

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR

Veronika Yuliana Beku¹, Christina ngadha², Fransiska Saveriana Ndek³,
Dimas Qondias⁴, Maria Desidaria Noge⁵

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti, Indonesia
Email: veronikayuliany@gmail.com, ngadhainna@gmail.com, susanfransiska386@gmail.com,
dimdimqondias@gmail.com, ennynoge@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 02-Juli-2023

Disetujui: 10-Agustus-2023

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Canva,
Keaktifan Belajar Siswa

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media canva terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kajian literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan artikel nasional sesuai fokus kajian, pada tahun 2021-2023. Data dianalisis dengan 3 tahapan yaitu organize, synthesize, dan identify. Hasil kajian ini diperoleh 10 artikel sesuai dengan fokus kajian, yang menyatakan media pembelajaran canva berperan dalam peningkatan keaktifan siswa sekolah dasar, serta memiliki dampak pada hasil belajar.

Abstract: The purpose of this study was to determine the use of Canva media on the active learning of elementary school students. This study uses a literature review research design with a qualitative descriptive approach. The data collection technique uses a national article literature study according to the focus of the study, in 2021-2023. Data were analyzed in 3 stages, namely organize, synthesize, and identify. The results of this study obtained 10 articles according to the focus of the study, which stated that the Canva learning media played a role in increasing the activity of elementary school students, and had an impact on learning outcomes.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan, dan hal tersebut pun turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya. Globalisasi yang saat ini terjadi di seluruh dunia tidak dapat dipisahkan dengan betapa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai faktor pendukung utama (Amini dkk, 2020). Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi tersebut erat kaitannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, bahkan dapat dikatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan tersebut juga harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan (Alwi, 2019). Meskipun dari tahun ke tahun definisi teknologi pendidikan selalu berkembang, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah sebuah bidang studi, teori, sarana, bidang disiplin ilmu, dan praktik etis untuk memfasilitasi dan mempermudah proses pendidikan dan juga sebagai sebuah proses integral dalam menganalisis permasalahan, menemukan solusi, melakukan evaluasi, serta memperoleh pemecahan masalah yang berkaitan dengan semua aspek belajar manusia dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan peralatan yang mendukung aspek pembelajaran dan pendidikan (Anggraeny, D. dkk. 2020). Teknologi yang hanya sekedar penyampaian materi pengajaran naum sampai pada tahap evaluasi pembelajaran, sehingga peran teknologi dapat berjalan utuh (Sari, 2022).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat pendidik dan peserta didik yang melakukan interaksi mengenai suatu ilmu pengetahuan yang di bantu oleh sumber belajar untuk menyukkseskan kegiatan pembelajaran (Wihartanti, 2022). Peningkatan mutu pembelajaran itu sangat ditentukan oleh berbagai kondisi dari sekolah itu sendiri. Proses belajar mengajar yang baik didasari oleh adanya hubungan yang baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru menduduki posisi penting bagi terbentuknya kondisi sosio emosional (Sania & Astuti, 2021). Menurut

Hazmi (2019) Proses pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga pada diri peserta didik terjadi proses pengolahan informasi menjadi pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses belajar. Proses pembelajaran dapat diciptakan sedemikian rupa, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar. Untuk itu, dalam proses pembelajaran guru harus kreatif dalam menentukan pendekatan dan metode pembelajaran serta media pembelajaran, sesuai rumusan tujuan pembelajaran (Qondias dkk, 2016). Sehingga setiap desain yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan ketepatan keefektifannya (Lawe, dkk, 2021).

Proses pembelajaran yang bisa menarik siswa dan membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran merupakan tanggung jawab dari seorang guru atau pendidik. Siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran sudah menjadi kunci utama atas berhasilnya suatu pembelajaran, karena siswa menjadi lebih aktif dan juga nantinya akan meningkat hasil belajarnya. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti siswa tersebut yang mendominasi aktivitas pembelajaran (Humairah & Awaru, 2017). Menurut Sinar (2018) keaktifan adalah kegiatan belajar siswa yang dituntut untuk aktif. Suarni (2017) juga memahami keaktifan siswa sebagai aktivitas yang dilakukan siswa untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan menggunakan otak untuk berpikir sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dan memiliki perhatian yang tertuju pada proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dalam kegiatan proses pembelajaran adalah guru memberikan motivasi kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator pada saat pembelajaran (Wibowo, 2016). Berbagai cara membuat siswa untuk aktif belajar dapat dilakukan salah satunya melalui peran media pembelajaran yang saat ini sangat terbuka dalam penguasaannya.

