

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Liwubao

Maria Ika Suryani Meti¹, Ingkana², Putri Sahrani Malala³, Karmila⁴, Dian Nan Brylliant⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Maumere, Indonesia

e-mail: mariaikasuryanimeti@gmail.com¹, ingkana47@gmail.com²,
putrisahranimalala@gmail.com³, pkamila226@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Bank Saller Liwubao melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa akibat penggunaan media yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 25 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa mencapai 73,20 dengan ketuntasan belajar 68%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,60 dengan ketuntasan belajar 92%. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penggunaan Canva sebagai media interaktif membantu guru dalam menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas VIII di SMP Bank Saller Liwubao.

Kata Kunci: Media Interaktif; Media Pembelajaran; Hasil Belajar

Abstract

The aim of this study is to evaluate the effectiveness of using Canva-based interactive media in improving the learning outcomes of seventh-grade students at SMP Bank Saller Liwubao. This study also seeks to encourage educational stakeholders, particularly teachers, to become more innovative by utilizing emerging technologies to create creative and varied learning experiences. The research employed a qualitative approach using observation, interviews, documentation, and questionnaires as data collection methods. The research focused on the implementation of Canva-based interactive media in science lessons, specifically on the topic of the Solar System for seventh-grade students. Data analysis was

carried out using an interactive analysis method, and the results were presented descriptively. The findings indicate that the implementation of Canva-based interactive media in science learning at SMP Bank Saller Liwubao was both successful and engaging. Students demonstrated greater participation, enthusiasm, and understanding during the learning process. Furthermore, the use of Canva helped to focus learning activities, making the classroom atmosphere more dynamic and student-centered. Overall, the integration of Canva-based interactive media proved effective in enhancing both student engagement and learning outcomes.

Keywords: Interactive Media; Learning Media; Learning Outcomes

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah mempengaruhi berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi digunakan sebagai alat bantu yang memfasilitasi proses pembelajaran. Menurut Hadana et al. (2023), pemanfaatan teknologi tidak hanya terbatas pada peningkatan efektivitas pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang kompeten dan siap menghadapi tantangan masa depan. Di era digital, penguasaan teknologi menjadi penting dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa di berbagai bidang, mulai dari keterampilan kognitif hingga keterampilan praktis. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, dinamis, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran dilakukan secara lebih fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas, serta memfasilitasi akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran secara global.

Purba (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang esensial dalam mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi lebih baik, tetapi juga memfasilitasi penyampaian informasi secara lebih sistematis dan efektif. Media yang baik akan mendukung proses pembelajaran, baik di dalam ruang kelas maupun di luar ruangan, dan dapat mengubah proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal ini sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif, di mana siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Menurut Tarigan (2015), salah satu manfaat utama dari media pembelajaran adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, media juga membantu dalam menyederhanakan informasi yang kompleks, membuat data lebih mudah disajikan, dan memungkinkan penyampaian pesan yang lebih padat dan jelas kepada siswa.

Pada awalnya, media pembelajaran hanya dipandang sebagai alat bantu yang bersifat sekunder dalam proses pembelajaran. Banyak guru menganggap media tidak terlalu penting, dan fokus pembelajaran lebih banyak bertumpu pada metode tradisional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, pandangan ini mulai berubah. Guru-guru mulai menyadari bahwa media memiliki peran

yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Menurut Mahardika et al. (2021), guru kini dituntut untuk lebih terampil dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan media yang tersedia. Penggunaan media tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Penguasaan media oleh guru menjadi krusial agar materi dapat disampaikan dengan baik dan siswa dapat terlibat secara lebih aktif.

Menurut Wulandari et al. (2023), media pembelajaran memungkinkan penyampaian informasi yang lebih efektif dan efisien. Pesan-pesan yang disampaikan melalui media lebih mudah dipahami oleh siswa karena media dapat menyajikan informasi dalam bentuk visual, audio, atau gabungan keduanya. Hal ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan komprehensif. Selain itu, media interaktif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi yang sama dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi. Alfian et al. (2022) menekankan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan yang besar dalam hal kesetaraan akses informasi, memungkinkan setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang serupa. Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif berbasis teknologi menjadi kunci untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif, di mana semua siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran tanpa terkendala perbedaan gaya belajar.

