

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI TUMBUHAN MELALUI MEDIA GAMBAR BERBASIS CANVA SISWA KELAS 4 SDN DUKUH KUPANG 1 SURABAYA

Diniyah Mar'atus Sholiha¹, Diah Yovita Suryarini, Mawan dwiyanto³

¹ Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

e-mail: diniyahsholiha123@gmail.com

² Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

e-mail: dyovita_fbs@uwks.ac.id

³ Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang 1 Surabaya, Indonesia

e-mail: mawandwiyanto26@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya in the topic of Plants by using image-based media through Canva. The method employed was Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles. Each cycle included planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning outcome tests, teacher and student observation sheets, and student response questionnaires. The results showed that the use of Canva media effectively improved student learning outcomes, with the percentage of mastery increasing from 57% in the first cycle to 89% in the second cycle. Students' learning activities also improved from the "fair" to "good" category. Student responses toward Canva were very positive, with response scores increasing from 71.61% to 90.98%. In conclusion, image-based media using Canva is effective as a visual learning tool to enhance students' conceptual understanding and learning motivation.

Keywords: *visual media, Canva, learning outcomes, science learning, elementary students.*

ABSTRAK

Hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya pada materi Tumbuhan masih rendah, salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan belum sesuai dengan gaya belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media gambar berbasis Canva. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi guru dan siswa, serta uji respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 57% pada siklus I menjadi 89% pada siklus II. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi kategori baik. Respon siswa terhadap media Canva sangat positif, dengan skor respon meningkat dari 71,61% menjadi 90,98%. Kesimpulannya, media gambar berbasis Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran visual yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: media gambar, Canva, hasil belajar, pembelajaran IPAS, siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membangun literasi sains dan sikap peduli lingkungan sejak dini. Salah satu materi yang esensial adalah tumbuhan, karena menjadi dasar untuk memahami struktur kehidupan, ekosistem, serta proses biologis yang terjadi di alam sekitar. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi tumbuhan masih tergolong rendah. Rata-rata nilai ulangan harian belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Dari 30 siswa, hanya 11 siswa (36,6%) yang mencapai nilai di atas KKM, sementara 63,4% lainnya belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, terutama dari aspek media yang digunakan. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran IPA masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan membaca buku teks, tanpa dukungan media visual yang menarik. Padahal, materi tumbuhan memiliki karakteristik konkret dan sangat membutuhkan visualisasi, seperti gambar bagian tumbuhan, siklus pertumbuhan, atau proses fotosintesis, agar siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah.

Transformasi digital dalam dunia pendidikan mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar. Integrasi teknologi, sebagaimana ditekankan dalam pendidikan abad ke-21, bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, adaptif, dan bermakna bagi siswa (Aransyah et al., 2023). Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, seperti visual dan interaktif, menjadi penting untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal ini menjadi sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya, khususnya pada materi tumbuhan yang membutuhkan bantuan media visual yang konkret dan menarik.

Di tingkat nasional, hasil belajar sains siswa Indonesia masih menunjukkan tantangan. Berdasarkan data PISA 2018, kemampuan sains siswa Indonesia berada di peringkat 71 dari 79 negara (Ines et al., 2025). Hal ini menunjukkan masih adanya kesenjangan pemahaman konsep sains yang perlu diatasi. Menanggapi kondisi tersebut, Kemendikbudristek melalui program Merdeka Belajar mendorong guru untuk berinovasi, termasuk dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran (Firman Aulia Ramadhan, 2022). Inisiatif ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran IPA di SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya, yang memerlukan pendekatan visual dan interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tumbuhan.

