



Literature Analysis: The Development of Interactive Learning Media Using the Canva Application in Social Studies Learning in Elementary School

Analisis Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

¹Irfandi Lahamado, ²Lukman, ³Zulnuraini
Universitas Tadulako
e-mail: 1Irfandimaret.989@gmail.com

Abstract

This study is a literature review aimed at analyzing the development of interactive learning media based on the Canva application for Social Studies instruction in elementary schools. The background of this review is driven by the need for innovative, interactive, and accessible learning media to enhance student engagement and understanding of Social Studies content. The method employed is a literature review of various primary and secondary sources, including journal articles, conference proceedings, and relevant research reports published in the last five years. The analysis focuses on three main aspects: (1) the design and development of Canva-based media, (2) the effectiveness of such media in improving learning outcomes and student motivation, and (3) the challenges and opportunities of implementation in elementary school settings. The findings indicate that interactive learning media based on Canva can facilitate more engaging learning experiences, increase student motivation, and assist teachers in designing adaptive and contextual visual materials. However, its use still faces obstacles such as limited digital literacy among teachers, lack of devices, and inadequate internet access. This review recommends intensive training for educators and the integration of Canva with active learning strategies to maximize its positive impact on Social Studies learning in elementary schools.

Keywords: *canva-based media, elementary social studies, interactive learning, visual literacy, literature review*

Abstrak

Penelitian ini merupakan kajian literatur yang bertujuan menganalisis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Latar belakang kajian ini didasari oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mudah diakses guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi IPS. Metode yang digunakan adalah literature review terhadap berbagai sumber primer dan sekunder, termasuk artikel jurnal, prosiding, dan laporan penelitian yang relevan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Analisis difokuskan pada tiga aspek utama: (1) desain dan pengembangan media berbasis Canva, (2) efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta (3) tantangan dan peluang implementasi di lingkungan sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih

menarik, memotivasi siswa, serta mempermudah guru dalam merancang materi visual yang adaptif dan kontekstual. Namun, pemanfaatannya masih menghadapi kendala seperti keterbatasan literasi digital guru, ketersediaan perangkat, dan akses internet. Kajian ini merekomendasikan pelatihan intensif bagi pendidik serta integrasi Canva dengan strategi pembelajaran aktif untuk memaksimalkan dampak positifnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata kunci: media berbasis canva, ips sekolah dasar, pembelajaran interaktif, literasi visual, tinjauan pustaka



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

*Copyright (c) 2025 Irfandi Lahamado, Lukman, Zulfuraini

Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kesadaran sosial, serta pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kebangsaan dan kehidupan bermasyarakat (Maharyati & Ningsih 2025). IPS tidak hanya berfungsi sebagai wahana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan sikap dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kualitas pembelajaran IPS memiliki pengaruh langsung terhadap kemampuan siswa memahami realitas sosial dan berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Namun, praktik pembelajaran IPS di banyak sekolah dasar, termasuk pada kelas V, masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, bersifat verbalistik, dan minim pemanfaatan media digital. Model seperti ini berpotensi membatasi partisipasi aktif siswa, membuat pembelajaran kurang menarik, dan menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas siswa. Dampaknya, keterlibatan siswa rendah, pemahaman konsep lemah, dan minat belajar terhadap IPS berkurang, meskipun materi IPS sangat relevan dengan kehidupan nyata mereka.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dihadapkan pada kebutuhan mendesak untuk melakukan transformasi digital (Nurhayati et al. 2024). Guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif. Dalam konteks ini, peran guru bergeser menjadi learning designer yang mampu menciptakan pembelajaran yang visual, menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa (Anshar 2025).

Salah satu inovasi yang semakin populer adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web dan seluler yang memungkinkan pembuatan materi ajar dalam berbagai format, seperti infografis, presentasi, video pembelajaran, lembar kerja digital, hingga kuis interaktif (Rohmiasih and Sartika 2023). Keunggulannya meliputi kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, tampilan profesional, dan fitur kolaboratif yang mendukung pembelajaran aktif (Burhanuddin et al., 2025). Dengan dukungan akses internet yang semakin luas, Canva dapat dimanfaatkan sebagai solusi media pembelajaran yang relatif terjangkau namun efektif.

