

Implementation of Canva Media in Science Learning on Human Body Organ Material in Fifth Grade

Nur Rahmawati¹, Badruli Martati², Fajar Setiawan³

Universitas Muahammadian Surabaya^{1,2,3}

*E-mail: nurr7366@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the low interest and understanding of students in learning science, especially on the topic of human body organs, due to the limited use of interactive learning media in the classroom. This study aims to describe the implementation of Canva as a learning medium in science learning on human body organ material for fifth grade students at SDN Planggiran 02. This research used a qualitative descriptive approach with data collected through observation, interviews, and documentation involving teachers, students, and the school principal. The results showed that the implementation of Canva media increased students' interest, participation, and understanding during the learning process. Learning activities became more interactive, engaging, and visually attractive compared to conventional teaching methods. Canva media also helped teachers present science material more clearly through images, animations, and creative designs. However, the implementation was still limited to the respiratory system material and had not yet covered all human body organ topics comprehensively. In conclusion, Canva is an effective and innovative learning medium that can improve the quality of science learning in elementary schools.

Keywords: Canva, Learning Media, Science Learning, Elementary School, Student Engagement



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berperan dalam membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam dan kehidupan sehari-hari secara ilmiah. Pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga bertujuan membentuk kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan dalam memecahkan masalah (Astawan & Agustiana, 2020). Salah satu materi IPA yang penting dipelajari di sekolah dasar adalah sistem pernapasan manusia. Materi ini membantu siswa mengenali struktur dan fungsi organ pernapasan serta memahami cara menjaga kesehatan tubuh sejak dini. Pemahaman mengenai sistem pernapasan juga dapat menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya pola hidup sehat dan perilaku yang mendukung kesejahteraan diri (Ansyah & Salsabilla, 2024).

Meskipun demikian, proses pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi berbagai hambatan, terutama dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak. Salah satu hambatan utama adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep sistem pernapasan manusia karena materi tersebut memerlukan visualisasi yang jelas mengenai posisi, bentuk, dan hubungan antarorgan tubuh. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah atau media visual sederhana menyebabkan siswa sulit memahami konsep secara menyeluruh (Bara et al., 2024). Padahal, materi sistem pernapasan manusia membutuhkan media pembelajaran yang mampu menampilkan visualisasi menarik dan interaktif agar sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa (Ansyah & Salsabilla, 2024).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menyesuaikan proses belajar dengan perkembangan zaman sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Elsa & Anwar, 2021; Husna & Supriyadi, 2023). Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara lebih kreatif dan efektif (Hidayati, 2023).

Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai template, animasi, gambar, video, dan fitur interaktif yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran menarik dan mudah dipahami siswa (Ifadah & Bektiningsih, 2025). Dalam pembelajaran IPA, Canva dapat digunakan untuk menyajikan materi sistem pernapasan manusia melalui gambar, animasi, maupun presentasi interaktif sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, Canva juga memungkinkan guru mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dengan mengintegrasikan nilai-nilai moral maupun konteks kehidupan sehari-hari ke dalam materi pembelajaran (Martati, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Plangiran 02 Kecamatan Tanjung Bumi Kabupaten Bangkalan, diketahui bahwa minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA masih tergolong rendah. Proses pembelajaran selama ini masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sederhana. Guru hanya menampilkan gambar organ tubuh tanpa penjelasan visual yang mendalam mengenai fungsi organ maupun faktor-faktor yang dapat merusak sistem pernapasan manusia. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran terkesan monoton sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi dan menunjukkan minat belajar yang rendah.

Rendahnya minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di sekolah. Guru belum pernah mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar karena keterbatasan literasi digital dan kurangnya pelatihan terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran. Selain itu, kondisi sekolah yang berada di daerah pedesaan dan jauh dari akses pembelajaran modern menyebabkan penggunaan teknologi pembelajaran belum berkembang secara optimal. Selama ini, proses pembelajaran masih bergantung pada media konvensional, sedangkan penggunaan perangkat digital seperti proyektor belum dimanfaatkan secara maksimal akibat keterbatasan fasilitas yang sebelumnya mengalami kerusakan.

Di sisi lain, sekolah baru saja menerima proyektor LED yang belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kondisi tersebut menjadi peluang sekaligus tantangan bagi guru untuk mulai menerapkan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Canva diharapkan mampu menjadi solusi dalam mengoptimalkan pemanfaatan perangkat digital sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa.

Keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA, khususnya sistem pernapasan manusia yang membutuhkan visualisasi konkret. Minimnya media pendukung menghambat pemahaman konsep serta berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Najib et al., 2024; Ifadah & Bektiningsih, 2025). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Canva dapat membantu guru menyajikan materi secara visual melalui gambar, animasi, dan video pembelajaran sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Multimedia interaktif dalam Canva juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain membantu pemahaman konsep abstrak, penggunaan Canva dapat mendorong interaksi, diskusi, dan kerja sama antarsiswa dalam kegiatan pembelajaran (Najib et al., 2024; Ifadah et al., 2025).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sari et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui peningkatan partisipasi aktif, komunikasi, serta kerja sama dalam kelompok. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penelitian mengenai implementasi Canva pada materi sistem pernapasan manusia di sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan, masih terbatas sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Canva dalam pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN Planggiran 02. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses pelaksanaan, manfaat, serta dampak penggunaan media Canva terhadap kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sistem pernapasan manusia.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menghasilkan data deskriptif secara mendalam berupa kata-kata, tindakan, pengalaman, dan perilaku subjek penelitian. Metode ini bertujuan memahami fenomena sosial maupun pendidikan secara holistik dan kontekstual berdasarkan perspektif partisipan penelitian (Sutisna, 2021; Creswell & Poth, 2024). Pendekatan tersebut dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu mendeskripsikan implementasi media Canva dalam pembelajaran IPA pada materi organ tubuh manusia di kelas V SDN Planggiran 02.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Planggiran 02, Kecamatan Tanjung Bumi, Kabupaten Bangkalan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kondisi sekolah yang berada di daerah pedalaman dengan keterbatasan akses terhadap fasilitas dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Proses pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi penggunaan buku sebagai media utama tanpa dukungan media pembelajaran interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran IPA.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari guru kelas V dan peserta didik melalui observasi dan wawancara. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti buku pelajaran, modul pembelajaran, media Canva yang digunakan, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta data fasilitas sekolah yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati implementasi media Canva dalam pembelajaran IPA pada materi organ tubuh manusia, khususnya terkait aktivitas, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Sari et al., 2025). Wawancara dilakukan kepada guru kelas V, peserta didik, dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan, pengalaman, serta dukungan sekolah terhadap penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPA (Romdona et al., 2025). Adapun dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa perangkat pembelajaran, tampilan media Canva, hasil tugas peserta didik, serta foto kegiatan pembelajaran sebagai pendukung validitas data penelitian (Equatora & Manting, 2021).

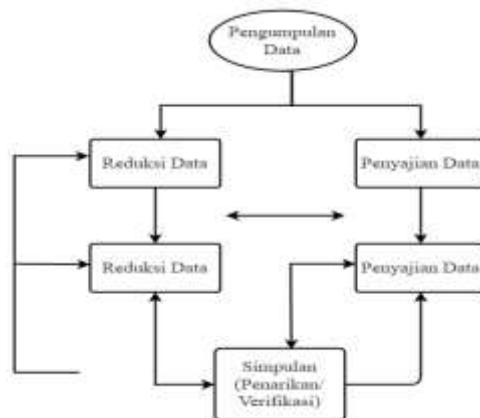
Pengumpulan data mengenai keterlibatan peserta didik (*student engagement*) selama proses pembelajaran menggunakan media Canva dilakukan melalui observasi terstruktur. Instrumen observasi disusun dengan mengadaptasi teori keterlibatan siswa dari Sari dan Supriyanto (2021). Untuk memperoleh data yang lebih mendalam, setiap indikator keterlibatan peserta didik dikembangkan ke dalam beberapa deskriptor perilaku yang dapat diamati secara langsung di kelas.

Table 1.
Title of table

No.	Indikator Utama	Deskriptor Perilaku Teramati	Aspek Konkret di Lapangan
1	Keterlibatan Aktif (<i>Active Engagement</i>)	a. Peserta didik memfokuskan perhatian pada tayangan Canva. b. Peserta didik menunjukkan inisiatif untuk maju ke depan kelas. c. Peserta didik terlibat mengoperasikan menu interaktif Canva.	Peserta didik antusias memperhatikan materi dan aktif menggunakan fitur visualisasi organ tubuh manusia pada media Canva.
2	Interaksi dan Komunikasi (<i>Interaction and Communication</i>)	a. Peserta didik merespons pertanyaan guru. b. Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi. c. Terjadi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik	Peserta didik aktif menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap visualisasi sistem organ tubuh manusia.
3	Kolaborasi dan Kerja Sama (<i>Collaboration</i>)	a. Peserta didik berpartisipasi dalam pembagian tugas kelompok. b. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok. c. Peserta didik menunjukkan tanggung jawab bersama.	Peserta didik bekerja sama dalam diskusi kelompok dan menyelesaikan tugas pembelajaran secara bersama-sama.
4			

Note: Instrumen observasi diadaptasi dari teori keterlibatan peserta didik oleh Sari dan Supriyanto (2021)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles et al., 2014; Jailani et al., 2024). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif dan tabel untuk memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antar data. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap serta diverifikasi secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung guna memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan penelitian.



