



Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPAS

The Effectiveness Of Using The Canva App As A Learning Medium IPAS

Sherly Carolline Santo, Alim Sumarno², Mohammad Syahidul Haq³

E-mail Korespondensi : 24010845028@unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Info Artikel

| Submitted: 24 Mei 2025 | Revised: 1 Juni 2025 | Accepted: 6 Juni 2025

How to Cite : Sherly Carolline Santo, etc., "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPAS", *EduGrows: Education and Learning Review*, Vol. 1, No. 1, June, 2025, P. 14-27.

ABSTRACT

The rapid advancement of science and technology in the early 20th century has resulted in information technology and production systems that can be set up automatically. The changes in Industry 4.0 that are taking place in Indonesia have given birth to various technological innovations and caused major transformations in people's social lives. One of the sectors that is most felt because of the implementation of the industrial revolution 4.0 is in the development aspect in the world of education. In the period after the covid-19 pandemic, the role of technology is very dominant in education. Educators and students need technology or platforms that support distance learning activities and still have good interactions, so that the classroom remains not boring or fun and productive. Canva is one of the applications that is able to overcome these challenges. Canva for Education is one of Canva's programs designed specifically to support teaching and learning activities. This service is intended for educators and students to make the learning process more interesting, innovative, and encourage collaboration. The article aims to identify a number of issues that Canva can have with and the extent of its effectiveness as a supporting medium in IPAS learning. Canva is an application that provides various features that support the process of creating learning media by educators, including a variety of templates that can be used in the design process practically. This study uses a literature review approach, with the stages of identifying, accessing, reading, and analyzing a number of literature related to the problem being studied. The data presented in this study comes from the results of a previous study that examined the Canva's performance as a tool in learning activities.

Keyword: Educational Technology, Canva, Learning Media, Science, Literature Review

ABSTRAK

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat pada awal abad ke-20 telah menghasilkan teknologi informasi dan sistem produksi yang dapat diatur secara otomatis. Pada *perubahan Industri 4.0* yang tengah berlangsung di Indonesia telah melahirkan beragam inovasi teknologi dan menyebabkan *transformasi* besar dalam kehidupan sosial masyarakat. Salah satu sektor yang paling dirasakan karena penerapan revolusi industri 4.0 ini adalah pada aspek pengembangan dalam dunia pendidikan. Pada masa keadaan setelah masa pandemi covid-19 membuat peran teknologi sangat dominan dalam pendidikan. Pendidik dan peserta didik membutuhkan teknologi atau platform yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh dan tetap mempunyai interaksi yang baik, agar kelas tetap menjadi tidak bosan atau menyenangkan dan produktif. Canva salah satu aplikasi yang mampu



mengatasi tantangan tersebut. Canva for Education merupakan salah satu program dari Canva yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Layanan ini ditujukan bagi pendidik dan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, inovatif, serta mendorong kolaborasi. Artikel bermaksud untuk mengidentifikasi suatu kegunaan canva dapat mempengaruhi dan sejauh mana efektivitas Canva sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPAS. Canva merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses pembuatan media pembelajaran oleh pendidik, termasuk di dalamnya beragam template yang dapat dimanfaatkan dalam proses desain secara praktis. Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review, dengan tahapan mengidentifikasi, mengakses, membaca, dan menganalisis sejumlah literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Data yang dipaparkan dalam penelitian ini berasal dari hasil studi sebelumnya yang meneliti efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Teknologi Pendidikan, Canva, Media Pembelajaran, IPAS, Literature Review*

Pendahuluan

Transformasi teknologi telah memainkan peran krusial dalam mendorong terjadinya perubahan sosial, yang dirasakan baik di tingkat personal maupun komunitas. Inovasi di bidang teknologi informasi dan ilmu pengetahuan, khususnya dalam konteks jaringan sosial digital, mengalami perkembangan pesat saat munculnya periode transformasi industri berbasis teknologi digital ini menjadi awal dari era kreativitas digital, di mana kemajuan teknologi tidak lagi terbatas pada ranah industri semata, melainkan juga membawa pengaruh yang luas terhadap sektor pendidikan dan kehidupan secara umum. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong lahirnya berbagai pembaruan dalam metode dan pendekatan pembelajaran.

