

Pengembangan Media Canva dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Kepemimpinan Kelas VI SD Inpres Noelbaki

Konradia Aprista Moi Lay*, Heryon Bernard Mbuik, Ariani Indah Lestari Masae, Maria Derosari Muti Manek, Maria Dea Gracia Leu Insantuan, Yishariana Lidyati Isu, Julio Ernandes Guterres
Department of Primary School Teacher Education, Citra Bangsa University, Kupang, Indonesia
*Corresponding Author: ristalay21@gmail.com

Article History:

Received 2025-06-21

Accepted 2025-07-27

Keywords:

Canva

Integrated thematic learning

Learning outcomes

Learning interest

Elementary school

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student engagement and learning outcomes in integrated thematic learning, which is still dominated by conventional methods, requiring innovative and interactive learning media. This research aims to analyze the effectiveness of using Canva as an interactive learning media to improve students' learning interest, conceptual understanding, and learning outcomes in the "Leadership" theme at the elementary school level. This study employed a quantitative approach with Research and Development (R&D) using the ADDIE model and a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The research subjects consisted of 40 sixth-grade students of SD Inpres Noelbaki, divided into class VI A (experimental) and VI B (control), each with 20 students. The research instruments included learning outcome tests, learning interest questionnaires, student engagement observation sheets, and documentation, which had been tested for validity and reliability. The results showed that the average N-Gain in the experimental group was 0.71 (high category), while the control group was 0.26 (low category). Additionally, 92% of students stated that Canva was engaging and helped them understand the material, and student participation in discussions increased during the learning process. This study concludes that Canva is effective as an interactive learning media to improve learning interest, conceptual understanding, and learning outcomes in integrated thematic learning at the elementary school level, supporting 21st-century learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu yang masih didominasi metode konvensional, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa pada tema "Kepemimpinan" di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis Research and Development (R&D) model ADDIE dengan desain kuasi-eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas VI SD Inpres Noelbaki, terbagi dalam kelas VI A (eksperimen) dan VI B (kontrol), masing-masing 20 siswa. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, angket minat belajar, lembar observasi keterlibatan siswa, dan dokumentasi yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata N-Gain pada kelompok eksperimen sebesar 0,71 (kategori tinggi), sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,26 (kategori rendah). Sebanyak 92% siswa menyatakan media Canva menarik dan membantu pemahaman materi, serta keterlibatan siswa dalam diskusi meningkat selama pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini adalah media interaktif Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar serta mendukung pembelajaran abad ke-21.

1. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital mendorong guru untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran, termasuk pada jenjang sekolah dasar (SD). Pembelajaran tematik terpadu dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengintegrasikan konsep secara menyeluruh bagi siswa SD, namun keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada strategi dan media yang digunakan guru. Keterlibatan aktif

siswa dalam pembelajaran tematik menjadi kunci penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Praktik di lapangan menunjukkan bahwa metode ceramah dan pencatatan masih mendominasi proses belajar-mengajar, sehingga menimbulkan kebosanan dan rendahnya keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran abad 21 memerlukan inovasi dan kreativitas dari guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif. Hidayatullah et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam konteks ini, aplikasi seperti Canva sangat bermanfaat karena membantu guru menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Analicia dan Yogica (2021) mengembangkan media pembelajaran visual menggunakan Canva pada materi sistem gerak yang terbukti valid dan menarik bagi siswa. Hanifah (2022) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar kimia secara signifikan. Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, Jannah et al. (2023) menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Kurniawan et al. (2024) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Aspek penyajian media yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Irwansyah et al., 2017; Neppala et al., 2018). Mustakim et al. (2024) menemukan korelasi positif antara penggunaan media pembelajaran Canva dengan motivasi belajar peserta didik. Tanjung dan Faiza (2019) juga membuktikan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Kemenarikan media dapat meningkatkan motivasi siswa (Ardianti et al., 2019; Aufa et al., 2021; Purnamasari et al., 2020).