Di tingkat nasional, hasil belajar sains siswa Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan data PISA 2018, kemampuan sains siswa Indonesia berada pada peringkat 71 dari 79 negara, menunjukkan masih lemahnya penguasaan konsep sains secara menyeluruh (Ines et al., 2025). Untuk mengatasi hal ini, Kemendikbudristek melalui program Merdeka Belajar mendorong guru agar lebih inovatif dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermakna (Firman Aulia Ramadhan, 2022). Permasalahan serupa juga ditemukan di SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV tidak dapat dilepaskan dari masih dominannya penggunaan metode ceramah konvensional tanpa dukungan media yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pembelajaran IPA masih didominasi oleh buku teks dan penjelasan lisan tanpa pemanfaatanataan media visual yang memadai. Padahal, materi tumbuhan memiliki karakteristik konkret-visual yang sangat membutuhkan bantuan media gambar untuk memperjelas konsep seperti struktur daun, akar, batang, dan proses fotosintesis. Kurangnya media visual menyebabkan siswa kesulitan memahami materi secara mendalam, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran merujuk pada teori dual coding dari Allan Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui dua saluran (verbal dan visual) akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik (Tresnaningtyas et al., 2023). Media gambar berfungsi sebagai stimulus visual yang membantu siswa membentuk representasi mental dari konsep yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran IPA, media gambar sangat efektif untuk menjelaskan objek-objek yang tidak dapat dibawa langsung ke dalam kelas atau yang bersifat mikroskopis. Selain itu, teori konstruktivisme dari Piaget juga menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan dan media yang tersedia (Nurhosen et al., 2024). Dalam hal ini, media gambar berbasis digital seperti Canva dapat menjadi sarana yang mendukung konstruksi pengetahuan siswa secara aktif dan kreatif.

Canva merupakan aplikasi desain grafis digital yang mudah digunakan dan sesuai untuk keperluan pendidikan. Aplikasi ini menyediakan berbagai elemen visual yang membantu guru menyusun media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian oleh Media et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa secara signifikan. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Nilamsari & Madiun (2024), yang menyimpulkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan mengurangi kejenuhan belajar.

Penelitian oleh Nilamsari & Madiun (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPA kelas V SD berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan

partisipasi aktif siswa. Media ini juga membantu mengurangi kejenuhan belajar, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Hasil observasi di SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis Canva dalam pembelajaran masih minim. Mayoritas guru belum menggunakan Canva secara optimal, terutama dalam menyampaikan materi IPA. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan pelatihan dan waktu untuk membuat media yang menarik. Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton dan kurang sesuai dengan gaya belajar visual siswa sekolah dasar.

Data observasi dan wawancara menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi penggunaan media Canva dan praktik pembelajaran yang terjadi di SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya. Meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas Canva dalam pembelajaran IPA, belum ada studi yang secara spesifik mengkaji penerapannya pada materi tumbuhan di kelas IV SD, khususnya dalam konteks sekolah ini. Gap inilah yang menjadi dasar penting penelitian ini. Oleh karena itu, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar IPA melalui media gambar berbasis Canva.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya dalam materi tumbuhan melalui penerapan media gambar berbasis Canva. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, sekaligus mendorong guru lebih kreatif dalam memanfaatkan media digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi praktis bagi guru SD dalam mengembangkan pembelajaran visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media gambar berbasis Canva dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi tumbuhan. Model yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama: (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan Tindakan (Acting), (3) Observasi (Observing), dan (4) Refleksi (Reflecting). Setiap siklus dalam model ini bersifat spiral, yang artinya hasil refleksi pada siklus pertama akan digunakan sebagai dasar untuk merancang tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi tumbuhan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus meliputi empat tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas IV bersama-sama merumuskan rencana tindakan yang akan dilakukan. Beberapa langkah yang dilakukan antara lain:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat penggunaan media gambar berbasis Canva.
- b. Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti lembar kerja siswa, media visual Canva, dan instrumen penilaian.
- c. Menyusun instrumen observasi, angket, dan tes hasil belajar.
- d. Menentukan indikator keberhasilan penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting).

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menyampaikan materi IPA tentang tumbuhan menggunakan media gambar berbasis Canva. Materi difokuskan pada bagian-bagian tumbuhan, fungsinya, serta proses fotosintesis. Gambar-gambar yang disajikan dirancang menarik dan interaktif untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Selama pembelajaran, siswa diarahkan untuk mengamati visual secara aktif dan berdiskusi berdasarkan media yang ditampilkan..

