test test scores compared to the pre-test, as well as increased student engagement during learning. This indicates that interactive learning methods are effective in improving the learning outcomes of second-grade students at Krekah Elementary School. The average pre-test score of 51.7 increased to 78.4 in the posttest. The percentage of active student engagement in learning increased from 30.8% to 69.2%. A total of 92.3% of students stated that they preferred learning using Canva. Thus, the use of Canva as an interactive medium has been proven to improve student understanding, motivation, and enthusiasm in the teaching and learning process.

Pendahuluan

Dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi yang mendunia telah mempengaruhi aspek dalam dunia pendidikan (Sabaruddin, 2022). Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0 adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat, serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas yang lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran (Nugraha, 2019). Tentunya juga pada jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk fondasi awal pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Pada fase ini, pembelajaran seharusnya dirancang semenarik dan seinteraktif mungkin agar siswa termotivasi untuk belajar secara aktif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak sekolah dasar yang menghadapi permasalahan rendahnya daya tarik pembelajaran. Banyak guru yang masih menggunakan pendekatan konvensional yang cenderung satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga membuat proses belajar terasa monoton dan membosankan. Hal ini berdampak pada menurunnya minat belajar siswa serta rendahnya keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya daya tarik pembelajaran di sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang cukup serius. Banyak siswa merasa bosan dan kurang termotivasi karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan minim penggunaan media yang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian oleh Noviyanti & Margana (2022), penggunaan metode pembelajaran yang monoton tanpa visualisasi menarik menyebabkan siswa kurang fokus dan tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran seperti Canva menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran interaktif. Pendekatan ini memungkinkan siswa berpartisipasi langsung melalui diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual (Johnson & Johnson, 2009). Salah satu media yang cukup populer dan mudah digunakan oleh guru saat ini adalah Canva, sebuah platform desain grafis digital yang menyediakan berbagai template, elemen visual, serta fitur interaktif yang mendukung proses penyampaian materi secara kreatif dan variatif.

Salah satu keunggulan Canva adalah dapat digunakan untuk menyusun presentasi ataupun video dengan mudah (Anas & Jufri, 2023). Media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya menawarkan tampilan visual yang menarik, tetapi juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Sebelum memakai canva kegiatan belajar mengajar menjadi monoton membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, platform ini

Fadhilah Rizky Nur Pratama¹, Muhammad Choirul Musthofa², Rahmat Tri Lesmana³, Yohanes Pokuai⁴, Mahilda Dea Komalasari⁵ juga mendorong kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas berbasis proyek atau presentasi. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan sebagai sarana pengembangan potensi dan kepribadian siswa secara menyeluruh, baik secara akademik maupun karakter (Faizah, 2017).

Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 2, proses pembelajaran idealnya bersifat interaktif, inspiratif, tidak membosankan, dan mendorong siswa untuk aktif, kreatif, serta inovatif dalam kegiatan belajar. Maka dari itu, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang tersedia guna menciptakan proses belajar yang lebih bermakna. Salah satu alternatif aplikatif dalam hal ini adalah penggunaan Canva dalam pembelajaran, yang telah terbukti efektif meningkatkan daya tarik, pemahaman, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh (Maryunani & Hasan, 2021).

Sebelumnya peneliti telah menguji coba media pembelajaran berbasis Canva ini di kelas pada saat proses pembelajaran. Melalui uji coba ini hasilnya sangat baik, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mudah memahami materi dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan data yang diperoleh dari 26 siswa, setelah menggunakan media pembelajaran berbasis canva, terjadi peningkatan signifikan dalam nilai siswa. Nilai rata-rata pretest sebelum diterapkannya pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah 51,7. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media Canva, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 78,4.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan pembelajaran interaktif berbasis media Canva. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri Krehah yang berjumlah 26 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta ketersediaan waktu pelaksanaan tindakan.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan (planning)
2. Pelaksanaan tindakan (acting)
3. Observasi (observing)
4. Refleksi (reflecting)

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari keempat tahapan tersebut. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran interaktif berbasis Canva. Tindakan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa selama pembelajaran, dan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi proses dan hasil tindakan serta merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya dengan menganalisis data seperti

1. Reduksi data

Menyaring dan merangkum data yang relevan, seperti hasil tes, catatan observasi, dan transkrip wawancara, untuk difokuskan pada aspek peningkatan kemampuan berpikir kritis.