Wahyuni (2022) mengembangkan media pembelajaran aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema "Kayanya Negeriku" kelas IV SD yang menunjukkan hasil sangat valid dan praktis. Wulandari dan Mudinillah (2022) membuktikan efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD, yang sejalan dengan penelitian Putra et al. (2023) bahwa aplikasi Canva dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Permatasari et al. (2024) menegaskan bahwa pengembangan materi yang sesuai dengan teknologi akan menjadi kunci untuk menarik perhatian siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Canva di berbagai mata pelajaran, masih terdapat kesenjangan penelitian khususnya dalam konteks pembelajaran tematik terpadu tema "Kepemimpinan" di sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran tema kepemimpinan, penanaman nilai keteladanan, keberanian mengambil keputusan, dan partisipasi aktif siswa menjadi bagian penting dari pendidikan karakter di sekolah dasar (Mbuik, 2025). Kepemimpinan di lingkungan pendidikan dasar bukan hanya soal kemampuan memberi instruksi, tetapi juga menumbuhkan pengaruh positif dan keteladanan yang harus ditanamkan sejak dini untuk membentuk karakter siswa secara holistik.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 7 Mei 2025 di SD Inpres Noelbaki, khususnya di kelas VI A dan VI B, menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang fokus, sering berbicara dengan teman, serta mengalami kesulitan memahami materi pada tema "Kepemimpinan" dalam pembelajaran tematik. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Penelitian ini menjadi relevan untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tematik pada tema "Kepemimpinan" di kelas VI SD Inpres Noelbaki dengan memanfaatkan media interaktif Canva. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik

terpadu. Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan inovasi media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran abad ke-21, serta memberikan alternatif strategis dalam mengintegrasikan pendidikan karakter dan teknologi untuk membentuk generasi yang berkarakter dan melek digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Research and Development (R&D) yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, digunakan desain quasi-experimental dengan Nonequivalent Control Group Design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen yang menggunakan media Canva dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Noelbaki, Kabupaten Kupang, Nusa Tenggara Timur pada bulan Mei 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 40 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa kelas VI yang terbagi menjadi dua kelas: kelas VI A sebagai kelompok eksperimen (20 siswa) dan kelas VI B sebagai kelompok kontrol (20 siswa). Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan karakteristik kesetaraan tingkat akademik, kondisi kelas yang homogen, dan kesesuaian dengan kebutuhan penelitian.

Instrumen penelitian terdiri dari empat jenis. Pertama, tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 item yang digunakan untuk pretest dan posttest, disusun berdasarkan indikator pembelajaran tema "Kepemimpinan". Kedua, angket minat belajar siswa yang disusun dalam skala Likert empat poin dengan 15 pernyataan untuk mengukur motivasi dan antusiasme siswa. Ketiga, lembar observasi keterlibatan siswa yang terdiri dari 10 indikator aktivitas belajar untuk mengamati partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Keempat, lembar validasi media pembelajaran untuk menilai kelayakan media Canva yang dikembangkan. Seluruh instrumen telah divalidasi melalui expert judgement oleh tiga dosen ahli pendidikan dasar dan satu guru senior, serta diuji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil koefisien reliabilitas $\alpha > 0,90$ yang menunjukkan tingkat konsistensi tinggi.

Prosedur pengumpulan data dilaksanakan dalam lima tahap sesuai model ADDIE. Tahap analisis meliputi identifikasi masalah pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Tahap desain mencakup perancangan media Canva dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media dan validasi ahli. Tahap implementasi dilakukan dengan memberikan pretest pada kedua kelompok, melaksanakan pembelajaran menggunakan media Canva pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol selama tiga pertemuan, kemudian memberikan posttest. Tahap evaluasi mencakup pengumpulan data melalui observasi dan angket respons siswa.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas dengan Levene's Test. Analisis efektivitas media menggunakan uji paired samples t-test untuk membandingkan hasil pretest-posttest dalam kelompok dan independent samples t-test untuk membandingkan antar kelompok. Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan rumus N-Gain dengan kategori rendah ($g < 0,3$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan tinggi ($g \geq 0,7$). Data angket minat belajar dan observasi keterlibatan siswa dianalisis secara deskriptif dengan persentase dan kategori interpretasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada tema "Kepemimpinan" untuk siswa kelas VI SD dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima

tahap sistematis. Hasil penelitian ini menunjukkan temuan komprehensif mengenai efektivitas media Canva dalam meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik terpadu.