3. Observasi (Observing)

Observasi dilakukan secara sistematis selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa, minat belajar, dan respons terhadap penggunaan media Canva. Selain observasi, data juga dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket siswa guna mengevaluasi pemahaman materi serta motivasi belajar.

4. Refleksi (Reflecting)

Refleksi dilakukan setelah tindakan dan observasi pada setiap siklus selesai dilaksanakan. Tujuannya adalah mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran, serta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya. Jika indikator keberhasilan belum tercapai, tindakan dilanjutkan ke siklus kedua dengan penyesuaian yang lebih terarah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Tes Hasil Belajar.

Tes dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tumbuhan setelah pembelajaran menggunakan media Canva.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi aktivitas belajar siswa, interaksi dalam kelas, dan penggunaan media Canva.

3. Angket

Angket diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan mereka terhadap penggunaan media gambar berbasis Canva dalam pembelajaran IPA.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk merekam kegiatan selama penelitian dalam bentuk foto, video, dan arsip lainnya guna memperkuat data penelitian.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah nilai hasil belajar siswa yang dihitung dalam bentuk persentase ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan pencapaian nilai minimal 75. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa, respon siswa, serta refleksi proses pembelajaran selama tindakan dilakukan.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung ketuntasan belajar secara klasikal adalah:

Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan indikator sebagai berikut:

- Rata-rata nilai siswa mencapai minimal KKM yaitu 75.
- Persentase ketuntasan klasikal mencapai minimal 85%.
- Aktivitas siswa selama pembelajaran menunjukkan keterlibatan aktif dan positif.

Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan, yang terbagi dalam tahap persiapan, pelaksanaan siklus I, evaluasi dan refleksi, kemudian dilanjutkan dengan siklus II apabila diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya pada materi Tumbuhan melalui penggunaan media gambar berbasis Canva.

Jumlah peserta didik dalam penelitian ini sebanyak 28 siswa. Hasil belajar siswa dievaluasi melalui tes evaluasi di akhir setiap siklus. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran ini adalah 75. Berikut adalah rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II:

Tabel 1.

Hasil Belajar Peserta didik Siklus 1 dan 2

Keterangan	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Tuntas	16 siswa	25 siswa
Jumlah Belum Tuntas	12 siswa	3 siswa
Persentase Ketuntasan	57%	89%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa: Pada siklus I, hanya 16 siswa (57%) yang mencapai $KKM \geq 75$, sementara 12 siswa (43%) belum tuntas. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 25 siswa (89%), dan hanya 3 siswa (11%) yang belum tuntas. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa atau sebesar 32%. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan media gambar berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman konsep materi tumbuhan.

Media gambar berbasis Canva terbukti mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman terhadap konsep abstrak seperti bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Selain itu, perubahan pendekatan guru yang lebih interaktif dan visual pada siklus II juga turut mendorong motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selanjutnya Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan pada dua aspek, yaitu:

Observasi terhadap guru, yang mencakup kemampuan mengelola pembelajaran, penggunaan media, penyampaian materi, interaksi dengan siswa, dan pengelolaan kelas. Observasi terhadap siswa, yang mencakup keaktifan, perhatian terhadap pelajaran, kerja sama dalam kelompok, dan ketertarikan terhadap media pembelajaran.