2. Penyajian data

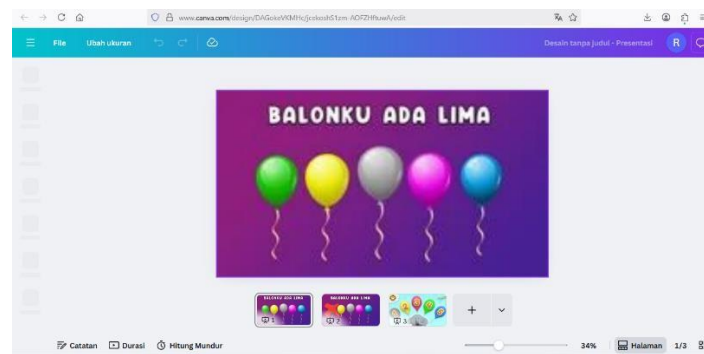
Menyajikan data dalam bentuk tabel, grafik, dan deskripsi naratif untuk menunjukkan perkembangan berpikir kritis siswa dari siklus I ke siklus II.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Menarik makna dari data yang telah disajikan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Verifikasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber (triangulasi), seperti hasil tes, observasi, dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif di SD Krekah dilakukan dengan memanfaatkan berbagai fitur desain yang mudah digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan variatif. Canva menyediakan template untuk poster, infografis, video animasi, dan presentasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru menggunakan Canva untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton (Saputri et al., 2023).



Gambar 1. Media Pembelajaran Berbasis Canva

Canva sangat efektif dan mudah digunakan sebagai modul digital interaktif, karena terdapat berbagai fitur yang menarik dan siap untuk dimanfaatkan. Uji coba lapangan dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh tingkat keefektifan canva. Oleh karena itu canva dapat dimanfaatkan sebagai modul digital inetarktif untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Awaliah, 2022).



Gambar 2. Proses Pembelajaran Interaktif

Penggunaan media aplikasi canva terbukti dapat meningkatkan ktreativitas pengajar kelas II SD Negeri Krekah dalam mengemas suatu pembelajaran kedalam bentuk media inetratif yang dapat menarik perhatian serta siswa juga mendapat umpan balik dalam penggunaanya. Penggunaan media Canva pada jenjang Sekolah Dasar sudah tepat karena saat ini mereka sudah mampu mengenal teknologi dan dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran

Berikut hasil pretest dan posttest yang sudah di lakukan pada siswa kelas 2 SD N Krekah :

No	Nama	Nilai Pretest sebelum pembelajaran interaktif	Nilai posttest sesudah pembelajaran interaktif
1.	Naeni	55	80
2.	Siska	48	75
3.	Jaka	60	85
4.	Evi	45	70
5.	Riska	70	90
6.	Budi	58	82
7.	Intan	62	88
8.	Salsabila	50	76
9.	Bagus	55	84
10.	Kiyano	40	68
11.	Teguh	53	79
12.	April	49	74
13.	Dina	60	86
14.	Bambang	44	71
15.	Toni	59	85
16.	Rizki	51	78
17.	Azka	47	73
18.	Rayhan	42	70
19.	Dewi	57	83

20.	Sari	46	72
21.	Meliana	60	87
22.	Indah	48	74
23.	Putri	55	81
24.	Aji	50	77
25.	Risma	45	70
26.	Ayu	52	79
	Rata- rata	51,7	78,4

Berdasarkan data yang diperoleh dari 26 siswa, setelah menggunakan media pembelajaran berbasis canva, terjadi peningkatan signifikan dalam nilai siswa. Nilai rata-rata pretest sebelum diterapkannya pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah 51,7. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media Canva, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 78,4.

Sebagian siswa merasa pembelajaran tatap muka sudah tidak efektif lagi dan membuat mereka cepat merasa bosan. Mereka lebih tertarik memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk melakukan proses pembelajaran yaitu dengan canva. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada saat pembelajaran berbasis canva berapat beberapa siswa yang awalnya kurang aktif menjadi aktif. Berikut hasil pengamatan selama pembelajaran.