Kemunculan teknologi seperti data science, kecerdasan buatan (AI), dan semakin meluasnya penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari menjadi indikator utama dari transformasi ini. Maka dari itu, adaptasi terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan video pembelajaran, menjadi kebutuhan mendesak di era Revolusi Industri 4.0. Hal ini merupakan bagian dari inovasi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu bersikap adaptif, kreatif, dan inovatif dalam merancang pembelajaran agar mampu menjawab tantangan zaman dan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

Dalam pandangan Tilaar (1998) dalam karya Istiarsono (2016) menyebutkan dominasi global dapat ditopang oleh beberapa faktor utama: kemajuan IPTEK yang mempermudah aktivitas manusia, dukungan terhadap perdagangan bebas, kerja sama lintas negara, dan meningkatnya kesadaran akan HAM dan demokrasi. Dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi memunculkan kebutuhan akan perubahan dalam pola belajar siswa dan pendekatan pembelajaran oleh guru. Hal

ini menuntut guru untuk dapat beradaptasi, salah satunya dengan merancang media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan digital saat ini (Faisal et al., 2020).

Pendidikan adalah proses sadar, terencana, dan sistematis untuk membentuk karakter dan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan (Munib, 2004). Menurut Hamalik (2009), kualitas hasil belajar sangat ditentukan oleh mutu proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan perlu didukung oleh inovasi pembelajaran, seperti pengembangan kurikulum, metode, bahan ajar, dan media. Salah satu upaya yang efektif adalah inovasi media pembelajaran, karena media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi (Djulhijjah, Noer, & Linda, 2017).

Pada penyusunan materi ajar akan lebih baik dan efektif jika didukung oleh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya melalui media visual. Presentasi merupakan salah satu media penting yang berfungsi untuk menyampaikan materi secara menarik dan terfokus. Kusrianto (2013) menyatakan bahwa komunikasi visual, seperti gambar dan simbol, lebih mudah dipahami oleh audiens dibandingkan dengan pesan verbal, karena mampu merangsang imajinasi serta memberikan ruang interpretasi yang lebih luas. Canva menjadi salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam merancang media pembelajaran yang efektif.

Canva sangat mendukung proses kreatif, khususnya dalam dunia pendidikan bisnis, karena kemudahan akses dan kelengkapan fitur yang ditawarkan dapat membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif. Sebagaimana disampaikan oleh Triningsih (2021), Canva memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, serta kreativitas, dengan berbagai manfaat lainnya. Salah satu keunggulan Canva terletak pada hasil desainnya yang mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik secara visual. Hal ini menjadi sangat relevan terutama dalam pembelajaran IPA yang cenderung bersifat abstrak, sehingga memerlukan pendekatan visual agar sesuai dengan kapasitas kognitif peserta didik yang masih berada pada tahap operasional-konkret (Nuryati, & Darsinah, 2021) pelajaran IPA telah berubah nama menjadi rumpunan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada penerapan kurikulum merdeka. Proses pembelajaran IPAS sendiri dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator mampu menciptakan kondisi yang ideal dalam aktivitas pembelajaran serta mampu menyediakan sarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengamati dan Peserta didik diarahkan untuk memproses informasi secara aktif hingga mampu menemukan sendiri konsep dari apa yang mereka lihat dan pelajari. Dalam konteks pembelajaran sains, hal ini menjadi sangat penting karena pembelajaran berfokus pada memberikan

pengalaman langsung kepada siswa dalam berinteraksi dengan objek-objek alam yang sedang diamati. (Supardi, 2017).

Metode Penelitian

Studi ini menggunakan metode literature review dengan menelusuri, mengkaji, dan mengevaluasi sumber-sumber ilmiah yang relevan dengan efektivitas pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran IPAS. Metode ini digunakan untuk menggali data dan informasi dari hasil-hasil penelitian sebelumnya yang telah membahas pemanfaatan Canva for Education dalam konteks pembelajaran kreatif, interaktif, dan kolaboratif. Data yang dianalisis bersifat deskriptif dan dikaji secara sistematis guna memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.