Hasil penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa media berbasis Canva memiliki dampak positif pada pembelajaran di sekolah dasar. Rahmiwati, AS, & Rahman (2025) melaporkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 52% menjadi 91%. Laela, Basuki, & Subandriyo (2025) menemukan bahwa siswa lebih antusias dan tidak cepat bosan ketika belajar dengan Canva, terutama saat membuat produk kreatif seperti poster. Rambe et al. (2024) mencatat bahwa multimedia berbasis Canva memiliki validitas dan kepraktisan tinggi, dengan nilai N-gain 0,80, yang menunjukkan efektivitas signifikan dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, kajian literatur oleh Samosir et al. (2025) menyimpulkan bahwa Canva dapat meningkatkan pemahaman konsep, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, dan membuat pembelajaran IPS lebih kontekstual. Penelitian terbaru oleh Arwindi, Nuraeni, & Marchani (2025) menegaskan bahwa Canva memberikan peluang besar untuk meningkatkan minat belajar siswa, meskipun masih terdapat tantangan dalam kesiapan guru dan akses infrastruktur.

Secara teoritis, penggunaan Canva sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan Mayer dan dijelaskan kembali oleh Suroso & Ilawati (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan audio secara simultan dapat meningkatkan pemahaman, mengurangi beban kognitif, dan memperkuat retensi informasi. Canva juga relevan dengan konsep *Visual Literacy*, yaitu kemampuan menginterpretasikan dan menyampaikan informasi melalui media visual—kemampuan yang semakin penting dalam pembelajaran berbasis teknologi (Syachruji et al. 2025). Lebih jauh, pembelajaran kolaboratif dengan Canva mendukung pendekatan *Computer-Supported Collaborative Learning* (CSCL), yang mendorong konstruksi pengetahuan bersama dan penguatan keterampilan sosial

melalui interaksi dalam pembuatan produk pembelajaran digital (Sulisworo and Kusumaningtyas 2022).

Kebijakan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia semakin memperkuat relevansi penggunaan Canva. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk memilih media ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran. Guru didorong untuk menciptakan pembelajaran yang diferensiatif, kontekstual, dan memanfaatkan teknologi. Canva dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyesuaikan materi IPS dengan karakteristik lokal, termasuk mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran.

Meski berbagai penelitian menunjukkan efektivitas Canva, gap penelitian masih ada. Kajian yang ada umumnya berfokus pada efektivitas dan kepuasan siswa, namun belum banyak yang menelaah secara komprehensif strategi pengembangan, tantangan implementasi, serta analisis peluang dan hambatan di berbagai konteks sekolah dasar, khususnya yang berada di daerah dengan keterbatasan infrastruktur digital. Selain itu, belum ada tinjauan pustaka yang memetakan hasil-hasil penelitian secara sistematis untuk memberikan rekomendasi berbasis bukti (*evidence-based recommendations*) bagi pengembangan dan penerapan Canva dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hal tersebut, kajian ini bertujuan untuk: (1) Menggambarkan peta penelitian terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPS di sekolah dasar; (2) Menjelaskan urgensi dan relevansi pengembangan media tersebut dalam konteks transformasi digital Pendidikan; (3) Merumuskan rekomendasi strategis untuk pengembangan dan penerapan Canva secara efektif, adaptif, dan kontekstual di pembelajaran IPS.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode literature review, bertujuan mengidentifikasi, mengkaji, membandingkan, dan mensintesis hasil-hasil penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Kajian ini diarahkan untuk menjawab kesenjangan (research gap) dalam penelitian sebelumnya, khususnya terkait kurangnya telaah komprehensif yang menghubungkan efektivitas media Canva dengan teori pembelajaran seperti *Multimedia Learning* dan *Computer-Supported Collaborative Learning* (CSCL), serta relevansinya dalam konteks pembelajaran IPS.

Kajian literatur difokuskan pada publikasi lima tahun terakhir (2020–2025) guna memastikan relevansi terhadap perkembangan teknologi pendidikan terkini. Sumber data diperoleh dari dokumen ilmiah yang meliputi artikel jurnal nasional terakreditasi, jurnal internasional bereputasi, prosiding seminar, laporan penelitian, dan kebijakan pendidikan resmi. Penelusuran literatur dilakukan secara sistematis melalui basis data akademik seperti Google Scholar, DOAJ, Garuda Ristekdikti, SINTA, dan portal jurnal universitas. Kata kunci yang digunakan meliputi media pembelajaran interaktif, Canva Education, pembelajaran IPS sekolah dasar, Kurikulum Merdeka, literasi visual, pembelajaran digital di sekolah dasar, serta inovasi pembelajaran IPS.