Perbandingan Aspek Keterlibatan		
Keterlibatan	Sebelum	Sesudah
1. Aktif bertanya	8 siswa (30,8%)	16 siswa (69,2%)
2. Fokus pembelajaran	13 siswa (50%)	21 siswa (80,8%)
Respon Siswa Terhadap Media Canva		
Kategori	Jumlah siswa	Persentase
1. Senang	24 siswa	92,3%
2. Biasa/Netral	2 siswa	7,7%
3. Tidak suka	0 siswa	0%

Berdasarkan hasil pengamatan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi pembelajaran interaktif berbasis canva terbukti dapat meningkatkan daya tarik siswa pada pembelajaran. Dalam keaktifan bertanya, sebelum penggunaan media canva persentasenya hanya 30,8% siswa yang aktif, setelah menggunakan canva persentasenya naik menjadi 69,2%. Dalam fokus pembelajaran sebelumnya hanya setengahnya dari keseluruhan siswa yang fokus, setelah penggunaan canva naik 80,8% siswa yang fokus. Respon siswa setelah penggunaan media canva dalam pembelajaran juga hampir semuanya tertarik dan senang. Dalam penggunaannya, aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan dan kreativitas teknologi.

mudah merasa bosan. Tampilan yang menarik pada aplikasi Canva memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva juga sesuai dengan kebiasaan siswa yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa tidak merasa asing ketika variasi penggunaan bahan ajar yang melibatkan teknologi (Hapsari & Zulherman, 2021



Gambar 3. Siswa senang setelah pembelajaran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas II SD Negeri Krekah, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran interaktif menggunakan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Rata-rata nilai pretest siswa sebelum pembelajaran adalah 51,7 dan meningkat secara signifikan menjadi 78,4 setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Canva. Selain itu, keterlibatan aktif siswa juga meningkat dari 30,8% menjadi 69,2%, yang menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, visual, dan partisipatif.

Sebanyak 92,3% siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih menikmati proses belajar ketika menggunakan Canva karena tampilannya menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih kreatif, tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti ini menjadi solusi yang relevan untuk menjawab tantangan rendahnya minat dan daya tarik pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, disarankan guru Sekolah Dasar dapat memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif guna menambah daya tarik/minat siswa pada pembelajaran dan tentunya digunakan sesuai dengan kebutuhannya.

Daftar pustaka

- Asmi, A., Rahmi, A., Syahni, A. A., Azuhra, A. A., Putri, C. M., Rahmi, A. F., ... & Salmainsi, S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia SD. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 330-339.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85-91.
- Faizah, silvia nur. (2017). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah*, 01, 1-23
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-19.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32-37.
- Goe, Y., Maryati, S., & Rusiyah, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi*, 4(1), 29-38.
- Herawati, N., Nuryani, N., & Saputra, A. E. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 4(1), 102-112.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarcini, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943-947.
- Imroah, M., & Komalasari, M. D. (2025). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF NUMBER HEAD TOGETHER (NHT) KELAS III SD NEGERI 1 BARONGAN KAPANEWON JETIS KABUPATEN BANTUL. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 221-233.
- Komalasari, M. D., & Pardjono, P. (2015). Pengembangan Lkpd Terintegrasi Nilai Karakter Untuk Mengembangkan Tanggung Jawab, Disiplin, Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1), 122848.

- BASICA ACADEMICA : Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar, 1 (2) Agustus 2025 Hal 225-233
Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran di SD Krekah
Fadhilah Rizky Nur Pratama¹, Muhammad Choirul Musthofa², Rahmat Tri Lesmana³, Yohanes Pokuai⁴, Mahilda Dea Komalasari⁵
Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363.
- Noviyanti, R., & Margana, M. (2022). Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45-55.
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan mediapembelajaran fisika menggunakan kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88-93
- 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), 10-10.
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J., & Wedi, A. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13-18.
- Wirayuda, A., Chun, A. C., Marta, I. H., Kurniawan, R. A., & Komalasari, M. D. (2024). Efektivitas Pendekatan Interaktif dalam Mengajarkan Siswa Untuk Menyayangi dan Merawat Hewan serta Tumbuhan sebagai Bagian dari Peduli Lingkungan di Kelas 3 SD Negeri Sarangan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 10(1), 42-49.