1. Subjek Penelitian

Pada subjek penelitian ini yaitu Guru dan peserta didik yang menggunakan aplikasi Canva for Education dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka (literature review). Peneliti mengumpulkan data sekunder dari berbagai sumber ilmiah yang relevan, dengan menelusuri jurnal penelitian sebelumnya, Artikel ilmiah, Buku referensi pendidikan dan teknologi, Publikasi akademik terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran dan Dokumentasi dan laporan dari instansi pendidikan

Data yang diperoleh dievaluasi dan dianalisis Untuk menilai efektivitas dalam menggunakan aplikasi Pemanfaatan Canva sebagai sarana pembelajaran IPAS. Teknik ini dipilih karena memberikan wawasan menyeluruh terhadap temuan-temuan sebelumnya serta mendukung landasan teori dalam penelitian.

3. Teknik Analisis Data

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan sebagai teknik analisis data dalam penelitian ini, dengan landasan teori dari Miles dan Huberman. Menurut mereka, proses analisis data kualitatif mencakup tiga tahap utama, yaitu:

a. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan transformasi data kasar dari berbagai sumber literatur menjadi data yang relevan dengan fokus penelitian. Langkah ini dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan hasil-hasil penelitian yang relevan mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran, sekaligus mengabaikan data yang tidak sesuai dengan fokus efektivitas dalam konteks mata pelajaran IPAS.

b. Penyajian Data (Data Display)

Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk narasi, tabel, atau diagram agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Menampilkan ringkasan temuan dari berbagai penelitian tentang penggunaan Canva serta menyajikan poin-poin keunggulan dan kendala Canva dalam pembelajaran.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing/Verification)

Kesimpulan awal yang diperoleh dari penyajian data kemudian diuji kembali dengan meninjau ulang literatur untuk menjamin keabsahan dan konsistensi informasi. Proses penyimpulan dilakukan dengan mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran IPAS, kemudian menyelaraskannya dengan konteks dan dinamika pembelajaran yang ada.

Hasil dan pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terhadap artikel-artikel ilmiah terkait efektivitas media pembelajaran Canva sebagai media pembelajaran dan sebagai media pada mata pelajaran IPA, ditemukan sebanyak 9 jurnal yang memiliki relevansi Sebagai bagian dari penelitian ini, analisis mendetail dari jurnal-jurnal tersebut diuraikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Analisis Literature Review

No.	Penulis Artikel	Metode Penelitian	Subjek Penelitian	Materi Efektivitas	Media Pembelajaran Canva
1.	(Tegar & Vicky, 2022)	Literature review	Guru	Ilmu teknologi	Salah satu aplikasi desain grafis yang sudah banyak dikenal, baik dari kalangan guru, siswa, maupun mahasiswa. Aplikasi canva ini juga sangat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran
2.	(Anggraini, 2022)	Research and Development (R&D)	Siswa Kelas IV SD	Alat Indra Pada Manusia	LKPD IPA yang didesain menggunakan website canva.com pada materi alat indra pada manusia dapat meningkatkan kemampuan literasi sains pada siswa SD
3.	(Wulandari & Mudinillah, 2022)	Studi Kepustakaan	Peserta didik jenjang SD	Kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam di SD	Canva mampu menjadi alat bantu yang mendukung aktivitas belajar siswa SD dalam pelajaran IPA.

				secara keseluruhan	
4.	(Dyan & Achmad, 2023)	Research & Development (R&D).	Siswa	Media Pembelajaran yang efektif	Aplikasi Canva mampu berperan sebagai media pembuatan video pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta mendorong kolaborasi, sehingga membantu pendidik menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik dalam proses pemahaman.
5.	(Lovandri & Adela, 2023)	Kualitatif Deskriptif	Siswa SD Muhammadiyah Kleco Yogyakarta	Materi Pelajaran SD	Aplikasi Canva mudah diakses oleh seluruh siswa, baik saat mereka berada di rumah maupun di luar rumah. Selain itu, Canva dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang membantu guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dengan banyaknya fitur dan template yang dapat dipilih sesuai kebutuhan, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tetap antusias dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.
6.	(Ahmad & Sugino, 2023)	Literature review	Siswa kelas IV SD	Mata Pelajaran IPA siswa jenjang kelas empat SD	Media Canva sebagai variasi dalam proses mengajar memberikan hasil belajar IPA dengan nilai tertinggi sebanyak 52. siswa dengan