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Namun pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran (Inderasari & Agustina, 2017). Desain dan rancangan media pembelajaran yang efektif disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk menghidupkan suasana belajar (Hae & Tantu, 2021). Sebelum membuat media pembelajaran, langkah pertama yang perlu dilakukan oleh seorang pendidik adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar siswa, menarik minat siswa, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalaman dan dengan sendirinya yang sesuai dengan subjek yang dipelajari. Sehingga penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memudahkan siswa mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mempersingkat waktu dalam menyampaikan hal-hal yang baru bagi siswa (Supriyono 2018).

Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik dengan berbagai macam ilustrasinya adalah media canva. Media Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. media ini juga adalah salah satu aplikasi online yang menyediakan berbagai macam templates atau tools design yang tersedia seperti presentasi pamphlet, resume, sosial media, brosur, poster, yang dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster (Fitria dkk, 2021). Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok (Rahmawati, 2021).

Menurut Masitoh (2021) beberapa kelebihan dari media pembelajaran canva, seperti: media pembelajaran canva tidak hanya di gunakan oleh guru, namun siapapun dapat menggunakannya secara umum dan gratis serta guru dapat mendesain media secara cepat, menarik, dan inovatif. Menurut Pelangi (2020), aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas siswa. Canva ditinjau dari proses pembelajaran memiliki dua fungsi, yakni berperan sebagai suplemen dan berperan sebagai substitusi. Canva sebagai suplemen tentunya memudahkan para pendidik atau guru dalam mendesain media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi pada metode pembelajaran jarak jauh. Canva sebagai substitusi tentunya berperan

sebagai media pembelajaran yang mudah untuk didistribusikan ke peserta didik dan dapat membantu kebutuhan teknologi bagi peserta didik dan guru (Widyatnyana, 2021).

Fungsi tersebut menandakan, penggunaan canva sebagai media pembelajaran sangat baik diterapkan dalam pembelajaran luring maupun daring (Rohayati & Apriyanda, 2022). Namun pada pengaplikasian menggunakan canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa template yang berbayar (Tanjung & Faiza, (2019). Saat ini peran media canva sudah banyak digunakan oleh pendidik yang secara langsung diaplikasikan pada pembelajaran. Pada kajian literatur ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media canva terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan kajian literatur, dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Literatur yang digunakan merupakan hasil kajian artikel ilmiah yang berhubungan dengan media pembelajaran canva dan keaktifan belajar siswa SD. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan penelusuran artikel-artikel dari jurnal elektronik dan terbitan-terbitan lain yang berkaitan dengan topik kajian dengan terbitan tahun 2021 sampai dengan tahun 2023, melalui Google cendikia yang dapat memperkuat hasil analisis.

Data dianalisis melalui tiga tahapan , yaitu organize, synthesize, dan identify. Pada tahapan pertama yaitu *organize*, penulis mengorganisasikan dan mereview literatur-literatur yang akan digunakan agar relevan dengan permasalahan yang diteliti. Pada tahapan ini, penulis melakukan pencarian ide, tujuan, dan simpulan dari beberapa literatur dimulai dari membaca abstrak, pendahuluan, metode serta pembahasan serta mengelompokkan literatur berdasarkan kategori-kategori tertentu. Kedua, *synthesize* yakni menyatukan hasil organisasi literatur menjadi suatu ringkasan agar menjadi satu kesatuan yang padu, dengan mencari keterkaitan antar literatur. Ketiga, *identify* yakni mengidentifikasi isu-isu kontroversi dalam literatur. Isu kontroversi yang dimaksud adalah isu yang dianggap penting untuk dianalisis, guna mendapatkan suatu tulisan yang menarik dan terkini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pencarian didapatkan 10 artikel yang dapat diikutsertakan pada tahap analisis. Ditinjau dari tahun publikasi artikel tentang media canva dan keaktifan belajar siswa pada tahun 2021-2023. Adapun rincian analisis dari semua artikel tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