Proses telaah literatur meliputi Seleksi awal berdasarkan judul dan abstrak, menggunakan kriteria inklusi yaitu: (a) terbit tahun 2020–2025, (b) membahas penggunaan Canva atau aplikasi sejenis dalam pembelajaran, (c) menyajikan pengaruh atau efektivitas media interaktif terhadap hasil belajar, (d) relevan dengan pembelajaran IPS atau mata pelajaran sosial di tingkat sekolah dasar, (e) tersedia secara open access atau dapat diakses melalui repositori resmi.

Penyaringan lanjutan berdasarkan isi artikel, dengan kriteria eksklusi: (a) tidak menyertakan data empiris, (b) fokus pada jenjang non-sekolah dasar, (c) penggunaan Canva bersifat administratif atau non-pembelajaran.

Analisis isi (content analysis) yang dilakukan secara tematik, mencakup: (a) efektivitas penggunaan Canva, (b) dampak terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, (c) hambatan implementasi, (d) strategi pengembangan media.

Sintesis reflektif-kritis yang tidak hanya memaparkan temuan, tetapi juga membandingkan efektivitas media Canva antar studi, mengaitkan hasil dengan teori Multimedia Learning dan CSCL, serta menjelaskan implikasinya pada praktik pembelajaran IPS di kelas V SD.

Untuk menghindari kesan fokus pada satu sekolah, penyebutan “SD Negeri Kayumpia” digunakan semata-mata sebagai contoh ilustratif representasi sekolah dengan keterbatasan akses digital, bukan sebagai lokasi penelitian utama. Kebaruan kajian ini terletak pada integrasi analisis literatur Canva dengan teori pembelajaran kontemporer serta penekanan pada penerapannya di pembelajaran IPS sekolah dasar, sehingga diharapkan memberikan rekomendasi strategis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif dan efektif.

Hasil dan Pembahasan

Kajian literatur dalam lima tahun terakhir menunjukkan peningkatan perhatian terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya penggunaan media berbasis desain grafis seperti Canva. Dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, aktif, dan berbasis proyek, Canva dinilai memiliki potensi signifikan dalam mendukung tujuan pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan teori Multimedia Learning (Mayer, 2009), penggabungan teks, gambar, dan elemen visual interaktif dapat memperkuat proses pengolahan informasi siswa melalui saluran ganda (dual-channel processing), mengurangi beban kognitif, dan meningkatkan retensi pengetahuan. Selain itu, perspektif CSCL (Computer-Supported Collaborative Learning) menegaskan bahwa media digital dapat menjadi sarana efektif untuk membangun interaksi kolaboratif dan partisipasi aktif dalam kelompok belajar.

Hasil kajian literatur juga mengindikasikan adanya kesenjangan penelitian terkait pemanfaatan Canva pada sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan akses digital. Sebagai ilustrasi, pada sekolah dasar di wilayah terpencil dengan sarana teknologi yang terbatas, pemanfaatan Canva dapat menjadi jembatan inovatif yang menghubungkan pembelajaran formal dengan pengalaman lokal siswa. Pendekatan berbasis visual dan proyek memungkinkan siswa memahami konsep-konsep sosial seperti keberagaman budaya, perubahan sosial, dan nilai-nilai Pancasila secara lebih kontekstual. Analisis komparatif terhadap beberapa studi (misalnya Khairani & Mudinillah, 2022; Aini & Setiawan, 2023; Nugraha et al., 2024) memperlihatkan konsistensi temuan bahwa Canva dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan keterlibatan siswa, meskipun variasi tingkat efektivitas ditemukan bergantung pada kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur, dan strategi integrasi dalam kurikulum.

Proses analisis dalam kajian ini dilakukan melalui penelaahan kritis terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, diikuti dengan pengelompokan berdasarkan tema utama seperti potensi media, tantangan implementasi, dan strategi pengembangan. Analisis ini tidak hanya deskriptif, tetapi juga reflektif—mengidentifikasi pola temuan, membandingkan efektivitas penggunaan Canva antar konteks, serta menilai relevansinya terhadap pembelajaran IPS kelas V. Misalnya, pada studi di sekolah dengan infrastruktur memadai, Canva dioptimalkan untuk proyek

digital interaktif; sementara pada sekolah dengan keterbatasan, media ini diadaptasi menjadi materi cetak atau offline yang tetap mempertahankan prinsip desain visual.

