



PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MOTIF DEKORATIF PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS IV SDN PURISEMANDING 1 JOMBANG

Veni Meilinda^{1*}, Suprayitno²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Dikirim 3 Maret 2025

Revisi 15 Maret 2025

Diterima 22 Maret 2025

Abstract

In the ever-growing digital era, the use of technology is an important need to support the learning process. However, the reality in the field shows that there are still limitations in learning media, especially in fine arts subjects. This research aims to develop valid, effective, and practical Canva-based interactive infographic media to develop creativity in drawing decorative motifs in grade IV elementary school students. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model. The research subjects were 13 students of SDN Purisemanding 1 Jombang. The validation results showed that the media was very valid, namely 87.5% (media) and 92% (material). Effectiveness was shown through 100% learning completeness and an increase in N-Gain score of 0.71 (high category). The practicality of the media was stated to be very practical based on the questionnaire of students (93%) and teachers (92%). Based on the results of this media research, it is proven to be able to develop students' creativity, especially in the aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration. The novelty of the research lies in the integration of Canva in the context of digital art education in primary schools, which makes a tangible contribution to technology-based learning and creativity development.

Kata kunci:

Infografis Interaktif,
Canva, Dekoratif, Seni
Rupa SD, Kreativitas

Abstrak

Pada era digital yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan penting dalam menunjang proses pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan masih adanya keterbatasan media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran seni rupa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Infografis Interaktif Berbasis Canva yang valid, efektif, dan praktis untuk mengembangkan kreativitas menggambar motif dekoratif pada peserta didik kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian 13 peserta didik SDN Purisemanding 1 Jombang. Hasil validasi menunjukkan media sangat valid yaitu 87,5% (media) dan 92% (materi). Keefektifan ditunjukkan melalui ketuntasan belajar 100% dan peningkatan skor N-Gain sebesar 0,71 (kategori tinggi). Kepraktisan media dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket peserta didik (93%) dan guru (92%). Berdasarkan hasil penelitian media ini terbukti mampu mengembangkan kreativitas peserta didik, terutama dalam aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration.

Kebaruan penelitian terletak pada integrasi Canva dalam konteks pendidikan seni rupa digital di sekolah dasar, yang memberikan kontribusi nyata terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan pengembangan kreativitas.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Veni Meilinda

*veni21047@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital dan industri 4.0 menuntut dunia pendidikan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini penting agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan abad 21, yaitu *critical thinking, communication, collaboration, and creativity (4C)* (Juwairia et al., 2022). Hal ini didukung dengan hadirnya berbagai media dan platform yang mendukung interaksi antara guru dan peserta didik sehingga menjadi lebih efektif. Oleh karena itu pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan tersebut agar tercipta pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan relevan bagi peserta didik

Kreativitas adalah kemampuan menemukan ide baru dan menghasilkan karya baru. Kreativitas menjadi salah satu aspek penting yang dapat mengembangkan ide – ide baru yang relevan dengan kebutuhan zaman. Torrance dalam (Ardhyantama, 2020) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menciptakan ide baru, menemukan solusi unik, dan melihat hubungan baru di antara konsep. Teori Guilford tentang kreativitas yaitu menekankan aspek berpikir divergen (Wahyuni at.all, 2025). Indikator kreativitas yaitu *fluency, flexibility originality ,elaboration* (Putri dan Suprayitno, 2022). Keempat aspek tersebut mendukung peserta didik dalam menghasilkan ide kreatif, variasi gambar, dan pengembangan detail karya seni. Sehingga diperlukan pembelajaran yang bermakna, berpusat pada peserta didik, dan dapat diwujudkan melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (Ernawati et al., 2022).

Perubahan kurikulum terus dilakukan agar selaras dengan perkembangan zaman dan kebutuhan abad 21. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang relevan,

inovatif, dan adaptif, termasuk pada mata pelajaran seni budaya (Iraqi et al., 2023). Integrasi teknologi, seperti penggunaan alat digital penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi era Industri 4.0. Guru dituntut menguasai teknologi karena peserta didik tingkat sekolah dasar, sudah terbiasa menggunakan perangkat digital (Purnomo et al., 2020). Oleh karena itu, pelaksanaan Kurikulum Merdeka perlu didukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

Pembelajaran seni rupa tidak lepas dari kegiatan menggambar, karena menggambar merupakan salah satu cara efektif untuk mengembangkan kreativitas. Menurut Sumanto dalam Rosyid (2016) menggambar merupakan bentuk ungkapan ide, pikiran, dan perasaan yang berkaitan dengan kreativitas. Seni dekoratif sebagai bagian dari materi seni rupa berfungsi untuk memperindah objek melalui unsur garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna (Usman et al., 2022). Dalam KBBI, dekoratif diartikan sebagai unsur hiasan yang menciptakan efek keindahan.