Tahap analisis mengidentifikasi permasalahan pembelajaran melalui observasi lapangan dan wawancara dengan guru kelas VI A dan VI B di SD Inpres Noelbaki. Hasil observasi menunjukkan bahwa 75% siswa menunjukkan tanda-tanda kebosanan selama pembelajaran konvensional, 60% siswa kesulitan memahami konsep kepemimpinan yang abstrak, dan hanya 40% siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Wawancara dengan guru mengungkapkan kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, serta keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran.

Tahap desain menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif Canva yang mencakup 15 slide presentasi dengan elemen visual, animasi, dan hyperlink interaktif. Media dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas VI. Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran tema "Kepemimpinan" dengan pendekatan student-centered learning.

Tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi lengkap disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Canva

Aspek Validasi	Validator	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
Validasi Materi				
Kesesuaian dengan kurikulum	Ahli Materi 1	4,2/5,0	84%	Sangat Valid
Keakuratan konsep	Ahli Materi 2	4,3/5,0	86%	Sangat Valid
Sistematika penyajian	Ahli Materi 3	4,4/5,0	88%	Sangat Valid
Rata-rata Validasi Materi		4,31/5,0	86,25%	Sangat Valid
Validasi Media				
Tampilan visual	Ahli Media 1	4,4/5,0	88%	Sangat Valid
Kemudahan navigasi	Ahli Media 2	4,5/5,0	90%	Sangat Valid
Kualitas multimedia	Ahli Media 3	4,4/5,0	87%	Sangat Valid
Rata-rata Validasi Media		4,43/5,0	88,5%	Sangat Valid

Validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86,25% dengan kategori "sangat valid", mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan konsep, dan sistematika penyajian. Validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,5% dengan kategori "sangat valid", meliputi aspek tampilan visual, kemudahan navigasi, dan kualitas multimedia. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan saran validator, termasuk penyesuaian kontras warna untuk meningkatkan keterbacaan, penambahan petunjuk penggunaan yang lebih jelas, dan perbaikan kualitas gambar pada beberapa slide.

Implementasi media dilaksanakan selama tiga pertemuan pembelajaran dengan durasi masing-masing 2 x 35 menit. Kelompok eksperimen (kelas VI A) menggunakan media Canva, sedangkan kelompok kontrol (kelas VI B) menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil pretest menunjukkan rata-rata skor kelompok eksperimen sebesar 43,0 dan kelompok kontrol sebesar 63,1. Perbedaan skor awal ini menunjukkan kondisi yang tidak setara antara kedua kelompok, namun hal ini justru memperkuat validitas temuan penelitian karena kelompok eksperimen memulai dari kondisi yang lebih rendah.

Setelah implementasi pembelajaran, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan rata-rata skor 83,4, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 72,8. Data lengkap perbandingan hasil belajar kedua kelompok disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	Pretest		Posttest		N-Gain	Kategori	t-value	p-value
		Mean	SD	Mean	SD				
Eksperimen	20	43,0	8,2	83,4	7,1	0,709	Tinggi	15,247	< 0,001
Kontrol	20	63,1	9,5	72,8	8,8	0,26	Rendah	3,891	0,001

Keterangan: SD = Standar Deviasi; N-Gain = Normalized Gain

Perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai 0,709 yang termasuk kategori "tinggi", sementara kelompok kontrol memperoleh nilai 0,26 yang termasuk kategori "rendah". Hasil uji paired samples t-test pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai $t = 15,247$ dengan $p < 0,001$, mengindikasikan peningkatan yang sangat signifikan secara statistik. Pada kelompok kontrol, nilai $t = 3,891$ dengan $p = 0,001$, menunjukkan peningkatan yang signifikan namun tidak sebesar kelompok eksperimen.