					presentase (82,8%) dari 63 siswa, sedangkan siswa mendapat yang nilai sedang ada 9 siswa dengan presentase (14,1%) dan siswa yang mendapat nilai rendah ada 2 siswa dengan Persentasenya sebesar 3,1%. Pada kelas IV, nilai tertinggi yang dicapai adalah 100, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 54.
7.	(Silvia Putri, 2024)	Kuantitatif	Siswa SMK X	Semua materi SMK X	Bahwa media pembelajaran berbasis canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Pembina 1 Palembang
8.	(Tanjung & Faiza, 2019)	Penelitian pengembangan Instruksional Development Institute	Siswa Kelas X SMK	Dasar Listrik dan Elektronika	Media Canva dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran karena sifatnya yang praktis, sehingga mampu mendorong kreativitas guru sekaligus menghemat waktu dalam penyusunan media pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan perhatian dan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.
9.	(Anisatun & Filia, 2023)	Kualitatif	Guru Kelas V SD Negeri 2 Sambirejo Semarang	Matematika Kelas V SD	Canva sebagai media pembelajaran matematika mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh

					<p>banyaknya template menarik yang tersedia di dalam aplikasi Canva, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu memudahkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika dalam berbagai macam bentuk, baik itu bentuk presentasi, e-modul, lks, poster dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, makapeserta didik akan semakin tertarik untuk belajar lebih mendalam karena adanya pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan, terutama Canva sebagai media pembelajaran matematika mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini karena aplikasi Canva menyediakan beragam template menarik yang membuat proses pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.</p>
--	--	--	--	--	--

Berdasarkan dengan 9 rujukan jurnal yang diteliti. Maka Pemakaian aplikasi Canva untuk mendukung pembelajaran sebagai sarana pembelajaran. Merupakan pilihan

yang tepat, sesuai, efektif dan efisien dalam menunjang efektivitas pembelajaran termasuk dalam subjek IPAS. Dalam studi yang telah dilaksanakan oleh Wulandari & Mudinilah (2022) Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar di sekolah memberikan berbagai dampak positif bagi peserta didik, baik dari segi pelaksanaan pembelajaran, peningkatan motivasi siswa, maupun dampak positif terhadap aspek psikologis mereka. Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar meliputi: (a) meningkatkan motivasi peserta didik karena media pembelajaran mampu menarik perhatian mereka; (b) memperjelas makna pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi serta mencapai tujuan pembelajaran; (c) memperkaya variasi metode pengajaran yang tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal; dan (d) mendorong lebih banyak siswa untuk aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mendengarkan, mengamati, mendemonstrasikan, melakukan secara langsung, dan berperan aktif. Memahami perkembangan digital merupakan hal penting yang wajib dimiliki oleh guru agar proses pembelajaran tidak menjadi monoton. Guru perlu memanfaatkan berbagai sarana yang tersedia, termasuk aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Khususnya dalam pembelajaran IPA, media pembelajaran harus mampu menyajikan objek yang dipelajari secara langsung kepada siswa.

Pada pelaksanaan penelitian yang dilakukan Anisatun & Filia (2023) keduanya menemukan hasil dari penelitian yaitu penggunaan aplikasi Canva oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang berjalan dengan baik dan sesuai dengan konsep pembelajaran abad 21. Guru kelas V tersebut memanfaatkan Canva untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi pendidikan, lembar kerja peserta didik, serta lembar evaluasi. Pembelajaran abad 21 yang diterapkan oleh guru ini juga membekali peserta didik dengan keterampilan 4C (Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity) yang diperlukan untuk menghadapi tantangan zaman. Dampak positif dari penggunaan aplikasi Canva oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang dalam pembelajaran abad 21 yaitu peserta didik menjadi aktif, peserta didik menjadi kreatif, dan peserta didik menjadi percaya diri.

Temuan pada penelitian ini selaras dengan penelitian Handika et al. (2022) dalam penelitian yang dilakukan oleh Adhmad & Sugiono (2023) dinyatakan bahwa media Pembelajaran berbasis Canva dapat membantu guru dalam berinteraksi dengan siswa selama kegiatan belajar di sekolah. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD, variasi pengajaran menggunakan media Canva menghasilkan nilai tertinggi, yaitu 52 siswa (82,8%) dari total 63 siswa. Sementara itu, 9 siswa (14,1%) memperoleh nilai sedang, dan 2 siswa (3,1%) mendapatkan nilai rendah. Nilai tertinggi yang diperoleh di kelas IV adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 54.