Kurikulum Merdeka yang saat ini digunakan dalam pembelajaran seni belum menyediakan buku panduan bagi peserta didik, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk membantu penyampaian materi secara lebih optimal. Media pembelajaran, menurut Suryani et al. (2018), sebagai informasi pengantar dari pengirim kepada penerima pesan. Penggunaan media membantu guru mengomunikasikan materi secara lebih efektif dan membantu mendorong peserta didik untuk memahami konsep.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa sudah ada media yang digunakan sebelumnya yaitu buku panduan guru dan gambar cetak. Namun setelah diterapkan hasilnya belum optimal dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Adanya keterbatasan media dan penyebabnya adalah kurangnya pemanfaatan media yang lebih dinamis, seperti media interaktif berbasis teknologi. Beberapa peserta didik merasa metode yang ada cukup membantu, namun peserta didik juga merasakan adanya kebutuhan untuk menambah variasi media atau aktivitas yang lebih interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian sebelumnya oleh Annissa dan Wikarya (2022) serta Mario dan Muhdy (2021) telah membahas penggunaan Canva dan media infografis dalam pembelajaran, namun belum secara spesifik mengkaji pengembangan media pada materi menggambar motif dekoratif di

jenjang SD. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa pengembangan media Infografis Interaktif Berbasis Canva dalam konteks seni rupa kelas IV, yang menggabungkan teknologi visual dengan pengembangan kreativitas peserta didik secara kontekstual. Adanya gap dari penelitian terdahulu memberikan peluang bagi peneliti untuk mengembangkan dan menerapkan media ini secara inovatif dan relevan.

Media Infografis Interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan platform Canva sebagai sarana desain grafis digital. Infografis interaktif merupakan media visual yang menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif (Afriani et al., 2022). Abdulmajid (2020) menyatakan bahwa infografis merupakan wujud dari kemajuan teknologi pembelajaran yang selaras dengan karakter peserta didik di era digital. Canva sebagai platform desain online menyediakan berbagai fitur yang mendukung kreativitas (Putra & Filianti, 2022). Mengingat peserta didik umumnya masih menggambar di kertas yang mudah rusak, penggunaan Canva memungkinkan adaptasi teknologi dalam pembelajaran seni rupa secara digital (Saputra et al., 2022). Oleh karena itu, Media ini diharapkan efektif dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman konsep seni rupa, khususnya materi dekoratif kelas IV.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media Infografis Interaktif Berbasis Canva dalam mengembangkan kreativitas menggambar motif dekoratif pada pembelajaran seni rupa kelas IV SDN Purisemanding 1? 2) Bagaimana keefektifan pengembangan media Infografis Interaktif Berbasis Canva dalam mengembangkan kreativitas menggambar motif dekoratif pada pembelajaran seni rupa kelas IV SDN Purisemanding 1? 3) Bagaimana kepraktisan pengembangan media Infografis Interaktif Berbasis Canva dalam mengembangkan kreativitas menggambar motif dekoratif pada pembelajaran seni rupa kelas IV SDN Purisemanding 1?

METODE

Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbasis Canva menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan, menurut Sugiyono (2019) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk membuat produk sekaligus memvalidasi produk tersebut. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media dinyatakan layak jika memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif dalam proses penggunaannya.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan guru dan peserta didik serta analisis kurikulum seni rupa kelas IV. Tahap desain mencakup perancangan struktur media, pemilihan elemen visual, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap pengembangan yaitu membuat media menggunakan Canva dan divalidasi oleh ahli. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi sebelum diterapkan di kelas. Pada tahap implementasi, media digunakan dalam pembelajaran dan dikumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Terakhir, tahap evaluasi mencakup penilaian efektivitas hasil belajar dan kepraktisan penggunaan media.

Materi yang disajikan berupa materi seni dekoratif. Subjek penelitian 13 peserta didik kelas IV SDN Purisemanding 1, Jombang. Untuk menghasilkan media yang valid, efektif dan praktis dilakukan uji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Uji kevalidan produk menggunakan instrumen penilaian oleh ahli media dan materi. Uji keefektifan ditentukan oleh hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, sedangkan uji kepraktisan ditentukan oleh instrumen penelitian, yaitu angket respon peserta didik dan guru. Instrumen penilaian menggunakan Skala Likert 1-5 yaitu skor Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4), Sangat Setuju (5).