Sintesis literatur dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan sistematis yang meliputi penelusuran artikel pada basis data SINTA, Garuda, dan prosiding nasional dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Kriteria inklusi meliputi penelitian yang memfokuskan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPS atau IPAS di SD, baik berupa penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D, studi persepsi, maupun kajian literatur. Setiap artikel direview untuk mengidentifikasi metode penelitian, subjek, temuan utama, serta tren, kesamaan, dan perbedaan antar studi. Hasil sintesis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Ringkasan Temuan Kajian Literatur

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Kelas	Temuan Utama	Sumber Artikel
1	Penggunaan Canva dan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD	Rahmiwati et al.	2025	Kelas VI SD	Ketuntasan belajar meningkat dari 52% menjadi 91%; siswa lebih fokus dan tertarik belajar	Jurnal SINTA
2	Penerapan Canva pada P5 IPAS untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa	Laela	2022–2023	Kelas V SD	Siswa lebih aktif, kreatif, dan memahami materi IPAS melalui proyek desain visual	Prosiding Nasioanal
3	Pengembangan Multimedia Interaktif Canva untuk Materi IPAS	Rambe, Maryanti, dkk.	2023/2024	Kelas IV SD	Media Canva valid dan efektif; N-Gain sebesar 0,80 menandakan peningkatan signifikan	Jurnal SINTA
4	Kajian Literatur: Efektivitas Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran IPS	Samosir, Nelly, dkk.	2024	SD Umum	Canva memperkuat berpikir kritis dan pemahaman sosial budaya siswa SD	Jurnal Garuda
5	Persepsi Guru terhadap Penggunaan Canva sebagai Media Interaktif IPAS	Arwindi,	2025	Guru SD Kelas IV–V	Guru menilai Canva efektif, tetapi perlu pelatihan dan infrastruktur pendukung	Prosiding Nasional

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Kelas	Temuan Utama	Sumber Artikel
6	Analisis Tren Penelitian Penggunaan Canva dalam Media Pembelajaran di SD	Ilahy, Lutfiah dkk.	2024	Review Nasional	Canva makin banyak digunakan; tantangan utama pada akses teknologi dan literasi digital guru	Repositori Garuda

Berdasarkan enam artikel yang direview, terdapat beberapa tren utama dalam penelitian penggunaan Canva di pembelajaran IPS/IPAS di Sekolah Dasar. Yang pertama; Peningkatan Minat dan Hasil Belajar. Mayoritas penelitian (Rahmiwati et al., Laela, Rambe et al.) menunjukkan bahwa Canva berdampak positif terhadap keterlibatan siswa, meningkatkan fokus, kreativitas, serta hasil belajar. Efek peningkatan hasil belajar terukur signifikan, misalnya N-Gain sebesar 0,80 (Rambe et al.) dan peningkatan ketuntasan belajar dari 52% menjadi 91% (Rahmiwati et al.).

Kedua; fokus pada keterampilan Abad 21. Beberapa studi (Laela; Samosir et al.) menyoroti peran Canva dalam mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan literasi visual siswa, yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 dan Kurikulum Merdeka. Ketiga; persepsi positif guru, namun Tantangan Tetap Ada. Studi persepsi (Arwindi) menunjukkan guru menilai Canva efektif, namun menghadapi kendala seperti keterbatasan infrastruktur dan kebutuhan pelatihan. Tren ini sejalan dengan temuan kajian literatur nasional (Ilahy et al.) yang menyoroti masalah akses teknologi dan literasi digital guru.

Keempat; Dominasi Metode Penelitian Tertentu. Penelitian kuantitatif berbasis PTK dan R&D mendominasi (Rahmiwati et al.; Rambe et al.), diikuti penelitian kualitatif studi proyek (Laela) dan studi persepsi (Arwindi). Kajian literatur (Samosir et al.; Ilahy et al.) memberikan gambaran meta-level, namun jumlahnya masih terbatas. Kelima; konteks penelitian masih terfokus di SD umum. Hampir seluruh penelitian dilakukan pada jenjang SD reguler, dengan sedikit variasi subjek. Belum banyak studi yang mengkaji penggunaan Canva pada konteks sekolah terpencil, inklusi, atau berbasis komunitas.