Di sisi lain, kemampuan literasi sains siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran Canva. Dengan desain dan gambar yang menarik, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi

tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian Anggraini (2022) yang mengkaji implementasi LKPD IPA yang dibuat melalui website canva.com pada materi alat indra manusia. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik, yang dibuktikan melalui hasil pretest dan posttest serta analisis nilai N-Gain sebesar 0,78, yang masuk dalam kategori tinggi. Selain itu, motivasi belajar siswa juga meningkat berkat penggunaan media pembelajaran Canva. Kepraktisan Canva sebagai media pembelajaran, baik saat guru membuat modul, poster, atau flipbook, maupun ketika siswa diberi kesempatan untuk mendesain sendiri di kelas dengan topik yang berkaitan dengan pembelajaran IPA, turut menjadi faktor pendukung keberhasilan ini.

Media Pembelajaran Canva Bagi Pelajaran IPAS

Pembuatan materi atau bahan pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Magdalena, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, & Maulidia Ayu Fitriani, 2020). Penggunaan media aplikasi canva diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengemas suatu pembelajaran kedalam bentuk modul interaktif yang dapat menarik perhatian serta siswa juga mendapat umpan balik dalam penggunaannya. Canva adalah sebuah alat desain grafis berbasis online yang memudahkan pengguna dalam membuat desain kreatif. Platform ini sering digunakan untuk menghasilkan berbagai konten visual seperti grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan lain-lain. Canva menyediakan berbagai template desain yang bisa dipilih, baik yang gratis maupun berbayar (pro). Pendidik dapat memanfaatkan beragam template dan fitur unggulan yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga membuat materi ajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Berbagai macam tersedia di aplikasi Canva, seperti menyisipkan video dari youtube atau upload dari drive maupun personal computer untuk menunjang pembuatan video pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga akan mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Keterampilan dalam membuat media audio visual dengan memanfaatkan aplikasi Canva juga dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik. Selain itu, Canva juga selalu Canva terus memperbarui berbagai template desain dan fitur-fiturnya sesuai dengan kebutuhan pengguna serta perkembangan tren pembelajaran saat ini. Dengan demikian, pendidik tidak akan ketinggalan zaman ketika menggunakan Canva untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan relevan.

Keunggulan platform Canva meliputi :

1. Memudahkan pengguna dalam membuat berbagai desain sesuai kebutuhan, seperti poster, sertifikat, infografis, video template, presentasi, dan lainnya yang sudah tersedia di Canva.
2. Menyediakan berbagai template menarik yang siap pakai, sehingga pengguna hanya perlu menyesuaikan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan elemen lainnya sesuai keinginan.
3. Mudah diakses oleh semua kalangan melalui perangkat Android, iPhone, atau laptop. Pengguna dapat mengunduh aplikasi atau mengakses langsung lewat web browser tanpa perlu instalasi.

Adapun kekurangan dari platform Canva yakni :

1. Mengandalkan koneksi internet yang stabil. Tanpa internet atau kuota, pengguna tidak dapat menggunakan Canva untuk mendesain.
2. Beberapa fitur seperti template, stiker, ilustrasi, dan font bersifat berbayar. Namun, masih tersedia banyak pilihan gratis yang menarik, sehingga pengguna tetap bisa berkreasi secara maksimal.
3. Kadang desain yang dipilih bisa mirip dengan desain orang lain, baik dari template, gambar, atau warna. Namun, hal ini bisa diatasi dengan kreativitas pengguna dalam memilih dan memodifikasi desain agar berbeda..

Dengan adanya kelebihan dan kekurangan dari aplikasi Canva sebagai salah satu bentuk dari alat bantu mengajar yang digunakan. Tentu Canva juga membantu untuk memudahkan guru sebagai alat bantu mengajar dalam segala bentuk materi pembelajaran. Apalagi pembelajaran di jenjang SD sangat dibutuhkan untuk minat belajar peserta didik. Salah satu alat bantu yang tepat untuk pembelajaran IPAS. Dengan memilih media pembelajaran yang sesuai, guru IPAS dapat berupaya menumbuhkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS, yang seringkali dianggap sulit atau kurang menarik oleh sebagian siswa. IPAS sendiri adalah pelajaran yang sulit karena terdiri dari banyak rumus-rumus yang rumit (khususnya fisika), reaksi kimia yang terkadang membingungkan serta banyaknya hafalan yang wujudnya saja tidak diketahui seperti apa bentuknya, misalnya pada materi sistem imun dalam biologi. Sesuai dengan hasil kajian artikel ilmiah diatas, secara garis besar guru menggunakan media pembelajaran canva dalam bentuk Emodul, powerpoint interaktif, LKPD, e-book, maupun poster atau media lainnya yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Adapula guru yang menggunakan aplikasi canva secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas dimana Guru mendorong siswanya untuk berperan aktif dengan mencoba langsung menggunakan aplikasi tersebut dalam mendesain materi yang berkaitan dengan topik pelajaran IPAS. Dengan cara ini, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam membuat materi pembelajaran, sehingga mereka dapat merasakan sendiri manfaat dari aktivitas tersebut.