No	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Artikel	Nama Jurnal	Volume Nomor	Halaman
1	1. Elmi Deswita 2. Risda Amini	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Journal Of Basic Education Studies	Vol.5 No. 1	951-953
2	1. Indah Permatasari	2022	Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai alternative media pembelajaran tematik di sekolah dasar	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar	Vol.7 No.1	527-532
3	1. Meliana Dwiardani 2. Dian Permatasari Kusuma Dayu 3. Dian Nur Antika Eky Hastuti	2022	Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SD	Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar	Vol 3	409-410
4	1. Riska Wahyuni 2. Safrida Napitulu	2022	PengembanganMedia Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahny Keragaman DiNegeriku DiKelas IV SD	Jurnal Penelitian Pendidikan	Vol.1 No. 4	333-349
5	1. Siti Faizatun Nissa	2021	Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall	Jurnal Ilmu Pendidikan	Vol.3 No.5	2854-2860

	2. Novida Renoningtyas		Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar			
6	1. Ri'ah Nurhayati Mei 2. Fita Asri Untari 3. Wahyuningsih Rahayu	2022	Peningkatan Keaktifan dan hasil belajar melalui model pembelajaran based learning berbentuk media canva tema 1 kelas II SDN Sarirejo Semarang	Jurnal Pendidikan Dan Konseling	Vol'4 No.5	2781-2782
7	1. Rifqi Pratama, 2. Mashudi Alamsyah, 3. Martua Ferry S, 4. Giry Marhento 5. Jupriadi	2023	Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan Pemahaman peserta didik Madrasah Aliyah Pada Mata pelajaran IPA	Edubiologia	Vol3 No. 1	40-46
8	1. Rika Wahyuni 2. Safrids Napitupulu	2022	Pengembangan media pembelajaran aplikasi canva pada pembelajaran tematik tema kayanya negriku IV SD	Jurnal penelitian Pendidikan	Vol.2 No.2	222-229
9	1. Makhlisotul Adina 2. Fine Raffiane 3. Afrilia Wijayanti	2021	Keaktifan model PBL berbantu canva pada tema 7 subtema 1 terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sdn Muntung	Jurnal Ilmiah Majalah Lontar	Vol.33 No. 2	96-106
10	1. Mega Susanti 2. Adam Mudinillah	2022	Pemanfaatan canva pada siswa kelas III pembelajaran pendidikan jasmani dan rohani MI/sd 03 peninjauan	Jurnal Pendidikan guru MI	Vol.1 No.2	81-98

Pada artikel 1, Pada kurikulum 2013 ini diterapkan pembelajaran tematik terpadu dimana pembelajaran lebih menekankan pada keaktifan siswa pada proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator. Adapun karakteristik pembelajaran terpadu yaitu berpusat pada siswa dan guru berperan sebagai fasilitator. Hal ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta memberikan siswa pengalaman lanjut. Oleh karena itu untuk menunjang pembelajaran tematik terpadu ini maka diperlukanlah media pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bagus untuk mendesain media pembelajaran yang menarik ialah dengan menggunakan canva. Canva dapat menyajikan pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan dilengkapi dengan audio, video, dan tema yang beragam menjadikan aplikasi canva menjadi aplikasi yang sangat cocok digunakan terutama untuk siswa sekolah dasar.

Pada artikel 2, tujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi canva sebagai alternatif media pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Guru diharapkan mampu menguasai pengetahuan literasi digital yang baik karena dalam pengajaran keterampilan menulis mereka harus kreatif merancang bahan tulisannya untuk siswa dalam penggunaan aplikasi canva. Dengan penggunaan aplikasi canva sebagai alternatif pembelajaran tematik ini pun dapat melatih atau mengasah kreativitas yang dimiliki oleh guru. Sehingga ketika pembelajaran jarak jauh dilaksanakan, media pembelajaran yang digunakan tidak terlalu

monoton yang akan membuat siswa cepat bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Teknologi dalam pengajaran sangat penting karena penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat mempermudah proses belajar mengajar dari semua tingkatan sekolah. Pada dasarnya penggunaan canva dalam pembuatan materi belajar mengajar didukung dengan fitur gambar, warna, gambar, foto, font, dan grafik. Mereka diperlengkapi untuk mengembangkan materi proses belajar, para guru percaya penggunaan canva membuat mereka lebih kreatif dan inovatif dalam membuat materi belajar mengajar.