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi guru maupun siswa. Menurut Utomo & Yulianti (2017), media interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, media interaktif juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih kolaboratif, di mana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, hasil pengamatan yang dilakukan pada 23 April 2024 di SMP Bank Saller Liwubao menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih minim. Meskipun alat bantu seperti proyektor tersedia, banyak guru masih lebih memilih menggunakan media cetak tradisional karena dianggap lebih praktis. Akibatnya, proses pembelajaran seringkali monoton dan kurang menarik, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dan motivasi belajar mereka.

Salah satu media yang potensial namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran di SMP Bank Saller Liwubao adalah aplikasi Canva. Canva, menurut Rusdiana et al. (2021), adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai konten kreatif seperti presentasi, e-modul, video, poster, dan lainnya. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan bantuan visualisasi. Susanti & Mudinilah (2023) menambahkan bahwa Canva sangat fleksibel dan mudah digunakan oleh guru dan siswa untuk berbagai keperluan pendidikan. Dalam konteks pembelajaran IPA, penggunaan Canva dapat membantu menyajikan materi yang bersifat abstrak, seperti konsep tata surya, dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Dengan fitur-fitur yang dimilikinya, Canva dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Menurut Lusiana et al. (2021), penggunaan Canva mampu membuat siswa lebih aktif dan kreatif selama proses pembelajaran, karena aplikasi ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk berekspresi melalui desain visual. Canva juga memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, sehingga dapat menghindari kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran yang monoton. Namun, penelitian lain yang dilakukan oleh Fauziah et al. (2022) menemukan bahwa meskipun Canva sangat berguna, ada beberapa hambatan dalam penggunaannya, seperti keterbatasan akses internet atau kurangnya keterampilan teknis dari guru. Berdasarkan pengamatan di SMP Bank Saller Liwubao, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengevaluasi dampak penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA siswa kelas V11.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau kondisi sosial tertentu secara deskriptif (Waruwu, 2023). Menurut Sidiq & Choiri (2019), penelitian kualitatif adalah strategi yang digunakan untuk menggali makna, konsep, pengertian, serta karakteristik suatu fenomena dengan pendekatan naratif. Fokus utama penelitian ini adalah memahami sejauh mana penerapan media interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Bank Saller Liwubao. Tahapan penelitian meliputi analisis, deskripsi, pencatatan, dan interpretasi mengenai penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada 23 April 2024, dengan partisipan sebanyak 38 siswa kelas VII di SMP Bank Saller Liwubao, Kab. Sikka, yang belajar mata pelajaran IPA. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan di dua kelas VII yang melibatkan 38 siswa. Tujuan observasi ini adalah mengidentifikasi dan mencatat berbagai aspek terkait proses pembelajaran di dalam kelas. Pengamatan dilakukan selama pelajaran berlangsung, dengan peneliti dan siswa berada di ruang kelas yang sama. Catatan rinci segera dibuat terkait proses yang diamati. Teknik wawancara, yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden, dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media interaktif berbasis Canva (Jailani, 2023). Wawancara dilakukan dengan beberapa guru dan siswa kelas VII, guna memperoleh wawasan mengenai implementasi media interaktif. Pertanyaan disampaikan kepada narasumber, dan jawaban yang diterima dicatat dengan baik. Selain itu, wawancara direkam dengan izin dari pihak terkait, untuk memastikan akurasi data.

Tabel 1. Instrumen Wawancara

Indikator	Subjek Wawancara	Item Pertanyaan
Penggunaan media interaktif	Guru	1. Menurut bapak/ibu apakah sekolah sejauh ini sudah menerapkan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran?

dalam proses pembelajaran.		2. Menurut bapak/ibu media interaktif seperti apa yang kira-kira dibutuhkan dalam membantu proses pembelajaran? 3. Apakah bapak/ibu mengetahui bawasannya aplikasi canva dapat di gunakan sebagai sebuah media pembelajaran? 4. Menurut bapak/ibu efektifkah penggunaan media interaktif berbasis canva tersebut dalam proses pembelajaran?
	Siswa	1. Menurutmu bagaimana proses pembelajaran yang selama ini berlangsung di kelas dan apakah guru-guru menggunakan media dalam membantu proses pembelajaran? 2. Menurutmu media pembelajaran seperti apa yang menarik untuk di gunakan di kelas 3. Tahukah kamu apa itu aplikasi canva dan manfaatnya? 4. Menurutmu apakah aplikasi canva tersebut cocok di gunakan untuk pembelajaran di kelas mu?