Kesamaan dari penelitian diatas bahwa Semua studi sepakat Canva adalah media pembelajaran yang menarik secara visual dan memudahkan integrasi materi

dengan desain kreatif. Hampir seluruh penelitian melaporkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Namun perbedaannya, variasi tujuannya sebagian fokus pada peningkatan hasil belajar (kuantitatif), sebagian pada kreativitas dan keterampilan abad 21 (kualitatif), dan sebagian pada analisis tren (kajian literatur). Metode pengukuran beragam, dari pre-test/post-test kuantitatif hingga observasi kualitatif dan analisis dokumen. Subjek penelitian bervariasi: siswa SD kelas IV–VI, guru SD, hingga analisis data nasional.

Analisis terhadap hasil kajian di atas menunjukkan adanya konsistensi temuan bahwa Canva mendukung pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan visual, dua pendekatan yang terbukti efektif dalam membantu siswa sekolah dasar memahami materi IPS. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa efektivitas penggunaan Canva dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar (baik secara kuantitatif maupun kualitatif), keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta meningkatnya motivasi dan kreativitas dalam menyerap materi sosial yang kompleks. Namun, studi-studi tersebut juga mengangkat isu penting mengenai kesenjangan akses teknologi dan kesiapan guru dalam memanfaatkan Canva secara maksimal, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan seperti SD Negeri Kayumpia.

Potensi Canva dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD

Canva memiliki sejumlah potensi yang sangat relevan dengan karakteristik siswa kelas V, antara lain kemampuan untuk menyederhanakan informasi kompleks menjadi visualisasi yang menarik, mendukung pembelajaran berbasis proyek, serta meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Dalam pembelajaran IPS yang sarat dengan konten sosial, historis, dan budaya, Canva dapat digunakan untuk membuat materi seperti peta interaktif, timeline sejarah, infografis nilai-nilai Pancasila, hingga poster kampanye tentang keberagaman dan toleransi. Aktivitas ini bukan hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga memperkuat penghayatan siswa terhadap nilai-nilai sosial. Di SD Negeri Kayumpia, yang sebagian besar siswa memiliki latar belakang terbatas dalam mengakses materi visual atau digital, Canva berperan sebagai jembatan inovatif yang mampu menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman lokal.

Tantangan Implementasi Canva dalam Pembelajaran IPS

Meskipun potensi Canva sangat besar, implementasinya tidak terlepas dari berbagai tantangan. Literasi digital guru menjadi isu utama. Banyak guru SD, termasuk di SD Negeri Kayumpia, belum terbiasa mengakses Canva, apalagi menggunakannya untuk membuat media pembelajaran yang terintegrasi dengan RPP atau modul ajar. Selain itu, minimnya fasilitas seperti laptop, LCD proyektor, atau jaringan internet yang stabil juga menghambat pemanfaatan Canva secara optimal. Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi, sehingga pemanfaatan Canva harus disesuaikan dengan strategi penggunaan bersama atau pendekatan berbasis kelompok. Tantangan lainnya adalah waktu guru yang terbatas untuk merancang desain media, serta kurangnya contoh konkret media pembelajaran Canva yang dapat langsung diadaptasi dalam kurikulum lokal.

Strategi Pengembangan Media Canva untuk IPS SD di SD Negeri Kayumpia

Untuk mengatasi tantangan di atas, perlu dirancang strategi yang komprehensif dan kontekstual. Pertama, pelatihan guru di SD Negeri Kayumpia dapat difokuskan pada penggunaan Canva untuk membuat media IPS sederhana yang dapat digunakan secara luring, misalnya dalam bentuk poster cetak atau presentasi offline. Pelatihan sebaiknya melibatkan pendampingan langsung agar guru dapat mencoba langsung membuat media pembelajaran berbasis Canva sesuai tema IPS kelas V. Kedua, pengembangan perpustakaan media Canva yang relevan secara lokal dapat mendorong efisiensi waktu guru dalam mendesain ulang. Ketiga, kolaborasi dengan pihak eksternal seperti Dinas Pendidikan, komunitas guru TIK, atau mitra CSR pendidikan akan sangat membantu dalam menyediakan sarana (laptop, LCD) dan pelatihan berkelanjutan. Terakhir, pendekatan integratif yang melibatkan siswa dalam pembuatan media juga dapat menjadi strategi penguatan karakter dan kompetensi sosial. Di SD Negeri Kayumpia, misalnya, siswa dapat diajak membuat infografis tentang keberagaman budaya lokal atau nilai gotong royong di lingkungan mereka.