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh menggunakan Skala Likert kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perolehan dikategorikan berdasarkan pada tabel kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Valid	0 % – 24 %
Tidak Valid	25% - 43%
Kurang Valid	44% - 62%
Valid	63% - 81%
Sangat Valid	82% - 100%

(Sugiyono, 2019)

Media dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan dari hasil pretest ke posttest peserta didik. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) yaitu 75. Teknik analisis persentase ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai } \geq 75}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2018)

Keterangan : P = Persentase ketuntasan belajar

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan teknik analisis Gain Ternormalisasi (N-Gain) sebagai berikut :

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3. Kategori Penilaian N – Gain

Kriteria	Skor
Terjadi Peningkatan Tinggi	(g) > 0,7 atau dalam persen (g) > 70%
Terjadi Peningkatan Sedang	0,3 ≤ (g) ≤ 0,7 atau dalam persen 30% ≤ (g) 70%
Terjadi Peningkatan Rendah	(g) 0,3 atau dalam persen (g) < 30%
Tidak Terjadi Peningkatan	G ≤ 0

(Sugiyono, 2019)

Hasil kepraktisan ditentukan oleh instrumen penelitian, yaitu angket yang diisi oleh peserta didik dan guru menggunakan Skala Likert dihitung menggunakan teknik analisis sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (\text{Widoyoko, 2017})$$

Keterangan : P = Persentase hasil angket respon peserta didik dan guru

Tabel 4. Kriteria Hasil Kepraktisan Media

Kriteria	Skor
Sangat Praktis	80% - 100%
Praktis	60,01% - 80%
Kurang Praktis	40,01% - 60%
Tidak Praktis	20,01% - 40%
Sangat Tidak Praktis	0% - 20%

Hasil

Penelitian pengembangan media Infografis Interaktif Berbasis Canva menggunakan model ADDIE dan dilaksanakan di kelas IV SDN Purisemanding 1 Jombang melalui lima tahapan. Tahap pertama, Analisis, menunjukkan adanya keterbatasan media yang digunakan, sehingga belum memberikan pengalaman eksploratif dan ruang untuk mengembangkan ide kreatif. Aprianti dalam Apriyani (2017) menyatakan bahwa kreativitas dapat tumbuh melalui stimulasi mental, lingkungan yang mendukung, serta peran aktif guru dan orang tua, yang memungkinkan peserta didik lebih mudah mengekspresikan ide kreatifnya.

Pada tahap kedua yaitu Desain, perancangan produk yang terdiri dari beberapa proses dari tahap desain. Jenis media yang dipilih adalah media digital berbasis teknologi. Pada tahap ketiga yaitu Pengembangan, sebelum diujicobakan di lapangan media dinilai oleh pakar media dan materi. Kedua ahli merupakan dosen dari jurusan PGSD FIP UNESA yang telah memenuhi kriteria dan sudah ahli serta berpengalaman dalam bidangnya. Validator media adalah Bapak Dr. Mujahidin Farid, S.Pd., M.Pd. Dari hasil validasi media yang telah dilakukan, validator tidak memberikan saran dan masukan, sehingga peneliti melakukan tahapan selanjutnya yakni implementasi media. Validator media memberikan kesimpulan bahwa media layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Hasil kevalidan media yaitu sebesar 87,5% dengan kriteria sangat valid.

Validator materi adalah Bapak Ramadhan Kurnia Habibie, S.Pd.,M.Pd. Hasil persentase yang diperoleh dari validasi materi yaitu sebesar 92% dengan kategori sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi materi yang telah dilakukan meliputi kesesuaian materi dalam Modul Ajar dengan materi pada media. Data kualitatif pada penilaian materi ini adalah saran dari validator untuk mengupload video pembelajaran pada Channel Youtube yang sebelumnya di upload di Google Drive.

Instrumen validasi media ada 16 pernyataan mencakup 4 aspek yaitu pada aspek tampilan media meliputi kemenarikan media, kesesuaian proporsi gambar dan warna, kesesuaian animasi, *background*, konsistensi dan keteraturan media. Pada aspek kelayakan media meliputi manfaat media, materi, kejelasan informasi, kelengkapan penyajian media. Pada aspek penggunaan media meliputi kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan pengoperasian, fitur interaktif, animasi untuk memperjelas materi, penggunaan media menciptakan suatu pembelajaran yang interaktif dan mampu membantu pendidik dalam menjelaskan materi. Instrumen validasi materi dari 11 pernyataan mencakup 3 aspek yaitu aspek relevansi dengan kurikulum yang meliputi kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan kompetensi dan karakter peserta didik. Pada aspek kelayakan isi materi meliputi kejelasan, kebenaran, kedalaman kelengkapan isi materi. Pada aspek kelayakan kebahasaan yaitu ketepatan

struktur kalimat dan tanda baca yang digunakan serta kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik.