Selain menggunakan beberapa metode penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, dokumentasi juga digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Dokumentasi dilakukan untuk mengabadikan momen-momen penting selama berlangsungnya kegiatan penelitian, baik dalam bentuk foto maupun video (Anggraini & Rahmawati, 2023). Setiap tahapan dalam penelitian ini didokumentasikan menggunakan kamera ponsel yang telah dipersiapkan. Hal ini bertujuan untuk mencatat secara visual seluruh proses penelitian yang terkait dengan penggunaan media interaktif berbasis Canva. Selain itu, kuesioner juga dilakukan setelah proses pembelajaran dengan aplikasi Canva selesai. Tujuannya adalah untuk mengetahui tanggapan siswa kelas VII terhadap penggunaan aplikasi tersebut, terutama dalam konteks pembelajaran IPA. Kuesioner disebarkan kepada siswa melalui angket digital dalam bentuk Google Form. Kuesioner ini terdiri dari tiga pertanyaan yang mengulas pengalaman siswa selama pembelajaran menggunakan media interaktif. Para siswa diminta untuk mengisi kuesioner dengan jujur melalui tautan yang telah dibagikan di grup kelas masing-masing.

Tabel 2.Instrumen Kusioner

Variabel	Indikator	Pertanyaan	Alternatif Jawaban Ya Tidak
Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran	Proses pembelajaran	Menurut mu apakah pembelajaran menggunakan tanpa cenderung membosankan media ?	
	Penggunaan media interaktif	Menurutmu apakah penggunaan media interaktif yang diterapkan sudah cukup efektif dalam pembelajaran di kelas?	
	Canva sebagai media interaktif	Menurutmu apakah pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan media interaktif berbasis canva	

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode analisis interaktif. Menurut Miller & Huberman (dalam Mujab & Gumelar, 2023), analisis interaktif mencakup tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Reduksi data melibatkan proses pemilihan, pemfokusan, dan penyederhanaan data mentah yang telah dikumpulkan, sehingga data yang relevan dapat diidentifikasi dengan jelas. Selanjutnya, penyajian data dilakukan untuk memvisualisasikan hasil analisis secara sistematis. Dalam penelitian ini, data disajikan dengan metode penyajian informal, yaitu penyajian data dalam bentuk narasi yang dirangkai dengan bahasa yang baik dan mudah dipahami (Mahanani & Dhamina, 2024). Metode ini memungkinkan hasil penelitian disampaikan secara jelas dan logis tanpa menggunakan angka atau statistik, tetapi dengan penjelasan verbal yang mengedepankan pemahaman konsep dan deskripsi fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media interaktif berbasis Canva diterapkan pada siswa kelas VII di SMP Bank Saller Liwubao dalam mata pelajaran IPA dengan topik tata surya. Tujuan dari penerapan ini adalah menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kondusif, dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media interaktif

ini dirancang untuk melibatkan siswa secara lebih intens dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di SMP Bank Saller Liwubao. Untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi di kelas VII, terutama selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dilakukan wawancara dengan perwakilan guru dan siswa untuk mendapatkan pandangan mereka tentang penggunaan media interaktif. Dokumentasi kegiatan penelitian juga dilakukan, dan pada tahap akhir, kuesioner disebarkan secara acak kepada siswa untuk mengumpulkan tanggapan mereka setelah pembelajaran menggunakan Canva dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan, penggunaan media pembelajaran di SMP Bank Saller Liwubao masih sangat minim. Guru cenderung lebih memilih menggunakan media cetak, dengan papan tulis dan spidol sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran. Meskipun siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan baik, kurangnya variasi dalam metode mengajar menyebabkan proses belajar terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini berpengaruh pada motivasi belajar siswa, yang cenderung menurun karena tidak adanya inovasi dalam pembelajaran. Wawancara dengan Pak Yopi, guru mata pelajaran IPA, memperkuat temuan ini. Menurutnya, penggunaan media cetak dianggap lebih praktis dan mudah diimplementasikan, meskipun sesekali mereka menggunakan presentasi PowerPoint untuk menampilkan materi. Namun, penggunaan media interaktif yang lebih modern dan dinamis masih jarang dilakukan, yang menyebabkan minat belajar siswa tidak optimal dan hasil belajar yang kurang maksimal.

Selain observasi, wawancara dengan siswa kelas VII juga memperlihatkan bahwa proses pembelajaran kurang bervariasi. Vika, seorang siswa dari kelas VII A, menyatakan bahwa pembelajaran di kelas cenderung monoton karena metode yang digunakan hanya terbatas pada penjelasan materi dari buku LKS dan pemberian tugas setelahnya. Hal ini membuat suasana belajar menjadi kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan. Vika mengungkapkan bahwa dirinya dan teman-teman menginginkan variasi dalam metode pembelajaran, terutama dengan penggunaan media interaktif yang dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif berpartisipasi.