Gambar 1. Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman

Model analisis data interaktif Miles dan Huberman digunakan karena proses analisis dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data. Sifat analisis yang siklus dan interaktif memungkinkan peneliti untuk kembali pada tahap sebelumnya apabila ditemukan data baru yang perlu diverifikasi. Dengan demikian, proses analisis data dapat menghasilkan temuan penelitian yang lebih valid, mendalam, dan sistematis.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN Planggiran 02. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru kelas V, peserta didik, serta kepala sekolah. Hasil penelitian disajikan berdasarkan indikator implementasi media Canva yang meliputi perencanaan pembelajaran, kesesuaian materi, pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dan efektivitas media pembelajaran.

Table 1.
Implementasi Media Canva dalam Pembelajaran IPA

No.	Indikator	Hasil Temuan	Analisis
1	Perencanaan pembelajaran	Guru menyiapkan media Canva berbentuk slide interaktif sebelum pembelajaran dimulai.	Perencanaan yang matang membantu guru menyampaikan materi secara sistematis dan menarik.
2	Kesesuaian materi	Media Canva memuat gambar anatomi, animasi, dan penjelasan sistem pernapasan manusia.	Visualisasi materi membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara lebih konkret.
3	Pelaksanaan pembelajaran	Pembelajaran menggunakan Canva dibantu proyektor LED dan diskusi interaktif.	Pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif, dan tidak monoton.
4	Partisipasi peserta didik	Peserta didik aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan	Media Canva meningkatkan keterlibatan dan rasa

		mencoba fitur interaktif Canva	ingin tahu peserta didik.
5	Efektivitas media	Canva membantu meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi IPA.	Media Canva efektif menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Note: Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama penelitian berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa guru telah melakukan perencanaan pembelajaran dengan menyiapkan media Canva berbentuk slide presentasi interaktif sebelum proses pembelajaran dimulai. Media Canva yang dirancang memuat gambar anatomi organ pernapasan, animasi, serta penjelasan singkat mengenai mekanisme sistem pernapasan manusia. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media Canva disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Pada aspek kesesuaian materi, guru menyatakan bahwa media Canva sangat membantu dalam penyampaian materi sistem pernapasan manusia karena mampu menampilkan visualisasi organ secara jelas, berwarna, dan menarik. Penggunaan media tersebut membuat peserta didik lebih fokus memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan bantuan proyektor LED untuk menampilkan media Canva di depan kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik memperhatikan tampilan slide Canva, menjawab pertanyaan guru, serta berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media Canva membantu mereka memahami materi sistem pernapasan manusia dengan lebih mudah. Peserta didik menyatakan bahwa tampilan gambar organ tubuh yang berwarna dan interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, peserta didik juga merasa lebih senang mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan berbeda dari pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan buku paket.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, diketahui bahwa pihak sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Dukungan tersebut diberikan melalui penyediaan fasilitas berupa proyektor LED dan akses internet untuk menunjang penggunaan media Canva di kelas.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya perubahan aktivitas belajar peserta didik. Sebelum penggunaan media Canva, pembelajaran cenderung berlangsung pasif dan peserta didik hanya berfokus pada buku paket konvensional. Namun, setelah media Canva ditampilkan melalui proyektor LED, suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif.

Ketika slide Canva menampilkan visualisasi organ pernapasan manusia, peserta didik terlihat antusias memperhatikan tampilan materi. Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi saat guru memberikan kesempatan untuk mencoba fitur interaktif pada slide Canva. Beberapa peserta didik secara sukarela maju ke depan kelas untuk menekan ikon menu pada slide presentasi guna melihat bagian organ pernapasan manusia secara lebih detail.



Gambar 2. Aktivitas Peserta Didik Saat Menggunakan Media Canva dalam Pembelajaran IPA

Melalui fitur interaktif tersebut, peserta didik dapat melihat detail anatomi organ pernapasan beserta animasi proses keluar masuknya udara dalam tubuh manusia. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep abstrak yang sebelumnya sulit dibayangkan hanya melalui penjelasan verbal maupun gambar pada buku paket.