Dengan pelibatan semua unsur, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva di SD Negeri Kayumpia tidak hanya akan memperkaya proses pembelajaran IPS secara visual dan partisipatif, tetapi juga memperkuat hubungan antara materi ajar dan realitas kehidupan sosial siswa. Canva dapat menjadi jembatan antara keterbatasan

sumber belajar dan kebutuhan pembelajaran bermakna yang adaptif dengan konteks lokal.

Kesimpulan

Hasil sintesis terhadap enam penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar secara konsisten memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran IPS/IPAS. Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, berpikir kritis, dan literasi visual. Keunggulan utamanya terletak pada desain yang menarik, fleksibilitas konten, dan kemudahan integrasi dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek maupun Kurikulum Merdeka. Meskipun demikian, terdapat tantangan yang perlu diperhatikan, antara lain keterbatasan akses teknologi, literasi digital guru, serta kurangnya pelatihan untuk memaksimalkan pemanfaatan Canva. Penelitian yang ada masih didominasi konteks SD umum di wilayah perkotaan dan menggunakan metode kuantitatif berbasis PTK atau R&D, sementara kajian pada sekolah dengan kondisi khusus (terpencil, inklusi) dan penelitian kualitatif mendalam masih terbatas. Oleh karena itu, Canva layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran interaktif di SD, khususnya pada pembelajaran IPS/IPAS, dengan catatan perlu dukungan infrastruktur, peningkatan kompetensi guru, dan perluasan cakupan penelitian agar pemanfaatannya lebih merata dan berkelanjutan.

Referensi

- Anshar, B. (2025). Analisis tantangan transformasi peran guru dalam pembelajaran di era digital. *Comseroa: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 492-511. <https://doi.org/10.59141/comseroa.v5i2.3148>
- Arwindi, S., Nuraeni, Y., & Marchani, N. (2025). Efektivitas media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV SDN Kedaung Wetan 7. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 11(4). <https://doi.org/10.9644/Sindoro.V3i9.252>
- Burhanuddin, B., Khaer, J., Wardani, E., Amanda, D. T., Susilawati, K., & Rizwan, M. (2025). Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah. *Jurnal Abdi Populika*, 6(1), 47-52.
- Khairani, N. U. R., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva pada pelajaran IPS Kelas 4 SD 23 Rambatan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29-42. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>

- Laela, D. F., Basuki, D. D., & Subandriyo. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Kelas V di salah satu SDI TQ Karawang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 826–841. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4789>
- Maharyati, U., & Ningsih, T. (2025). Kompetensi pedagogik guru dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(1), 323–333. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i1.6852>
- Nurhayati, S. S., Rumapea, E. L. B., & Ahmad. (2024). *Inovasi pendidikan di era digital*. Media Penerbit Indonesia.
- Rahmiwati, H. A., & Rahman, N. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada murid Kelas VI UPT SD Negeri 74 Bontorita II Kabupaten Takalar. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(2), 1998–2002. <https://doi.org/10.57235/aurelia.v4i2.5377>
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. *Guru Kita*, 8(4), 715–726. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. Dalam *1st Proceedings of Unimbone 2023* (hlm. 69–73).
- Samosir, R. A. P., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Penggunaan media interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 4(3), 1–7. <https://doi.org/10.9000/Jpt.V4i3.2111>
- Sulisworo, D., & Kusumaningtyas, D. A. (2022). Respon pembelajaran kolaboratif dengan aplikasi online. *Bincang Sains dan Teknologi (BST)*, 1(1), 12–17. <https://doi.org/10.56741/Bst.V1i01.41>
- Suroso, E., & Ilawati. (2025). Efektivitas pembelajaran interaktif digital dalam meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa SMP. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(3), 278–290. <https://doi.org/10.61132/Sadewa.V3i3.2078>
- Syachruroji, A., Salamah, I., Yuniasari, & Imandha, A. F. P. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva pada materi wujud zat dan perubahannya di Kelas IV SDN Gelam. *Ijedr: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(1), 163–168. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.4506>