
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN APLIKASI CANVA DI KELAS VI A SD PLUS IGM

Asri¹, Cahyati Ulizda², Ayu Sundari³, Bella Oktadiana⁴, Agnes Diah Wiranti⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Sriwijaya, Indonesia

asriaci2000@gmail.com¹, ulizdacahyati@gmail.com², sundaria601@gmail.com³,
bellaoktadianaabd@gmail.com⁴, diahwirantia@gmail.com⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi desain grafis digital, Canva, dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas VI A SD Plus IGM. Dengan latar belakang kemajuan teknologi yang pesat dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan zaman, penelitian ini mengkaji dampak penggunaan Canva terhadap hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa. Menggunakan pendekatan Problem-Based Learning (PBL) yang digabungkan dengan Canva, penelitian ini juga mengevaluasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi observasi dan analisis hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa serta keterampilan berpikir kritis, tetapi juga memicu kreativitas dan keterampilan visual mereka. Selain itu, penerapan Canva terbukti efektif dalam menjaga motivasi siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dan membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik. Namun, penelitian ini juga menekankan pentingnya evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa integrasi teknologi seperti Canva benar-benar mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pengajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar dan menawarkan pandangan bagi institusi pendidikan lainnya yang tertarik untuk menerapkan pendekatan serupa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva di pendidikan dasar dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Canva, Problem-Based Learning (PBL), Inovasi Pembelajaran, Pembelajaran Efektif.

ABSTRACT

This study aims to explore the use of the digital graphic design application, Canva, in enhancing the effectiveness of learning in Class VI A at SD Plus IGM. With the rapid

advancement of technology and the growing need for more interactive and modern teaching methods, this research examines the impact of using Canva on students' learning outcomes, motivation, and engagement. By applying a Problem-Based Learning (PBL) approach integrated with Canva, the study also evaluates the factors that influence the success of this tool in the learning process. The research methods include observations and analysis of students' learning outcomes. The findings show that using Canva not only enhances students' understanding and critical thinking skills but also stimulates their creativity and visual abilities. Furthermore, the implementation of Canva has been proven effective in maintaining students' motivation, creating a more engaging learning experience, and helping them retain material more effectively. However, this study also emphasizes the importance of continuous evaluation to ensure that the integration of technology like Canva truly supports the achievement of educational goals. This research provides significant contributions to the development of technology-based teaching methods in elementary education and offers insights for other educational institutions interested in adopting similar approaches in their teaching practices. Therefore, using Canva in elementary education can serve as an innovative solution to improve the quality of learning in the digital era.

Keywords: Canva, Problem-Based Learning (PBL), Innovation in Education, Effective Learning.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu merupakan fondasi penting untuk membangun generasi yang cerdas serta mampu menghadapi tantangan masa depan. Dalam konteks pendidikan dasar, efektivitas metode pengajaran sangat memengaruhi perkembangan akademik serta motivasi siswa. Dengan berkembangnya teknologi yang pesat, pendekatan pengajaran tradisional sering dianggap kurang relevan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang lebih kompleks dan dinamis, sehingga diperlukan metode yang lebih menarik dan kontekstual. Di era digital saat ini, pendidikan memerlukan inovasi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Salah satu inovasi yang populer adalah penggunaan alat desain digital seperti Canva. Aplikasi ini menyediakan platform yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi visual menarik dan interaktif, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Menurut penelitian terbaru, integrasi teknologi desain dalam pendidikan, seperti penggunaan Canva, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa

Pada beberapa studi, Canva terbukti mampu merangsang keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa, yang sangat penting di era digital saat ini. Selain memberikan dukungan visual yang lebih menarik dalam pembelajaran, platform ini juga membantu siswa menyampaikan informasi secara efektif dan kreatif. Hal ini menjadikan Canva sebagai alat yang bermanfaat tidak hanya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga untuk mendukung kompetensi yang diperlukan di masa depan. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus dievaluasi secara berkala untuk memastikan efektivitasnya, termasuk dampaknya terhadap hasil belajar siswa dan sejauh mana teknologi tersebut menjawab kebutuhan pendidikan yang ada

Penerapan teknologi baru dalam pendidikan tidak selalu menjamin keberhasilan secara langsung. Penting untuk mengevaluasi bagaimana Canva dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran serta memahami tantangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali penerapan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran di kelas VI A dan mengidentifikasi dampak serta manfaatnya terhadap hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi seperti Canva, diharapkan tercipta metode pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan saat ini, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa. Penelitian ini berupaya memberikan kontribusi pada pengembangan metode pengajaran yang inovatif dan berbasis teknologi di SD Plus IGM, serta menyediakan referensi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin menerapkan teknologi serupa dalam proses pembelajaran mereka.