Observasi dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang diisi oleh observer (guru pendamping/peneliti). Setiap aspek diberi skor dengan

rentang 1–4, kemudian diolah menjadi persentase keterlaksanaan. Berikut hasil penulis tuangkan dalam tabel:

Tabel 2. Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati	Skor Maks	Siklus I	Persentase I	Kriteria	Siklus II	Persentase II	Kriteria
1	Perencanaan dan pengelolaan PBM	16	11	68,75%	Cukup	14	87,5%	Baik
2	Penggunaan media Canva	16	10	62,5%	Cukup	15	93,75%	Sangat Baik
3	Penyampaian materi	16	12	75%	Baik	15	93,75%	Sangat Baik
4	Interaksi guru dan siswa	16	11	68,75%	Cukup	14	87,5%	Baik
5	Pengelolaan kelas	16	12	75%	Baik	15	93,75%	Sangat Baik
Total Skor Guru		80	56	70%	Baik	73	91,25%	Sangat Baik

Tabel 3. Hasil Lembar Observasi siswa

No	Aspek yang Diamati	Skor Maks	Siklus I	Persentase I	Kriteria	Siklus II	Persentase II	Kriteria
1	Keaktifan dalam diskusi	112	72	64,29%	Cukup	95	84,82%	Baik
2	Perhatian terhadap pelajaran	112	70	62,5%	Cukup	94	83,93%	Baik
3	Kerja sama dalam kelompok	112	76	67,86%	Cukup	97	86,61%	Baik
4	Ketertarikan pada media	112	78	69,64%	Cukup	102	91,07%	Sangat Baik
Total Skor Siswa		448	296	66,07%	Cukup	388	86,61%	Baik

Pada siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2025, keterlaksanaan pembelajaran oleh guru memperoleh skor 56 dari total 80, dengan persentase 70% dan termasuk kategori Baik. Pada siklus II, yang dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2025, skor meningkat menjadi 73 dari 80 atau 91,25%, termasuk dalam kategori Sangat Baik. Peningkatan ini

mencerminkan adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media Canva dan interaksi guru dengan siswa selama kegiatan belajar mengajar.

Observasi Siswa Pada siklus I, aktivitas siswa masih dalam kategori Cukup dengan persentase 66,07%. Pada siklus II, terjadi peningkatan menjadi 86,61% dengan kategori Baik hingga Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbasis Canva berhasil meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Peningkatan hasil observasi baik dari guru maupun siswa menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Visualisasi materi tumbuhan yang lebih menarik dan interaktif membuat siswa lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Uji respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media gambar berbasis Canva. Angket disebar pada akhir siklus I dan II, terdiri dari 10 pernyataan positif dengan 4 pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Setiap jawaban diberi skor:

SS = 4

S = 3

KS = 2

TS = 1

Hasil total kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat respon secara keseluruhan.

Tabel 4 Hasil Uji Respon Siswa

No	Indikator Pernyataan	Skor Maks	Skor Siklus I	Persentase I	Siklus II	Persentase II
1	Media Canva menarik dan membuat saya semangat belajar	112	85	75,89%	103	91,96%
2	Saya mudah memahami materi melalui gambar	112	80	71,43%	100	89,29%
3	Saya senang belajar dengan tampilan visual yang menarik	112	84	75,00%	104	92,86%
4	Saya aktif dalam kegiatan belajar saat media Canva digunakan	112	76	67,86%	98	87,50%
5	Pembelajaran terasa menyenangkan dengan media Canva	112	82	73,21%	105	93,75%

6	Saya merasa percaya diri menjawab soal setelah belajar dengan Canva	112	78	69,64%	101	90,18%
7	Saya bisa bekerja sama lebih baik dalam kelompok	112	74	66,07%	96	85,71%
8	Saya ingin belajar lagi dengan media seperti ini	112	83	74,11%	106	94,64%
9	Materi lebih mudah diingat karena disertai gambar	112	79	70,54%	102	91,07%
10	Saya lebih fokus belajar dengan media visual	112	81	72,32%	104	92,86%
Total Skor		1120	802	71,61%	1019	90,98%