Pada artikel 3, Penggunaan media pembelajaran canva memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Media yang belum pernah digunakan di dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik sehingga siswa dapat lebih focus selama pembelajaran. Jumlah siswa yang hanya diam, menjawab seperlunya jika guru bertanya, terkadang mengobrol sendiri, dan siswa yang aktif celometan dapat berkurang dengan penggunaan media pembelajaran canva sehingga terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa. Berbeda dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan, untuk itu penggunaan media pembelajaran canva dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Pada artikel 4, Dalam memanfaatkan alat teknologi dalam proses pembelajaran secara optimal, seorang pendidik diharapkan mampu membuat media melalui konten audio visual. Konten audio visual adalah bagian penting sehingga presentasi menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik salah satunya dengan berbantuan aplikasi Canva. Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti presentasi, poster, animasi, video dan konten visual lainnya. Dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi Canva sangat membantu guru untuk meningkatkan kreativitasnya, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi maupun pesan yang disampaikan dalam bentuk video. Tidak hanya itu media pembelajaran Canva juga dapat membuat siswa menjadi lebih fokus dalam memahami pelajaran dengan tampilan yang menarik.

Pada Artikel 5, Jenjang sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013 dengan penfektan tematik. Pembelajaran dengan pendekatan tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa matapelajaran kedalam sebuah tema, dengan pembelajaran ini siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep. Guru perlu menyiapkan buku-buku maupun bahan pelajaran lain yang berhubungan dengan tema yang dipelajari. Guru perlu menyiapkan media pembelajaran guna mendukung penyampaian materi pelajaran serta merancang dan mendesain sebuah media pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana KBM yang disesuaikan dengan adanya kebutuhan siswa. Guru perlu menggunakan dan memilih media pembelajaran yang interaktif agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tetapi pada kenyataannya banyak guru yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran tematik. Kesulitan yang dialami para pendidik dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka yang hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran saat ini.

Pada Artikel 6, Berdasarkan diskusi peneliti dengan guru Kelas 2B, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media Power Point Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Situs Canva yaitu dapat diakses pada link www.canva.com. Di canva ini, tersedia banyak template Power Point yang menarik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu juga terdapat animasi, gambar serta audio yang mendukung pembelajaran sehingga Power Point Canva lebih menarik. Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi: (1) Membuat akun canva, (2) Membuat desain, (3) Memilih background, (4) Mengedit background, (5) Menambahkan teks, (6) Mengunduh atau membagikan desain.

Pada artikel 7, Aplikasi Canva memiliki banyak kelebihan, diantaranya memiliki berbagai macam desain menarik, kemudian Canva juga mampu menstimulus pengguna untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki, dalam hal ini khususnya bagi para pengajar atau guru yang ingin mendesain media pembelajaran yang bagus dan menarik. Selain itu juga aplikasi Canva pengguna bisa mendesain berbagai macam video dan animasi yang dapat menjadi alternatif bagi para pengajar atau guru untuk memvisualisasikan materi ajar yang bersifat imajinatif yang tentunya akan digunakan oleh guru di dalam proses belajar mengajar dengan

berbagai materi ajar yang di ampu. Tidak hanya guru saja yang bisa menggunakan aplikasi Canva ini, tetapi peserta didik juga bisa mengembangkan kreativitasnya dalam menggunakan Canva sebagai media belajar. Canva merupakan aplikasi yang juga mampu menghemat waktu dan aplikasi ini juga sangat praktis untuk digunakan karena aplikasi ini tidak harus dijalankan melalui laptop saja tetapi bisa dijalankan menggunakan handphone yang berbasis smartpahone (android atau iphone). Canva bisa menjadi alternatif bagi guru yang ingin mengembangkan media ajar berbasis online, karena dengan media ajar berbasis online tentunya sejalan dengan kondisi saat ini yang mengharuskan PJJ atau daring (dalam jaringan). Dengan penggunaan Canva ini diharapkan guru mampu membuat media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajarannya khususnya pada materi IPA. Dengan Canva mata pelajaran IPA yang tadinya bersifat sukar dan abstrak diharapkan dapat divisualisasikan melalui media pembelajaran berupa canva.