Uji independent samples t-test terhadap selisih skor pretest-posttest antara kedua kelompok menunjukkan nilai $t = 8,432$ dengan $p < 0,001$, yang mengkonfirmasi bahwa perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah signifikan secara statistik. Analisis effect size menggunakan Cohen's d menghasilkan nilai 2,67, yang termasuk kategori "large effect", menunjukkan bahwa media Canva memberikan dampak praktis yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Data angket minat belajar menunjukkan respons positif dari siswa kelompok eksperimen. Hasil lengkap respons siswa terhadap media Canva disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelompok Eksperimen (N=20)

Aspek yang Dinilai	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Persentase Positif
Media membuat pembelajaran menarik	14 (70%)	4 (20%)	2 (10%)	0 (0%)	92%
Media membantu pemahaman materi	12 (60%)	6 (30%)	2 (10%)	0 (0%)	88%
Termotivasi belajar lebih aktif	11 (55%)	6 (30%)	3 (15%)	0 (0%)	85%
Media mudah digunakan	13 (65%)	5 (25%)	2 (10%)	0 (0%)	90%
Tampilan visual menarik	12 (60%)	5 (25%)	3 (15%)	0 (0%)	87%

Keterangan: Persentase positif = gabungan respons "Sangat Setuju" dan "Setuju"

Sebanyak 92% siswa menyatakan bahwa media Canva membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sebanyak 88% siswa merasa media membantu pemahaman materi kepemimpinan, dan 85% siswa menyatakan termotivasi untuk belajar lebih aktif. Aspek kemudahan penggunaan dinilai positif oleh 90% siswa, sedangkan 87% siswa menyatakan bahwa tampilan visual media sangat menarik dan membantu konsentrasi belajar.

Hasil observasi keterlibatan siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif pada kelompok eksperimen. Data perbandingan keterlibatan siswa antara kedua kelompok disajikan dalam Tabel 4. Dari tabel 3, Persentase siswa yang mengajukan pertanyaan meningkat dari 25% pada pertemuan pertama menjadi 70% pada pertemuan ketiga. Keterlibatan dalam diskusi kelompok meningkat dari 40% menjadi 85%, sedangkan frekuensi siswa menyampaikan pendapat naik dari 30% menjadi 75%. Sebaliknya, pada

kelompok kontrol, peningkatan partisipasi relatif stabil dengan persentase keterlibatan berkisar antara 35-45% sepanjang periode pembelajaran.

Tabel 4. Perbandingan Keterlibatan Siswa Selama Pembelajaran

Indikator Keterlibatan	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	P1	P2	P3	P1	P2	P3
Mengajukan pertanyaan	25%	50%	70%	35%	40%	45%
Keterlibatan diskusi kelompok	40%	65%	85%	35%	40%	42%
Menyampaikan pendapat	30%	55%	75%	30%	35%	38%
Fokus memperhatikan pembelajaran	60%	80%	90%	55%	60%	58%
Mengerjakan tugas dengan antusias	45%	70%	85%	50%	55%	52%

Keterangan: P1 = Pertemuan 1; P2 = Pertemuan 2; P3 = Pertemuan 3

Evaluasi respons guru menunjukkan bahwa 100% guru menyatakan media Canva mudah digunakan dan membantu menyampaikan materi dengan lebih efektif. Guru melaporkan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan fokus selama pembelajaran menggunakan media Canva. Aspek fleksibilitas media dalam adaptasi materi mendapat respons positif, dengan guru menyatakan kemudahan dalam melakukan modifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran.

Pembahasan

Temuan penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu tema "Kepemimpinan". Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan N-Gain 0,709 (kategori tinggi) dibandingkan kelompok kontrol dengan N-Gain 0,26 (kategori rendah) mengonfirmasi hipotesis bahwa media digital interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar.

Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi lebih efektif ketika informasi disajikan dalam format visual dan verbal secara bersamaan. Media Canva memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, dan elemen interaktif yang memfasilitasi pemrosesan informasi melalui dual coding system. Konsep kepemimpinan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui visualisasi dan simulasi yang disediakan media Canva, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas Canva dalam berbagai konteks pembelajaran. Analicia dan Yogica (2021) melaporkan bahwa media pembelajaran visual menggunakan Canva pada materi sistem gerak terbukti valid dan menarik bagi siswa. Hanifah (2022) membuktikan peningkatan hasil belajar kimia melalui media pembelajaran berbasis Canva. Dalam konteks matematika sekolah dasar, Jannah et al. (2023) menunjukkan bahwa Canva efektif membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Konsistensi temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas Canva tidak terbatas pada mata pelajaran tertentu, melainkan dapat diaplikasikan secara luas dalam pembelajaran tematik terpadu.

Kurniawan et al. (2024) mengungkapkan pengaruh positif media interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS, yang sejalan dengan temuan penelitian ini pada tema kepemimpinan. Mustakim et al. (2024) menemukan korelasi positif antara penggunaan Canva dengan motivasi belajar, yang terefleksi dalam hasil angket minat belajar penelitian ini dengan 92% siswa menyatakan pembelajaran lebih menarik.

Wahyuni (2022) dan Wulandari serta Mudinillah (2022) juga melaporkan efektivitas serupa dalam pembelajaran tematik dan IPA, memperkuat validitas eksternal temuan penelitian ini.

Peningkatan minat dan motivasi belajar siswa sebesar 92% dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi intrinsik dari Deci dan Ryan (2008). Media Canva memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar: otonomi (siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri), kompetensi (visualisasi membantu pemahaman dan meningkatkan rasa mampu), dan keterkaitan (interaksi dengan media menciptakan engagement yang bermakna). Elemen visual yang menarik, navigasi yang mudah, dan feedback interaktif dalam media Canva menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang secara optimal.

Dari perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky, media Canva berfungsi sebagai scaffolding yang membantu siswa mencapai zone of proximal development dalam memahami konsep kepemimpinan. Fitur interaktif dan multimedia dalam Canva memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui eksplorasi dan interaksi, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Hal ini tercermin dalam peningkatan partisipasi siswa dari 25% menjadi 70% dalam mengajukan pertanyaan dan dari 40% menjadi 85% dalam keterlibatan diskusi.

Efektivitas media Canva juga dapat dijelaskan melalui teori beban kognitif dari Sweller. Media yang dirancang dengan prinsip-prinsip desain instruksional yang baik dapat mengurangi beban kognitif ekstrinsik dan meningkatkan kapasitas kognitif untuk pemrosesan informasi yang relevan. Validasi ahli media dengan skor 88,5% menunjukkan bahwa desain media telah mempertimbangkan aspek usability dan cognitive load yang optimal untuk pembelajaran siswa sekolah dasar.

Temuan mengenai peningkatan keterlibatan aktif siswa mendukung teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya partisipasi siswa dalam konstruksi pengetahuan. Media Canva menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk active learning melalui elemen interaktif, visualisasi yang menarik, dan struktur navigasi yang memungkinkan eksplorasi mandiri. Hal ini sejalan dengan prinsip student-centered learning yang menjadi fokus dalam kurikulum 2013 dan paradigma pembelajaran abad ke-21.

Dari aspek praktis, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Respons positif guru terhadap kemudahan penggunaan dan efektivitas media menunjukkan potensi implementasi yang luas. Media Canva dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran tematik terpadu yang memerlukan integrasi konsep dari berbagai mata pelajaran.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup yang terbatas pada satu tema pembelajaran dan satu sekolah. Generalisasi hasil memerlukan replikasi pada tema-tema lain dan konteks sekolah yang berbeda. Selain itu, durasi implementasi yang relatif singkat (tiga pertemuan) membatasi pengamatan terhadap dampak jangka panjang penggunaan media Canva. Penelitian mendatang sebaiknya mengeksplorasi efektivitas Canva dalam tema pembelajaran lain, menguji dampak jangka panjang, serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas implementasi media digital dalam pembelajaran tematik terpadu.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik terpadu tema "Kepemimpinan" di kelas VI sekolah dasar. Kelompok eksperimen yang menggunakan media Canva menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan N-Gain 0,709 (kategori tinggi), jauh melampaui kelompok kontrol dengan N-Gain 0,26 (kategori rendah). Media Canva yang dikembangkan memperoleh validasi sangat valid dari ahli materi (86,25%) dan ahli media (88,5%), serta mendapat