Rumusan Masalah:

Berdasarkan uraian latar belakang, masalah yang diangkat dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana aplikasi Canva diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas VI A di SD Plus IGM?
2. Apa dampak penggunaan aplikasi Canva terhadap pencapaian hasil belajar siswa di kelas VI A?
3. Faktor apa saja yang memengaruhi keberhasilan penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

4. Bagaimana pandangan siswa dan guru mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran?

Tujuan Penelitian:

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi serta menerapkan cara penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran di kelas VI A.
2. Menilai dampak penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa, termasuk peningkatan pemahaman materi dan motivasi belajar.
3. Menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran.
4. Mengumpulkan tanggapan dari siswa dan guru mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran.

Manfaat Penelitian:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Menyediakan wawasan dan strategi baru terkait penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.
2. Bagi Siswa: Meningkatkan kemampuan visual dan kreativitas mereka, serta membantu pemahaman dan mengingat materi melalui pendekatan yang lebih interaktif.
3. Bagi Sekolah: Menyajikan data empiris yang dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi dan mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi, serta mendorong integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah.

Bagi Peneliti dan Pengembang: Menyediakan wawasan mengenai penerapan teknologi desain dalam pendidikan yang dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lanjutan dan pengembangan aplikasi pendidikan lainnya.

B. LANDASAN TEORI

Dalam sebuah lingkungan pembelajaran, interaksi berlangsung antara siswa, guru, dan sumber-sumber belajar (Moh Suardi, 2018:7). Siswa yang berhasil dalam pembelajaran cenderung lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Menurut Susanto (2013), hasil belajar merupakan ukuran kegiatan belajar yang diwujudkan dalam bentuk simbol, huruf, atau kata-kata yang dapat menunjukkan seberapa baik siswa menguasai mata pelajaran akademik. Hasil belajar ini mencerminkan apa yang diperoleh siswa setelah melalui serangkaian latihan mental dan fisik yang membawa perubahan dalam perilaku mereka. Evaluasi atau penilaian hasil belajar digunakan untuk menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum. Purwanto (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pengembangan konsep atau label yang kita terapkan pada rangsangan lingkungan, yang membantu kita menyusun kerangka berpikir untuk memahami informasi baru dan menghubungkannya dengan kategori yang ada.

Metode pembelajaran yang digunakan berdampak pada cara belajar serta kemampuan siswa dalam menguasai materi. Salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif adalah Problem Based Learning (PBL), karena menantang siswa dengan masalah nyata dan menciptakan suasana belajar yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Sintaks PBL meliputi langkah-langkah seperti mengidentifikasi masalah, mengorganisasikan siswa, analisis individu atau kelompok, pengumpulan data, dan evaluasi data. Selain itu, penggunaan media dalam PBL dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena media membantu menyajikan informasi secara lebih nyata. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran berperan penting untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran. Media tidak hanya membantu siswa memahami materi yang kompleks, tetapi juga membantu menyajikan konten yang menantang secara lebih jelas (Miftah, 2015). Menurut Sutiman (2017), dalam konteks pembelajaran, media bisa berupa orang, benda, atau peristiwa yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Smaldino et al. (dalam Suryani et al., 2018: 54) membagi media menjadi lima kategori: teks, audio, visual, video, dan buatan. Canva adalah salah satu media berbasis video yang menggabungkan elemen visual dan auditori yang digunakan dalam penelitian ini.