Media pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami fenomena alam dan mempermudah pemahaman konsep melalui pendekatan praktis (Wahyu et al., 2020). Media ini dirancang untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru serta menyoroti bagian-bagian penting dari pelajaran. Dengan adanya variasi dalam kegiatan pembelajaran melalui media, motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar di kelas dapat meningkat. Penerapan media pembelajaran dalam pelajaran IPAS juga berkontribusi dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penutup

Berdasarkan analisis sembilan jurnal, Canva terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Aplikasi ini membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan visual, serta meningkatkan motivasi, keaktifan, literasi sains, dan keterampilan abad 21 siswa.

Canva juga memudahkan pembuatan media interaktif seperti LKPD, e-modul, dan poster, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, meskipun memiliki keterbatasan seperti ketergantungan pada internet.

Saran

Berdasarkan hasil analisis terhadap sembilan jurnal yang membahas efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran IPAS, disarankan agar:

1. Guru dan pendidik lebih aktif memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pendekatan pembelajaran abad 21. Canva dapat dijadikan alternatif untuk merancang materi visual yang menarik, seperti e-modul, LKPD, poster, dan presentasi.
2. Sekolah dan lembaga pendidikan memberikan pelatihan atau workshop pemanfaatan Canva kepada guru, guna meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif dan mudah diakses.
3. Pengembangan kurikulum dapat mulai mengintegrasikan pemanfaatan Canva ke dalam kegiatan pembelajaran IPAS, terutama untuk menjembatani konsep-konsep abstrak dengan visualisasi yang konkret dan mudah dipahami siswa.
4. Siswa dilibatkan secara langsung dalam proses desain menggunakan Canva sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga mendorong penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C).
5. Keterbatasan teknis, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan fitur berbayar, hendaknya disiasati dengan pemanfaatan fitur gratis yang sudah cukup kaya serta pengelolaan sumber daya TIK secara efisien di lingkungan sekolah.

Penelitian lanjutan dianjurkan untuk menggali lebih dalam dampak jangka panjang penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa, serta efektivitasnya dalam konteks mata pelajaran lain di luar IPAS.

Daftar Pustaka

- Aida, et al., (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 1 No. 2
- Astini, N. K. S. (2020b). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255.
<https://doi.org/10.37329/Cetta.V3i2.452>
- Ariyati, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa SD melalui Metode Diskusi dengan Bantuan Media Audio Visual. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah*

- Guru, 2(2), 13-25. Diambil dari <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/32>
- Cindy Paramita Citradevi, (2023). Dalam Jurnal: Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur, Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru, Vol.8, No.2, Mei 2023, p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195. DOI:<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dyan Yuliana & Ahcmad Baijuri. (2023). Dalam Jurnal: Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI) Volume (6) No (2) Nopember 2023–eISSN : 2621-1467
- Elvionita, M. (2021). Pengaruh Penerapan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sungai Penuh. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Ende, A. M. N., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional), 8(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev> ; <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. 2021. Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 75–82.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, & Zulherman, Z. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Basicedu, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Mila, N., & Alisyahbana, A. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. Prosiding Penelitian, 181–188. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>.
- Surtiyani, S. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Media Pembelajaran Tiga Dimensi. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 1(2), 36-52. Diambil dari <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/15>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>, (diakses pada tanggal 9 April 2021).
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jk.p.v2i2.113>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>
- Yunus, S. R., Ramlawati, R., Arsyad, A. A., & Saenab, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva sebagai Upaya Memaksimalkan Implementasi Pendekatan TPACK bagi Guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 7-16.
- Yusnidah. (2022). Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronika Siswa SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 315-325. DOI: 10.17977/um038v5i32022p315