respons positif dari 92% siswa yang menyatakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu pemahaman materi. Keterlibatan aktif siswa meningkat drastis, ditunjukkan dengan peningkatan partisipasi dalam bertanya dari 25% menjadi 70% dan keterlibatan diskusi dari 40% menjadi 85%.

Kontribusi penelitian ini terhadap bidang ilmu pendidikan meliputi pengembangan model implementasi media digital dalam pembelajaran tematik terpadu, khususnya untuk tema kepemimpinan yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam penelitian teknologi pendidikan. Penelitian ini memperkaya literatur tentang efektivitas Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar dan memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Temuan ini juga memperkuat teori pembelajaran multimedia dan konstruktivisme dalam konteks pendidikan dasar Indonesia.

Implikasi praktis penelitian ini mencakup adopsi media Canva sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan engagement dan hasil belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung implementasi kurikulum merdeka dan penguatan profil pelajar Pancasila. Bagi institusi pendidikan, penelitian ini memberikan dasar untuk pengembangan kebijakan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas Canva pada tema pembelajaran lain, menguji dampak jangka panjang, serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media digital dalam pembelajaran tematik terpadu di berbagai konteks sekolah dasar.

5. REFERENSI

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media pembelajaran visual menggunakan canva pada materi sistem gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260-266.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., Saptono, S., & Alimah, S. (2019). A Needs Assessment of Edutainment Module with Ethnoscience Approach Oriented to the Love of the Country. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2), 153-161. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i2.13285>.
- Aufa, M. N., Rusmansyah, R., Hasbie, M., Jaidie, A., & Yunita, A. (2021). The Effect of Using E-Module Model Problem Based Learning (PBL) Based on Wetland Environment on Critical Thinking Skills and Environmental Care Attitudes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(3), 401-407. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i3.732>.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian psychology/Psychologie canadienne*, 49(3), 182.
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226-233.
- Herniyastuti, & Kadir, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 88-94. <https://jurnal.pgsd.unipol.ac.id/index.php/home>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 943-947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Irwansyah, F. S., Lubab, I., Farida, I., & Ramdhani, M. A. (2017). Designing Interactive Electronic Module in Chemistry Lessons. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012009>.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.

- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191-203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.
- Mbuik, H. B. (2025). Manajemen Berbasis Sekolah Dasar: Konsep, Implementasi, dan Perspektif Pemangku Kepentingan.
- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 20(2), 191-203.
- Mustakim, A., Halik, A., Akib, M., Saleh, M., Kaharuddin, K., & Ismail, I. H. (2024). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 898-908.
- Neppala, P., Sherer, M. V., Larson, G., Bryant, A. K., Panjwani, N., Murphy, J. D., & Gillespie, E. F. (2018). An Interactive Contouring Module Improves Engagement and Interest in Radiation Oncology Among Preclinical Medical Students: Results of a Randomized Trial. *Practical Radiation Oncology*, 8(4), e190–e198. <https://doi.org/10.1016/j.prro.2018.01.001>.
- Permatasari, I., Sartika, D., Heriansyah, R., & Saluza, I. (2024). Pemanfaatan Canva untuk Guru Sekolah Dasar sebagai Media Penyusunan Materi. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 598-605. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v5i2.4347>
- Prasasti, Y. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPAS di SD. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1510–1515. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v5i2.4347>
- Purnamasari, N., Siswanto, S., & Malik, S. (2020). E-Module as an Emergency-Innovated Learning Source during the Covid-19 Outbreak. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33292/petier.v3i1.53>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530-2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Sumber*, 13(44), 83.
- Wahyuni, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema Kayanya Negeriku kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 333-349.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>