Para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat belajar menggunakan media Canva, yang membantu mereka lebih mudah memahami materi pelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Setyawati, dkk. (2020), yang menemukan bahwa ketika konten pembelajaran terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa, hasil belajar meningkat. Rochaminah (2015) juga menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa membutuhkan strategi yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa lebih terlibat karena dituntut untuk berpikir kritis saat berinteraksi dengan guru dan teman-temannya (Riswari & Ermawati, 2020). Partisipasi siswa dalam pemecahan masalah membantu mereka memahami materi pelajaran lebih baik. Mukrimati et al. (2018) menyatakan bahwa paradigma PBL diterapkan untuk membantu siswa seolah-olah menghadapi situasi nyata, yang membuat informasi lebih mudah diterima karena relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam PBL, media seperti Canva mendorong keterlibatan siswa lebih dalam proses pembelajaran. Pujiati et al. (2018) menambahkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran berkaitan dengan kenyataan bahwa siswa sekolah dasar umumnya masih suka bermain. Penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu siswa memahami materi lebih baik. Klaim ini menunjukkan pentingnya menggabungkan model PBL dengan media Canva dalam pembelajaran IPA untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi baru, merangsang kegiatan belajar, dan bahkan mempengaruhi aspek psikologis siswa. Derek Rowntree (dalam Rohani, 1997: 7-8) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memotivasi belajar, mengulangi materi yang telah dipelajari, menyediakan rangsangan belajar, mengaktifkan respons siswa, memberikan umpan balik segera, dan mendorong latihan yang konsisten. Oleh karena itu, media pembelajaran bisa menjadi alat yang digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Proses pembelajaran yang dilakukan diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, karena prestasi mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Fatimah (2011:95) menyatakan bahwa prestasi belajar dapat diukur dari pencapaian dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang mencerminkan hasil pembelajaran siswa. Sudjana dalam Fatimah (2011:95) juga menegaskan bahwa pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa berhubungan dengan pencapaian aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam mengkonstruksi konsep yang dipelajari. Handayani et al. (2015) berpendapat bahwa paradigma pembelajaran perlu diubah dari transfer pengetahuan menjadi siswa belajar dengan cara menyusun pengetahuannya sendiri. Perubahan ini menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, agar sains sebagai produk dan proses dapat muncul dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu alternatifnya adalah dengan menerapkan model pembelajaran PBL, yang menggunakan pendekatan konstruktivistik. Dalam pendekatan ini, pembelajaran berpusat pada siswa sehingga mereka dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Model PBL juga melatih siswa untuk menganalisis dan memecahkan masalah, meskipun kemampuan siswa bervariasi. Firmansyah et al. (2015) menyatakan bahwa PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi pengalaman otentik yang mendorong mereka untuk aktif dalam belajar, membangun pengetahuan, dan menghubungkan konteks pembelajaran di sekolah dengan kehidupan nyata secara ilmiah. Siswa tidak hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi dari guru, tetapi diharapkan mampu berpikir, mencari, mengolah data, dan berkomunikasi selama proses pembelajaran. Susilo et al. (2012) menyatakan bahwa model pembelajaran PBL hanya bisa efektif jika guru mampu menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan mendorong pertukaran ide.

Peran guru dalam PBL adalah sebagai pemberi rangsangan, pembimbing, dan pengarah kegiatan siswa, dengan tujuan untuk menciptakan kerangka konseptual yang sistematis dalam mengorganisasi kegiatan pembelajaran. Sastrawati et al. (2011) menyatakan bahwa model PBL membawa perubahan dalam peran guru dalam pembelajaran, di mana guru tidak hanya berdiri di depan kelas untuk memberikan solusi langsung, tetapi juga berperan sebagai fasilitator diskusi, memberikan pertanyaan, dan membantu siswa menyadari proses belajar mereka.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rahayu et al. (2012) menemukan bahwa pembelajaran IPA yang dikolaborasikan dengan model PBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Hinderasti et al. (2013) menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa yang diajar dengan PBL dibandingkan dengan metode konvensional. Nurqomariah et al. (2015) menemukan bahwa penerapan PBL dengan metode eksperimen berdampak positif terhadap hasil belajar IPA. Penelitian Herlina et al. (2016) juga menunjukkan bahwa model PBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

C. METODE PENELITIAN

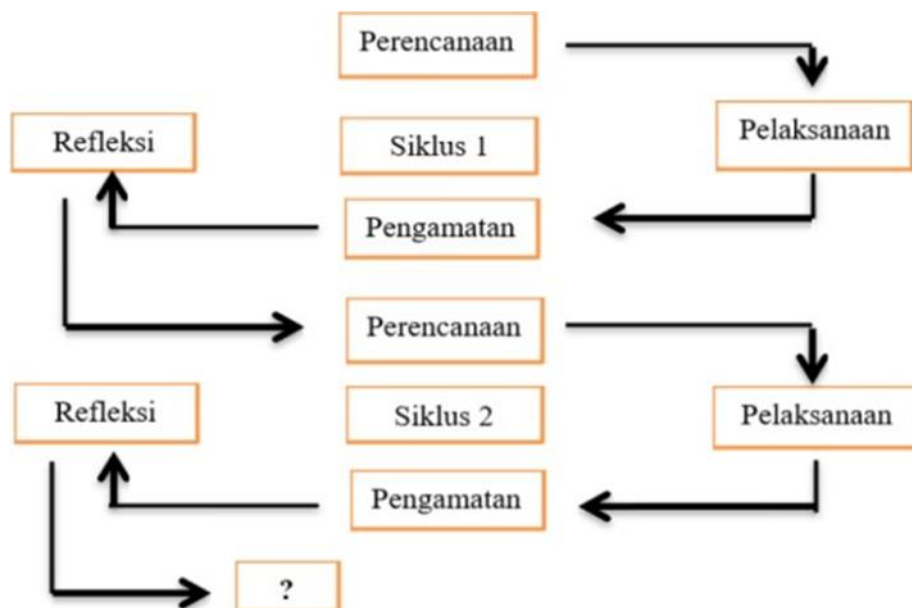
Penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. PTK merupakan penelitian yang bersifat praktis dan bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas

(Slameto, 2015:148). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yaitu dengan bekerja sama antara peneliti dan guru. Metode yang digunakan mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dijalankan secara simultan. Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Hopkins, 2011: 92), PTK dapat dilihat sebagai siklus spiral yang mencakup penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang kemudian berlanjut ke siklus berikutnya jika diperlukan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD PLUS IGM, berjumlah 23 siswa, terdiri dari 9 laki-laki dan 14 perempuan, yang berlokasi di Jalan Karya Baru, Kecamatan Alang-Alang Lebar, Kota Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Observasi, menurut Slameto (2015:232), adalah proses pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk menganalisis proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL yang diterapkan pada siklus I dan II di SD PLUS IGM.

Tes merupakan prosedur pengukuran yang dirancang secara sistematis untuk menilai indikator atau kompetensi tertentu. Tes ini dilakukan dengan prosedur administrasi yang jelas dan memberikan hasil yang spesifik dan konsisten jika dilakukan dalam kondisi yang sama (Slameto, 2015:233). Tes dilakukan setelah setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar serta untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai dengan model PBL.

Data penelitian diperoleh dengan membandingkan nilai tes sebelum intervensi, setelah siklus I, dan setelah siklus II. Perbandingan hasil belajar dari siklus I dan II digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran PBL di kedua siklus tersebut. Desain PTK dalam penelitian ini mengikuti teori Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahapan pada setiap siklus: 1) perencanaan (planning), 2) pelaksanaan (action), 3) pengamatan (observing), dan 4) refleksi (reflecting).



Bagan prosedur penelitian (Arikunto 2014: 16)

Perencanaan:

Sebelum melaksanakan tindakan dalam siklus, peneliti melakukan survei awal untuk mengidentifikasi kondisi siswa dalam proses pembelajaran. Setelah menemukan permasalahan dari sisi siswa maupun guru, peneliti melakukan kajian teori untuk menemukan solusi. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, fase-fase utama dalam penelitian ini meliputi perencanaan. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data tentang penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) serta menyusun rencana pembelajaran. Selanjutnya, perencanaan pembelajaran meliputi: a) menyusun modul ajar PBL dengan pendekatan TaRL, b) menyiapkan bahan, media, sumber belajar, dan LKPD, serta c) menyusun soal formatif.

Tindakan:

Pada tahap ini, guru melaksanakan tindakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model PBL yang dipadukan dengan pendekatan TaRL. Pelaksanaan pembelajaran mengikuti modul ajar yang telah disiapkan, dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutupan. Di bagian pendahuluan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, manfaat, motivasi, apersepsi, dan pertanyaan pemantik. Pada kegiatan inti,

pembelajaran berbasis PBL diterapkan dengan pendekatan TaRL. Proses pembelajaran meliputi lima fase: orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan secara individu dan kelompok, mengembangkan serta mempresentasikan hasil karya, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Observasi:

Tahap ini melibatkan pengamatan kolaboratif oleh guru dan observer untuk menilai efektivitas penggunaan model PBL dengan pendekatan TaRL serta mengamati hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan model tersebut. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dengan fokus pada aspek-aspek seperti antusiasme siswa, keberanian bertanya, kemampuan mempresentasikan hasil, kerja sama, keberanian menyampaikan pendapat, serta kemampuan siswa memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh. Hasil belajar diukur melalui tes formatif berupa soal esai.

Refleksi:

Refleksi bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan siklus pertama, mencakup performa guru, aktivitas siswa, hasil belajar, serta kesalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Selain itu, tingkat antusias dan kehadiran siswa juga dianalisis. Kekurangan yang ditemukan selama siklus pertama dianalisis untuk mencari solusi guna perbaikan di siklus berikutnya, sementara kelebihan akan dipertahankan atau ditingkatkan pada siklus kedua. Hasil refleksi siklus kedua dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan apakah diperlukan siklus tambahan atau tidak. Jika indikator keberhasilan tercapai, siklus berikutnya tidak perlu dilakukan, tetapi jika belum, maka akan dilanjutkan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memperoleh data melalui observasi langsung dan analisis hasil belajar siswa kelas VI A SD Plus IGM, dengan fokus pada penerapan aplikasi desain grafis digital, Canva, yang diintegrasikan ke dalam pendekatan Problem-Based Learning (PBL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa

setelah penerapan Canva. Sebelum menggunakan Canva, banyak siswa kesulitan memahami konsep abstrak, tetapi dengan visualisasi melalui Canva, siswa lebih mudah mengaitkan konsep dengan gambar atau diagram yang mereka buat sendiri, yang meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka.