Berdasarkan hasil analisis uji respon peserta didik terhadap penggunaan media gambar berbasis Canva, terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I yang dilaksanakan pada 6 Februari 2025, skor total mencapai 802 dari 1120, dengan persentase rata-rata 71,61% dan termasuk kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media, keterlibatan dan kenyamanan belajar belum optimal. Beberapa siswa masih tampak pasif dan belum sepenuhnya terhubung dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil analisis uji respon peserta didik terhadap penggunaan media gambar berbasis Canva, terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I (6 Februari 2025), skor total yang diperoleh adalah 802 dari 1120 dengan persentase 71,61%, termasuk dalam kategori Baik. Meskipun siswa mulai tertarik dengan media yang digunakan, keterlibatan dan kenyamanan belajar belum sepenuhnya optimal. Beberapa siswa masih tampak pasif dan belum terhubung secara penuh dengan proses pembelajaran. Pada siklus II (13 Februari 2025), skor respon meningkat tajam menjadi 1019 dari 1120, dengan persentase 90,98%, yang termasuk kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media Canva berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tampak lebih semangat, fokus, serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. Antusiasme terhadap media juga meningkat, bahkan beberapa siswa menyatakan keinginan untuk menggunakan media serupa pada pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan tabel dan penjelasan diatas data ini menunjukkan bahwa visualisasi melalui gambar yang menarik dan interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media berbasis Canva tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini mendukung kesimpulan bahwa pendekatan visual dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar secara menyeluruh.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu (IPAS) materi Tumbuhan melalui penerapan media gambar berbasis Canva. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari hasil belajar siswa, lembar observasi guru dan siswa, serta uji respon siswa pada dua siklus tindakan, diperoleh gambaran bahwa media Canva memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari evaluasi tes pada siklus I dan II. Pada siklus I, 16 dari 28 siswa (57%) tuntas, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 25 siswa (89%). Namun, masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil observasi dan catatan guru, dua di antaranya menunjukkan kurangnya motivasi belajar dan partisipasi aktif dalam kelas, sementara satu siswa mengalami kesulitan memahami konsep fotosintesis. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media Canva efektif secara umum, diperlukan pendekatan individual dan bimbingan tambahan bagi siswa yang memiliki hambatan kognitif maupun afektif dalam belajar.

Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media gambar berbasis Canva tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti proses fotosintesis atau struktur tumbuhan, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Gambar dan infografis yang menarik secara visual mendorong siswa untuk lebih fokus dan tertarik pada materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Ramadhan, 2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran visual dapat mempercepat proses penangkapan informasi oleh siswa karena sesuai dengan gaya belajar visual yang dominan di kalangan peserta didik sekolah dasar.

Data dari observasi terhadap guru menunjukkan adanya peningkatan dalam pengelolaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 70% (kategori baik), dan meningkat menjadi 91,25% (kategori sangat baik) pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis media visual. Perencanaan yang matang, penggunaan fitur Canva secara maksimal, serta keterampilan guru dalam menjelaskan materi menggunakan media yang telah dibuat, berkontribusi besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.

Sementara itu, hasil observasi siswa juga menunjukkan adanya peningkatan. Aktivitas siswa pada siklus I berada pada kategori cukup (66,07%), lalu meningkat menjadi kategori baik (86,61%) pada siklus II. Indikator seperti keaktifan siswa dalam berdiskusi, perhatian terhadap pelajaran, kerja sama kelompok, dan ketertarikan terhadap media pembelajaran semuanya

mengalami peningkatan. Peningkatan ini menjadi indikator bahwa siswa merasa lebih nyaman dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran ketika media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka.

Penemuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dorsey-Elson et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitiannya, siswa lebih aktif berdiskusi, lebih cepat memahami materi, dan lebih antusias saat guru menggunakan gambar yang relevan dan menarik dalam pembelajaran.

Hasil uji respon siswa terhadap penggunaan media Canva menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang sangat positif. Persentase skor respon siswa meningkat dari 71,61% (kategori baik) pada siklus I menjadi 90,98% (kategori sangat baik) pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya merespons media Canva secara positif, tetapi juga merasa nyaman dan antusias saat belajar dengan menggunakan media ini.