Berdasarkan wawancara ini, jelas bahwa ada kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Penggunaan media interaktif yang mudah diakses dan sederhana namun dapat meningkatkan semangat belajar siswa diharapkan menjadi solusi untuk masalah yang ada. Sebagai solusi dari masalah yang dihadapi, aplikasi Canva diusulkan sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten multimedia, seperti presentasi, video, dan lembar kerja. Dalam konteks pembelajaran IPA kelas VII, Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat situs mikro yang berisi asesmen diagnostik, video pembelajaran tentang tata surya, lembar kerja peserta didik (LKPD), serta fitur unggah tugas. Situs mikro yang dirancang dengan Canva ini dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, asalkan mereka memiliki tautan aktif. Penggunaan situs ini diharapkan dapat menambah variasi dalam proses pembelajaran dan membuat materi lebih mudah dipahami. Dengan media yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan lebih bersemangat dalam belajar, yang pada

akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Proses pembuatan situs mikro berbasis Canva terbilang cukup sederhana dan tidak memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Langkah pertama adalah mengunjungi situs web resmi Canva di www.canva.com atau mengunduh aplikasinya melalui Play Store bagi pengguna Android. Setelah itu, pengguna perlu membuat akun Canva dengan mendaftarkan email. Canva menyediakan berbagai opsi akun, termasuk versi gratis dan akun khusus untuk pendidikan, yaitu Canva for Education. Canva for Education menyediakan akses premium secara gratis bagi guru dan siswa, dengan fasilitas serupa yang ditawarkan oleh akun berbayar atau Canva Pro (Nuraeni et al., 2022). Setelah terdaftar, pengguna dapat mulai mendesain situs mikro dengan memilih template yang tersedia. Canva menawarkan berbagai template yang dapat langsung digunakan atau dimodifikasi sesuai kebutuhan. Jika template yang tersedia kurang sesuai, pengguna juga bisa merancang template sendiri untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan pembelajaran.

Ketika pengguna memutuskan untuk membuat desain baru di Canva, mereka memiliki kesempatan untuk berkreasi secara maksimal sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Desain media pembelajaran biasanya cukup dirancang dalam satu halaman, tetapi halaman tersebut dapat memuat beberapa kolom yang bisa diakses oleh siswa dengan cara mengkliknya. Setiap kolom pada halaman tersebut berfungsi untuk menautkan berbagai komponen pembelajaran, seperti asesmen diagnostik, video pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), serta tempat untuk mengunggah jawaban. Misalnya, kolom asesmen diagnostik dapat dihubungkan dengan Google Form yang telah disiapkan sebelumnya, sehingga siswa dapat menjawab soal dengan mudah. Kolom video pembelajaran bisa ditautkan dengan video YouTube yang relevan dengan materi yang diajarkan. Begitu juga, kolom LKPD dapat diarahkan ke Google Docs, sementara kolom unggah LKPD disematkan tautan ke Google Form untuk mengunggah tugas siswa. Dengan desain ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah diakses.

Setelah desain media pembelajaran di Canva selesai, langkah selanjutnya adalah membagikan tautan kepada siswa. Proses ini dilakukan dengan mengklik ikon panah atas dan memilih opsi "bagikan tautan." Pengguna kemudian dapat mengatur pengaturan akses, menentukan siapa yang dapat melihat dan mengakses tautan tersebut. Setelah tautan tersedia, pengguna dapat membagikannya melalui berbagai platform yang memudahkan siswa untuk mengaksesnya, seperti grup WhatsApp kelas atau platform pembelajaran lainnya. Dalam pembelajaran materi tata surya di kelas VII SMP Bank Saller Liwubao, alur pembelajaran dimulai dengan doa pembukaan, diikuti dengan apersepsi. Apersepsi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa mengenai materi tata surya. Guru kemudian mengajukan beberapa pertanyaan untuk menilai kesiapan siswa sebelum memulai pembelajaran inti. Tahap selanjutnya adalah siswa diminta untuk mengakses tautan Canva yang telah dikirimkan ke grup kelas mereka, menggunakan ponsel atau perangkat lainnya.