Peserta didik juga terlihat aktif menjawab pertanyaan guru serta berdiskusi bersama teman kelompok mengenai fungsi organ pernapasan manusia. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam memperhatikan materi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Secara umum, implementasi media Canva dalam pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN Planggiran 02 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan interaktif bagi peserta didik.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Canva dalam pembelajaran IPA pada materi Organ Tubuh Manusia di kelas V SDN Planggiran 02 berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, peserta didik, dan kepala sekolah, penggunaan media Canva mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena materi disajikan melalui tampilan visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Astuti dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keterlibatan (*student engagement*) dan pemahaman peserta didik berdasarkan hasil wawancara, *focus group discussion* (FGD), dan kuesioner. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya mendukung aspek kognitif peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan aspek afektif berupa minat, motivasi, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Penggunaan Canva dalam tahap perencanaan pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan teknologi digital untuk menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Visualisasi gambar, animasi, dan warna yang menarik pada media Canva membantu peserta didik memahami konsep organ tubuh manusia yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik.

Dari aspek pelaksanaan pembelajaran, media Canva berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan komunikatif. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual digital dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPA. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Kaharudin dkk.

(2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Canva dalam penelitian ini juga menunjukkan adanya bentuk adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran. Setiawan dkk. (2022) menjelaskan bahwa adaptasi teknologi merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi guna menyelesaikan permasalahan secara praktis, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Canva menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi masih ditemukan beberapa keterbatasan dalam implementasi media Canva pada pembelajaran IPA. Materi yang disampaikan lebih berfokus pada sistem pernapasan manusia sehingga belum mencakup seluruh materi Organ Tubuh Manusia secara menyeluruh. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru masih perlu mengembangkan dan memperluas cakupan materi pembelajaran agar sesuai dengan kompetensi pembelajaran yang diharapkan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Rendra dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara komprehensif. Dalam penelitian ini, keterbatasan terlihat pada cakupan materi yang masih terfokus pada sistem pernapasan manusia sehingga belum menggambarkan keseluruhan materi organ tubuh manusia secara utuh.

Selain itu, Petersen dkk. (2020) dalam artikel *The Tyranny of Content* menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas media pembelajaran, tetapi juga oleh keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi yang disampaikan. Materi yang terlalu terfokus pada satu topik tertentu dapat membatasi pemahaman konseptual peserta didik secara menyeluruh. Oleh karena itu, media pembelajaran yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyajikan materi secara lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Secara keseluruhan, penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPA memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas V SDN Planggiran 02. Media Canva mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menarik sehingga membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Oleh karena itu, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital yang efektif untuk digunakan secara berkelanjutan di sekolah dasar dengan tetap memperhatikan kesesuaian, keluasan, dan kelengkapan materi pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media Canva dalam pembelajaran IPA pada materi Organ Tubuh Manusia di kelas V SDN Planggiran 02 telah berjalan dengan baik. Penggunaan media Canva mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, media Canva juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan komunikatif dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku paket.

Penggunaan visualisasi gambar, animasi, dan tampilan interaktif pada media Canva membantu peserta didik memahami konsep organ tubuh manusia yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Implementasi media Canva juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, materi yang disajikan dalam penelitian ini masih terbatas pada sistem pernapasan manusia sehingga belum mencakup seluruh materi Organ Tubuh Manusia secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media Canva pada materi IPA lainnya dengan cakupan materi yang lebih luas agar pembelajaran