Pernyataan siswa yang menyebutkan bahwa mereka lebih fokus, lebih mudah memahami materi, dan merasa lebih senang saat belajar dengan media bergambar berbasis Canva merupakan indikator penting bahwa media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh (Dahlia, 2023) yang menunjukkan bahwa media visual interaktif seperti Canva dapat meningkatkan engagement siswa dan membantu mereka membangun makna secara lebih efektif terhadap konsep-konsep pembelajaran yang diajarkan.

Siswa juga mengaku lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok karena materi lebih mudah dipahami. Ketika media yang digunakan mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan, maka motivasi belajar mereka juga akan meningkat. Hal ini juga ditegaskan oleh (Alfina & Erik, n.d.) dalam teori pembelajaran multimedia, bahwa kombinasi teks dan gambar yang disajikan secara menarik dapat meningkatkan pemrosesan informasi dalam memori jangka panjang siswa.

Media Canva sebagai alat bantu visual berbasis digital memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Canva memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk poster, infografis, dan presentasi yang penuh warna dan menarik secara visual. Selain itu, fitur-fitur Canva yang mudah digunakan juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai gambar dan warna.

Pembelajaran berbasis visual seperti ini sesuai dengan pendekatan multimodal learning, di mana siswa menerima informasi melalui berbagai saluran sensorik—visual, auditori, dan kinestetik. Dalam konteks ini, Canva berperan sebagai media yang memenuhi kebutuhan visual

siswa, sekaligus memberikan stimulus kognitif dan afektif yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Penelitian oleh (Helmandollar, 2020) juga mendukung temuan ini, di mana disebutkan bahwa media visual digital seperti Canva dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyusun bahan ajar. Hal ini tentu saja berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar dan efektivitas pembelajaran secara umum.

Keberhasilan penggunaan media Canva dalam penelitian ini juga tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga mampu merancang media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini, guru berhasil mengadaptasi penggunaan Canva dengan baik, mulai dari membuat desain infografis materi tumbuhan, menyajikannya secara menarik, hingga mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

Guru yang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran akan mampu membangun suasana belajar yang kondusif dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Nilamsari & Madiun, 2024) bahwa salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran berbasis media visual seperti Canva sangat relevan karena mendorong pengembangan kompetensi siswa secara holistik, sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Media ini tidak hanya melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan kolaborasi dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran IPAS yang berbasis proyek dan eksplorasi visual, Canva dapat menjadi sarana yang mendukung pembelajaran kontekstual dan menyenangkan. Siswa dilatih untuk mengobservasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari materi yang disajikan secara visual, sehingga kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor mereka dapat berkembang secara seimbang.

Meskipun media Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaannya. Pertama, keterbatasan perangkat dan akses digital di beberapa sekolah dapat menjadi tantangan bagi guru dalam mengoptimalkan media ini. Kedua, belum semua guru memiliki keterampilan desain visual yang memadai, sehingga perlu dilakukan pelatihan secara berkelanjutan.

Untuk pengembangan lebih lanjut, media Canva dapat digunakan secara kolaboratif dengan melibatkan siswa dalam proses pembuatan media, misalnya melalui proyek kelompok

atau tugas desain infografis sederhana. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi konsumen media, tetapi juga belajar menjadi produsen konten yang kreatif

Penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Olsson et al., 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis infografis dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk visual dibandingkan dengan teks panjang.

Selain itu, penelitian oleh (Ramadhan, 2021) juga menunjukkan bahwa media Canva mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi tinggi seperti sains dan sosial. Dalam penelitiannya, siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar dan lebih aktif dalam kegiatan diskusi kelompok setelah guru menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran.