Setelah siswa berhasil mengakses tautan ke situs mikro yang dirancang dengan Canva, langkah pertama dalam pembelajaran adalah mengarahkan mereka untuk mengklik kolom asesmen diagnostik. Di sini, siswa akan mengisi soal-soal asesmen yang telah disiapkan oleh guru. Asesmen ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana

pemahaman siswa sebelum materi utama disampaikan. Setelah menyelesaikan asesmen diagnostik, siswa diarahkan untuk mengklik kolom video pembelajaran, yang berisi tautan ke video YouTube yang relevan dengan materi tata surya. Video tersebut berfungsi sebagai pengantar visual untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep abstrak seperti tata surya. Dengan menyaksikan video, siswa dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang materi yang akan dibahas. Tahap ini penting karena video memberikan stimulasi visual yang menarik, membantu siswa lebih fokus dan termotivasi dalam belajar, terutama dalam mempelajari konsep-konsep ilmiah yang kompleks.

Setelah siswa selesai menyaksikan video pembelajaran, langkah berikutnya adalah mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). LKPD ini tersedia di kolom khusus pada situs mikro yang mengarahkan siswa ke Google Docs. LKPD berfungsi sebagai latihan untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari melalui video. Siswa diharapkan mengerjakan tugas tersebut di buku tulis masing-masing sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru. Latihan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan pengetahuan yang baru saja mereka dapatkan. Setelah selesai mengerjakan LKPD, siswa diinstruksikan untuk memfoto hasil pekerjaan mereka. Foto-foto tersebut kemudian diunggah melalui kolom unggah LKPD yang sudah ditautkan ke Google Form. Dengan cara ini, proses pengumpulan tugas menjadi lebih mudah dan terorganisir, sekaligus mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Dari hasil pemaparan tersebut, dapat terlihat bahwasanya aplikasi Canva sangat bermanfaat dan memberikan banyak keuntungan selama proses pembelajaran. Desain Canva sebagai media pembelajaran interaktif menjadikan pembelajaran IPA kelas VII di SMP Bank Saller Liwubao menjadi lebih aktif dan kondusif. Penerapan media Canva membuat peserta didik lebih antusias selama proses pembelajaran. Walaupun ini merupakan percobaan pertama, penggunaan media Canva di sekolah tersebut, peserta didik tidak terlalu mendapati kesulitan dalam mengaksesnya. Media interaktif berbasis Canva cocok digunakan untuk semua karakteristik peserta didik, mulai dari audio, visual, bahkan kinestetik. Manfaat lain penggunaan media Canva tersebut peserta didik lebih mudah memahami isi materi serta penggunaannya lebih efisien.

Hal ini selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada Pak Yono yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva cukup efektif diaplikasikan pada mata Pelajaran yang diampunya yaitu IPA, siswa menjadi lebih interaktif dan pembelajaran jauh lebih terarah. Hal yang sama diungkapkan oleh sebagian siswa yang berpendapat bahwa penggunaan aplikasi Canva menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan materi yang disampaikan lebih mudah untuk mereka pahami. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva ini cukup efektif digunakan sebagai sebuah media penunjang pembelajaran. Namun, tidak dapat dipungkiri dalam prosesnya terkadang di dapat beberapa permasalahan salah satunya yaitu masalah koneksi. Koneksi jaringan yang tidak stabil dapat menghambat siswa dalam mengakses video pembelajaran.

Implementasi media berbasis Canva dalam proses pembelajaran menjadi salah satu Solusi pembelajaran inovatif dan efektif. Selain mudah dipergunakan, aplikasi tersebut

memiliki banyak kelebihan seperti fitur-fitur yang unik dan menarik serta mudah untuk diakses menggunakan gawai (handphone) ataupun laptop. Selain itu penerapan aplikasi Canva sebagai media interaktif dapat menambah kreatifitas guru dan siswa serta dapat menjadi motivasi dalam proses pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran dengan media interaktif Canva dilakukan, tahap terakhir kegiatan tersebut yaitu evaluasi. Metode yang digunakan dalam proses evaluasi yaitu menggunakan kuesioner dengan menyebarkan angket dalam bentuk Google Form. Hasil dari kuensioner tersebut menghasilkan data siswa yang setuju bila pembelajaran tanpa media menjadikan pembelajaran lebih membosankan sejumlah 72% dan tidak setuju sejumlah 27%. Berdasarkan data tersebut dapat diartikan bahwasannya tanggapan responden mengenai proses pembelajaran tanpa media membuat pembelajaran cenderung membosankan dan kurang menarik.