menjadi lebih optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Canva dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan secara berkelanjutan di sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Ansyah, Y.A. Dan Salsabilla, T. (2024) "Model Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Model Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Astawan, I.G. Dan Agustiana, I.G.A.T. (2020) "Pendidikan IPA Sekolah Dasar Di Era Revolusi Industri 4.0," *Pendidikan IPA Sekolah Dasar Di Era Revolusi Industri 4.0*. 1 Ed. Lukluk: Nilacakra.
- Astuti, B., Mahdalena, M. Dan Susianti, M. (2024) "Canva In The Classroom: Insights Into High School Students' Views On Its Role In Islamic Education," *Ppsdp International Journal Of Education*, 3(2), Hlm. 583–595. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.59175/Pijed.V3i2.348>.
- Bara, M.D. Dkk. (2024) "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pembelajaran Sains Konsep Organ Tubuh Manusia Di SDI Paupanda 1," *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(06), Hlm. 2415–2421.
- Creswell, J.W. Dan Poth, C.N. (2024) "Qualitative Inquiry And Research Design," *Sage Publications Ltd.* Kelima. California: Sage Publications Inc, Hlm. 552. Tersedia Pada: <https://uk.sagepub.com/en-gb/asi/qualitative-inquiry-and-research-design/book266033> (Diakses: 16 November 2025).
- Elsa, E. Anwar, K. (2021) "The Perception Of Using Technology Canva Application As A Media For English Teacher Creating Media Virtual Teaching And English Learning In Loei Thailand," *Journal Of English Teaching, Literature, And Applied Linguistics*, 5(1), Hlm. 62. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.30587/Jetlal.V5i1.2253>.
- Equatora, M.A. Dan Manting, L. (2021) *Teknik Pengumpulan Data Klien*. Bitread Publishing.
- Hidayati, R. Dkk. (2023) "Utilization Of The Canva Application For Elementary School Learning Media," *Journal International Inspire Education Technology*, 2(1), Hlm. 44–52. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.55849/Jiit.V2i1.219>.
- Husna, K. Dan Supriyadi, S. (2023) "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa," *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-Issn 2745-4584)*, 4(1), Hlm. 981–990. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.37680/Almikraj.V4i1.4273>.
- Ifadah, N. Dan Bektiningsih, K. (2025) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Capera Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V," *Fondatia*, 9(2), Hlm. 275–288. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.36088/Fondatia.V9i2.5718>.
- Jailani, M.S. Dan Saksitha, D.A. (2024) "Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah," *Journal Genta Mulia*, 15(2).
- Kaharudin, Muslimin, Dan Suharti (2025) "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengoptimalkan Minat Belajar Siswa," *Js (Jurnal Sekolah)*, 10(1), Hlm. 251–259. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.24114/Js.V10i1.69071>.
- Martati, B. (2019) *Model Desain Pembelajaran Pengembangan Moral Berbasis Kearifan Lokal*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, Hlm. 119.
- Milles, M.B., Huberman, A.M. Dan Saldana, J. (2014) *Qualitative Data Analysis*. 3 Ed. United States Of America: Sage Publications Inc. Tersedia Pada: https://books.google.co.id/books/about/Qualitative_Data_Analysis.html?id=3cnrubtu6csc&redir_esc=y (Diakses: 7 Desember 2025).
- Najib, A., Martati, B. Dan Faradita, M.N. (2024) "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay Pada Pembelajaran Ips," 09.
- Petersen, C.I. Dkk. (2020) "The Tyranny Of Content: 'Content Coverage' As A Barrier To Evidence-Based Teaching Approaches And Ways To Overcome It," *Cbe—Life Sciences Education*. Disunting Oleh C.G. Reiness, 19(2), Hlm. Ar17. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.1187/Cbe.19-04-0079>.

- Rendra Dkk. (2025) "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Peserta Didik Disabilitas Rungu," *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(4), Hlm. 1810–1818. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.37630/jpm.V15i4.3727>.
- Romdona, S., Junista, S.S. Dan Gunawan, A. (2025) "Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner," *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), Hlm. 39–47. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.61787/Taceee75>.
- Sari, A.S., Aprisilia, N. Dan Fitriani, Y. (2025) "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, Dan Triangulasi," *Indonesian Research Journal On Education*, 5(4). Tersedia Pada: <https://doi.org/10.31004/Irje.V5i4.3011>.
- Sari, D. Dan Supriyanto, A. (2021) "Pengaruh Penggunaan Media Canva Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Keterlibatan Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*," 14(2), Hlm. 101–112.
- Setiawan, F., Ashari, Y.A. Dan Mirnawati, L.B. (2022) "Peran Mahasiswa Dalam Membantu Adaptasi Teknologi Terhadap Guru Pada Program Kampus Mengajar 1 Di SD Pelita Bangsa Surabaya," *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), Hlm. 42–53. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.36379/Autentik.V6i1.164>.
- Sutisna, A. (2021) "Metode Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan," *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan*. Pertama. Jakarta Timur: Unj Press.
- Wahyuningsih, A., Meirza Nanda Faradita, Dan Fajar Setiawan (2022) "Analisis Penggunaan Video Pembelajaran IPA Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Sd Muhammadiyah 9 Surabaya," *Inventa*, 6(1), Hlm. 52–64. Tersedia Pada: <https://doi.org/10.36456/Inventa.6.1.A4903>.

Acknowledgment

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN Planggir 02 yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada guru kelas V yang telah membantu pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Canva serta kepada pihak sekolah yang telah menyediakan fasilitas dan dukungan selama kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama proses penyusunan artikel ini.