Dalam pendekatan PBL, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang memerlukan solusi kreatif dan analitis. Canva memfasilitasi siswa dalam memvisualisasikan solusi mereka, yang merangsang keterampilan berpikir kritis. Siswa terlibat aktif dalam mencari informasi yang relevan, menganalisis data, dan menyusun ide secara logis melalui presentasi visual. Selain itu, Canva mendorong siswa untuk mengeksplorasi kreativitas dalam proses pembelajaran, terutama dalam keterampilan visual seperti tata letak, penggunaan warna, dan pemilihan elemen desain yang tepat. Kreativitas ini tidak hanya meningkatkan kualitas tugas siswa, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan ide secara visual.

Temuan lainnya adalah peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Canva membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, yang meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan kegiatan kelompok. Siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas karena mereka dapat menggunakan teknologi yang menarik, yang memberikan rasa pencapaian pribadi. Namun, penelitian ini juga menemukan tantangan seperti perbedaan keterampilan digital siswa dan kendala akses perangkat serta internet. Hal ini menunjukkan pentingnya dukungan infrastruktur teknologi dan pelatihan bagi guru untuk memastikan kelancaran integrasi teknologi seperti Canva.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi digital, seperti Canva, tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan visual. Namun, untuk hasil yang optimal, diperlukan persiapan matang, termasuk pelatihan bagi guru dan siswa serta dukungan teknis.

E. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran di kelas VI A SD Plus IGM memberikan dampak positif signifikan terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Melalui integrasi Canva dengan pendekatan Problem-Based Learning (PBL), siswa mampu memahami materi lebih baik dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan visual. Canva menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka mengingat materi dengan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, A., Kosim, & Ayub, S. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Metode Eksperimen pada Materi Cahaya Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Gunungsari Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3):154-159.
- Handayani, I.D.A.T., Karyasa, I.W., & Suardana, I.N. 2015. Komparasi Peningkatan Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa SMA yang Dibelajarkan dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*. *E-jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, (Online), Vol. 5, (<http://www.pasca.undiksha.ac.id>), diakses 12 Februari 2016).
- Herlina, Kasim, A., & Mamu, H.D. 2016. Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di Kelas XI IPA MAN 2 Model Palu. *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, 5(1):11-18.
- Hinderasti, N.E.K., Suciati, & Prayitno, B.A. 2013. Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan Metode Eksperimen disertai Teknik *Roundhouse Diagram* dan *Mind Map* Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau dari Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2):10-27
- Mukrimati, N. A., Murtono, & Wanabuliandari, S. (2018). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD Negeri RAU Kedubf Jepara Pada Materi Perkalian Pecahan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1).

- Pujiati, Kanzunnudin, M., & Wanabuliandari, S. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV SDN 3 Gemulung Pada Materi Pecahan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1)
- Purwanto, N. (2015). *Psikologi Pendidikan* (3rd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, P.S., Mulyani, & Miswadi, S.S. 2012. Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Base* Melalui *Lesson Study*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1):63-70
- Rikunto, Suharsimi, dkk. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rochaminah, S. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Penemuan terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematis [Disertasi pada PPs UPI tidak dipublikasikan]*
- Santi, M.D., Nursyahidah. F., Nugroho, A.N., Estiyani. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa. *Journal on Education*. 5(4)
- Sastrawati, E., Rusdi, M., & Syamsurizal. 2011. *Problem Based Learning*, Strategi Metakognisi, dan Ketrampilan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 1(2):1-14.
- Setyawati, D. H. L., Fakhiriyah, F., & Khamdun. (2020). Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dengan Menerapkan Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Lempar Karet Pengetahuan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 130–139.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar & Pembelajaran* Jakarta: Deepublish
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Surakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Susilo, A.B., Wiyanti, & Supartono. 2012. Model Pembelajaran IPA Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Berfikir Kritis Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 1(1):12-20.

- Sutiman. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Paket Keahlian Administrasi Perkantoran. *Jurnar Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(3).
- Wahyuningtyas, R., Sulasmono, B.S. 2020. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah.. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1)23-27