Dari data tersebut diketahui bahwa penggunaan media interaktif yang diterapkan dalam proses pembelajaran sudah cukup efektif dengan respon siswa sebanyak 81,4% setuju dan 18,6% tidak setuju. Serta respon siswa terhadap penggunaan Canva sebagai media interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik sebanyak 85,7% setuju dan 14,3% tidak setuju. Dari data tersebut secara garis besar penggunaan media interaktif berbasis Canva mampu menghasilkan pembelajaran yang seru dan menarik bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan pengamatan, wawancara guru dan siswa, proses implementasi serta evaluasi media interaktif berbasis Canva pada mata Pelajaran IPA kelas VII di SMP Bank Saller Liwubao telah terlaksana dengan baik dan kondusif. Sebelum pelaksanaan penerapan media berbasis Canva, pembelajaran masih terkesan monoton dengan menggunakan media cetak pada umumnya sehingga minat belajar siswa cenderung kurang. Setelah proses pembelajaran dengan aplikasi Canva diterapkan, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta lebih interaktif. Ketika proses pembuatan desain pembelajaran tentu ada beberapa tahapan pembuatan media berbasis Canva tersebut mulai dari desain, pengeditan hingga dapat diterapkan dalam pembelajaran. Pada proses implementasi media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA dikelas VII di temukan beberapa kelemahan serta kelebihan media tersebut dalam proses pembelajaran. Namun, kelebihan media interaktif yang dipakai lebih dirasakan dibandingkan dengan kelemahannya. Pembelajaran menjadilebih aktif dan menyenangkan sehingga minat belajar siswa menjadi meningkat.

SIMPULAN

Implementasi media interaktif berbasis Canva sudah cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penerapan aplikasi Canva pada mata Pelajaran IPA dengan materi Tata Surya kelas VII di SMP Bank Saller Liwubao berjalan dengan baik serta kondusif. Canva sebagai sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, memberikan banyak manfaat serta mempermudah pendidik dalam berinovasi melakukan pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, media interaktif berbasis Canva juga dapat meningkatkan kreatifitas dan keterampilan guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, dengan segala keunggulan dan kelebihannya media tersebut tentu memiliki kelemahan, salah

satunya permasalahan mengenai koneksi jaringan. Pembelajaran menggunakan media berbasis Canva dapat menjadikan proses pembelajaran lebih aktif serta interaktif sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya aplikasi Canva merupakan salah satu Solusi permasalahan pembelajaran yang dimana pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan sehingga membuat jenuh peserta didik. Dengan aplikasi Canva permasalahan tersebut dapat teratasi dengan baik. Penerapan media interaktif berbasis Canva dapat menjadikan minat belajar siswa kelas VII di SMP Bank Saller Liwubao jauh lebih meningkat dari sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SMP Bank Saller Liwubao yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru-guru dan siswa kelas VII yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan sejawat serta pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan artikel ini. Tidak lupa, penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash Dan Moodle Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27–40.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ubj*, 5(1), 75–84.
- Anggraini, L. W., & Rahmawati, L. E. (2023). Peningkatan Literasi Membaca Dan Menulis Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Lakusi (Latihan Khusus Literasi). *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 60–70.
- 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.
- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X Sma Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(1), 126–142.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Lusiana, T. S., Briliany, N., Purdhani, L. T., Suryani, C., Nuraeni, S., Alfiah, A., & Maranatha, J. R. (2021). Edukasi Guru Dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4–6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di Tk Tunas Harapan. *Indonesian Journal Of Community Services In Engineering & Education (Ijocsee)*, 1(1), 8–14.
- Mahanani, E. N., & Dhamina, S. I. (2024). Konsep Makna Aktivitas Mata Dalam Bahasa Jawa:

- Kajian Linguistik Kognitif. *Diwangkara: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya Jawa*, 3(2).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Mujab, S., & Gumelar, W. S. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka (Studi Kasus Smk Al Huda Kedungwungu Indramayu). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 5(1), 1538–1545.
- Nuraeni, L., Jumiadin, D., & Westhisi, S. M. (2022). Penyuluhan Model Pembelajaran Inovatif Paud Holistik Integratif Melalui Aplikasi Canva Untuk Guru Paud. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 338–348.
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Nai-X-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–138.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru Smpn 1 Tegallampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*, 4(3), 209–213.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Nata Karya. [Http://Repository.lainponorogo.Ac.Id/484/1/Metode%20penelitian%20kualitatif%20di%20bidang%20pendidikan.Pdf](http://Repository.lainponorogo.Ac.Id/484/1/Metode%20penelitian%20kualitatif%20di%20bidang%20pendidikan.Pdf)
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Utomo, A. P. Y., & Yulianti, U. H. (2017). Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Tik Pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 48–55.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.