Pada artikel 8, Peneliti mengembangkan tampilan gambar pada desain berupa komik pada sebuah media pembelajaran aplikasi canva dalam bentuk audio visual seperti penampilan teks, suara, gambar, animasi yang digabungkan menjadi video media pembelajaran agar menarik perhatian serta menumbuhkan semangat peserta didik dalam pembelajar. Aplikasih canva merupakan aplikasih yang mempunyai program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, dan lainsebagainya yang disediakan dalam aplkasih canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainsebagainya. Pengembangan kurikulum 2013 adalah langkah lebih lanjut menuju pengembangan kurikuulum berbasis kompetensi yang menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pada pengembangan dalam pemanfaatan aplikasih canva dalam pembelajaran tematik, menarik sebuah alasan yang hendak dibahas antara lain : dampak dari revolusi industry 4.0 dimana siswa diarahkan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dapat dilihat dari perkembangan serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 nyakni transformasi dari keseluruhan aspek sebagai tujuan melalui pengembangan teknologi dan internet.

Pada artikel 9, Pendekatan Tematik merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa Melalui Pendekatan Tematik, pembelajaran PAKEM dapat diimplementasikan sehingga memungkinkan keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik tidak cukup memberikan tugas saja saat pembelajaran daring, tetapi juga perlu membuat siswa lebih kreatif dan berinovasi dengan mencari alternatif model yang bisa diterapkan dan dihubungkan dengan tugas rumah sehingga siswa dapat menciptakan produk. Salah satunya membuat percobaan produk membuat magnet dengan baterai dengan bantuan media canva.

Pada Artikel 10, hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar 03 paninjauan pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan rohanni dapat meningkatkan kemampuan seorang peserta didik dalam belajar, karena dengan media pembelajaran yang menarik. Hal ini diperhatiakn dari peserta didik dalam mengerjakan latihan dan mengerjakan tugas secara pribadi maupun kelompok. Keaktifan siswa dapat dilihat dari cara menjawab pertanyaan baik dari teman, guru, serta keaktifan saat berdiskusi dan juga keseriusan dalam belajar sudah hampir meningkat. Disamping itu canva sebagai pembuatan media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, dan bermanfaat karena siswa aktif dalam belajar serta menyenangkan, siswa lebih mandiri, dapat menumbuhkan siswa dalam berfikir, dapat berfikir kreatif serta dapat menyelesaikan masalah. Penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran olahraga siswa sudah dapat mengemukakan secara efesien dan mengemukakan secara fakta dan dapat menirukan dengan kegiatan yang ada. Banayak sekali manfaat kanva bagi peserta didik seperti dapat belajar lebih menyenangkan dan aktif, dapat memahami materi dengan mudah serta belajar lebih efektif dan menarik. Dan bukan itu saja maka seharusnya penulis berharap seorang pendidik tersebut bisa memanfaatkan canva sebaik mungkin, demi meningkatkan kemampuan dan mengasah sejauh mana kemampuan yang dimiliki peserta didik tersebut. Jika media pembelajaran yang digunakan pendidik menarik maka seorang peserta didik juga dapat keseriusan dalam belajar dan belajar terasa nyaman dan materi yang disampaikan peserta didik dapat memahaminya dengan mudah. Banyak manfaat-manfaat bagi peserta didik dan pendidik dalam canva ini, pada dasarnya pembelajaran lebih menarik lagi, kenyamanan dalam belajar, keaktifan pada saat pembelajaran, dapat

membantu siswa pada saat pembelajaran dan meringankan pekerjaan seorang pendidik. canva merupakan alat bantu yang dapat digunakan kapan saja.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur tentang Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Pembelajaran Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa dari 15 artikel yang terbit pada tahun 2017-2023 didapatkan 10 artikel yang sesuai dengan variabel-variabel yang ada di judul. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Pembelajaran Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di Sekolah Dasar sudah sesuai dengan teori-teori yang dijadikan rujukan. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik

DAFTAR RUJUKAN

- Adina, M., Reffiane, F., Wijayanti Afrilia. Keefektifan Model PJBL Berbantu *Canva* Pada Tema 7 Subtema 1 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Muntung Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Majalah Lontar*. 33(2), 96-106. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/LONTAR/article/view/9466/4510>
- Alfian, A.N & Putra, M.Y & Arifin, R.W & Barokah, A & Safei, A & Julian, N (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-82. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Alwi. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 GU. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 7(2), 180-189. <https://hukum.unidayan.ac.id/index.php/JFKIP/article/download/84/58>
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375-385.
- Anggraeny, D. dkk. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Humaniora*, 19(2), 207-212
- Deswita, E & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 5(5) 951-953.
- Dwiardani, M., Dayu, D.P.K., Hastuti, D.N.A.E (2022) Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3 409-410 <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75-82.
- Hae, y., & Tntu, R.P. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177-1184 <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.522>
- Hanafiah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226-233;
- Hazmi, N (2019). Tugas Guru dalam Pembelajaran. *Jurnal of education and instruction*, 2(1) 56-65
- Humairah, H., & Awaru, A. O. T. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS Di Madrasah Alyiah Buntu Barana Kabupaten Enrekang. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 61-64.
- Inderasari, E., & Agustina T. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Mahasiswa Asing dalam Program Bipa IAIN Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 6-14.
- Kharis, A. (2019) Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 178-179. Lawe, dkk. (2021). *Perencanaan Pembelajaran SD/MI. Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*
- Marzali, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Jurnal Etnosia*, 1(2), 27-36.
- Masitoh, E (2021) . Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasih Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Matapelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, vol.3, 408-410
- Mei, N, R. Utari, A, F, & Rahayu, W. (2022) Peningkatan Keaktifan dan hasil belajar melalui model pembelajaran based learning berbentuk media canva tema 1 kelas II SDN Sarirejo Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2781-2782.

- Nissa, S.F. Renoningtyas, N. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5),2854-2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurgaha, M (2018). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Jurnal kurikulum manajemen Kelas* 4(1) 27-44
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Permatasari, Indah.(2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal Prosiding seminsr nasional ppendidikan dasar*, 7(1) 527-532.<https://proceedings.upi.edu/index.php/Semnaspendes/Article/view/2397>
- Pratama,R, Alamsyah,M, Siburian, M.F., Gini, M, & Jupriadi. (2023). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan Pemahaman peserta didik Madrasah Aliyah Pada Mata pelajaran IPA. *Jurnal Edubiologia*. 3(1), 40-46 .
- Qondias, D., Anu, E.L., Niftalia, I. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5(2), 176-183.
- Rahmatullah, Inanna,& Ampa, A.T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasih Canva. *Journal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rahmawati, Farida, dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2021. “Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA.” *Jurnal Basicedu*. Vol 5, No. 6: 6271–79. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1717.
- Rohayati,Y&Apriyanda K Wijaya,(2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi kanva terhadap hasil belajar siswa di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Journal Of Social Science Education*, 3(2) 244-250.<https://doi.org/10.32332/socialpedagogy.v3i2.5381>
- Sania, & Astuti,S.L.P (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SDN Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 8(25), 77-79.
- Sari, I.P. (2022). Jurnal Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 7(111),527-532.
- Sinar.(2018) Metode Active Learning- Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa.Yogyakarta: Suarni. (2017), Meningkatkan Keaktifan belajar siswa pada kompetensi dasar organisasi pelajaran PKN melalui pendekatan pembelajaran pakem untuk kelas IV SD Negeri 064988 Medan Jahor T.A 2014/2015. *Pascal: Journal of physics and Science Learning*, 1(2) 129-140 Retrieved from 7
- Supriyono.2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Susanti, M & Mudinillah, A. (2023). Pemanfaaan Canva Pada Siswa Kelas III Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Rohani MI/SD 03 Peninjauan. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(2), 87-103
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran PadaMata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional TeknikElektronik dan Informatika*. Vol. 7(2).
- Wahyuni, R &Napitupulu, S. (2022). Penggunaan Mdia Pembelajarang Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Temati Tema Karyanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4) 335-349
- Wahyuni, R., Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman DiNegeriku Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 222-229.
- Wibowo, N. 2016. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*. 1(2), 128-139. <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/downloadSuppFile/10621/1765>
- Widyatnyana, K. N. 2021. “Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva For Education.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Vol 10, No. 2: 229–36. doi: 10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695.
- Wihartanti. (2022). Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Pada Blended Learning. *Journal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367-369