Hasil-hasil tersebut memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa media gambar berbasis Canva sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan respon positif siswa terhadap proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya pada materi tumbuhan melalui penggunaan media gambar berbasis Canva. Berdasarkan hasil tindakan kelas selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa media Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar dari 57% menjadi 89%, peningkatan aktivitas belajar, serta respons positif siswa terhadap media pembelajaran yang ditunjukkan oleh kenaikan skor respon dari 71,61% menjadi 90,98%. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan. Durasi pelaksanaan hanya mencakup dua siklus dalam waktu terbatas, subjek penelitian terbatas pada satu kelas di satu sekolah, dan fokus materi hanya pada topik tumbuhan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi secara luas. Penelitian lanjutan dengan cakupan materi, jenjang, dan konteks sekolah yang berbeda sangat disarankan untuk menguatkan temuan ini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, peneliti menyarankan agar guru-guru di tingkat sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS atau mata pelajaran lain yang bersifat konseptual, mempertimbangkan penggunaan media Canva sebagai alternatif media pembelajaran visual yang inovatif. Guru diharapkan dapat mengembangkan keterampilan desain sederhana agar mampu menciptakan media gambar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan

siswa. Sekolah juga disarankan untuk memberikan pelatihan dan fasilitas pendukung agar guru dan siswa dapat mengakses serta memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media Canva pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, guna memperkaya inovasi media pembelajaran visual serta memperluas cakupan penelitian serupa dalam konteks yang berbeda. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek, konteks sekolah, maupun variasi materi pelajaran. Penelitian dalam jangka waktu lebih panjang juga diperlukan untuk mengukur efektivitas media Canva secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, Lady, & Erik, H. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bagian Tumbuhan Beserta Fungsinya Berbasis Media Canva Di SDN 01 Tawangrejo*. 140–144.
- Aransyah, M. F., Fourqoniah, F., & Riani, L. P. (2023). Enhancing the Student Entrepreneurship Education Model Using Design Thinking and Lean Canvas Approaches. *Journal of Social Studies Education Research*, 14(2), 195–216.
- Dahliani, L. (2023). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144–151. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>
- Dorsey-Elson, L., Chavis, C., Baptiste-Roberts, K., Bista, K., Tannouri, A., Oni, A., Rockward, M., Allen-Milton, S., Kinyua, A., Pratt-Harris, N., Brunson, D. J., & Efe, S. (2021). Teaching and Learning as CANVAS Ambassadors During the COVID-19 Pandemic: Faculty Experiences at One Historically Black College and University. *Journal of Interdisciplinary Studies in Education*, 10(1), 1–15.
- Firman Aulia Ramadhan, R. M. P. (2022). Using Poster Comment Method to Improve English Writing Ability of V-A Class at MIN 4 Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 3(2), 111–124. <https://doi.org/10.35719/educare.v3i2.106>
- Helmandollar, M. S. (2020). Meeting Students Where They Are: Implementing Canvas for Successful Student Outreach. *Inquiry*, 23(1). <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=shib&db=eric&AN=EJ1265811&site=ehost-live&scope=site&custid=s5501413>
- Ines, M., Pare, T., & Wau, M. P. (2025). *Inovasi Pembelajaran IPAS melalui Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV SDN Natakupe Innovation in Science and Technology Learning through the Development of Interactive Powerpoint Media Based on a Scientific Approach in Grade IV Students of SDN Natakupe*. 76.

- Media, V., Suhada, N. N., & Nurulaeni, F. (2023). *Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Materi IPA Melalui Media Video Animasi Canva*. 3(1), 30–36.
- Nilamsari, S. R., & Madiun, U. P. (2024). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Canva Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul*. 5, 874–879.
- Nurhosen Nurhosen, Sayyinul Sayyinul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, & Miftahus Surur. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Olsson, D., Gericke, N., Boeve-de Pauw, J., Berglund, T., & Chang, T. (2019). Green schools in Taiwan – Effects on student sustainability consciousness. *Global Environmental Change*, 54(March 2018), 184–194. <https://doi.org/10.1016/j.gloenvcha.2018.11.011>
- Ramadhan, F. A. (2021). Vektor : Jurnal Pendidikan IPA Dalam Pembelajaran IPA Di Pendidikan Sekolah Dasar. *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA, Volume 02*, (nomor 2), 56–66. <http://vektor.iain-jember.ac.id>
- Tresnaningtyas, R. P., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6037–6048.