Tabel 5. Hasil Pengembangan Media

No.	Tampilan Media
1.	
2.	

Berdasarkan hasil validasi media dan materi di atas, maka dapat direkapitulasi pada tabel berikut :

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi dan Media

No.	Skor	Aspek Penilaian	Skor Akhir	Nilai Akhir	P (%)
1.	Validasi Media	Tampilan Media	23	70	87,5%
		Kelayakan Media	22		
		Penggunaan Media	25		
2.	Validasi Materi	Relevansi dengan kurikulum	13	51	92%
		Kelayakan isi materi	29		
		Kelayakan kebahasaan	9		

Tahap keempat, yaitu implementasi, dilakukan setelah pengembangan produk. Media Infografis Interaktif Berbasis Canva diuji coba pada 24–26 Februari 2025 di kelas IV SDN Purisemanding 1 Jombang yang terdiri dari 13 peserta didik. Hari pertama diawali dengan pretest selama 120 menit, dilanjutkan pengenalan media. Hari kedua, peserta didik mulai menggunakan media melalui tautan <https://bit.ly/FORASISCA> dan mendesain di www.canva.com dengan login akun Google atau belajar.id. Mereka mengeksplorasi media sebelum membuat karya seni. Hari ketiga, peserta menyelesaikan karya dekoratif, lalu

mengunduh hasilnya dalam format PNG/JPG dan mengunggah ke Padlet. Setelahnya, peserta didik dan guru mengisi angket respons setelah menggunakan media.

a. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

KKTP adalah 75 sehingga untuk mengevaluasi efektivitas media, menggunakan rumus N-gain untuk menghitung peningkatan nilai antara hasil *pretest* dan *posttest* dari masing – masing peserta didik dengan rumus sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Nilai

No.	Nama Peserta didik	Nilai		Peningkatan	N-Gain	Keterangan
		Pretest	Posttest			
1.	AND	43	82	39	0,68	Sedang
2.	ANW	54	93	39	0,85	Tinggi
3.	ANA	54	86	32	0,7	Tinggi
4.	ASA	46	93	47	0,87	Tinggi
5.	EMP	61	86	35	0,64	Sedang
6.	MAPP	50	82	32	0,64	Sedang
7.	MAP	50	86	36	0,72	Tinggi
8.	MFAA	50	89	39	0,78	Tinggi
9.	NS	82	96	14	0,78	Tinggi
10.	RESP	61	86	25	0,64	Sedang
11.	SINP	75	93	18	0,72	Tinggi
12	SAV	75	93	18	0,72	Tinggi
13.	ZAL	54	79	18	0,54	Sedang
Rata - rata		58	88	30,15	0,71	Tinggi

Perhitungan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan dapat diketahui dengan rumus N-gain sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

$$g = \frac{88 - 58}{100 - 58}$$

$$g = \frac{30}{42}$$

$$g = 0,71$$

Berdasarkan pada perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan belajar peserta didik sebesar 0,71 dengan kriteria terjadi peningkatan tinggi. Dengan demikian, media Infografis Interaktif sangat layak digunakan untuk pembelajaran

b. Hasil Respons Peserta didik dan Guru

- 1) Hasil respon peserta didik kemudian dijadikan persentase dan dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{665}{715} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Berdasarkan hasil respons peserta didik diatas, persentase adalah 93%. Perolehan hasil kepraktisan media Infografis Interaktif Berbasis Canva adalah dengan kategori sangat praktis. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, pembawaaan materi, manfaat media dan penggunaan media dengan jumlah seluruhnya 11 pernyataan.

- 2) Penilaian pada angket menggunakan skala *Likert* 1-5. Ibu Yuli Murtiningasih, S.Pd.SD. selaku guru di SDN Purisemanding 1 memberikan respon terhadap media yang telah dikembangkan dan diimplementasikan di kelas IV. Hasil respon guru kemudian dijadikan persentase dan dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{65} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase, hasil yang diperoleh terhadap media Infografis Interaktif Berbasis Canva adalah 92% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aspek : tampilan media, pembawaaan materi, manfaat media, isi materi dan penggunaan media dengan jumlah seluruhnya 13 pernyataan.

Tahap evaluasi, peserta didik menunjukkan ketertarikan dan tanggapan yang baik karena media pembelajaran yang digunakan memiliki pendekatan yang berbeda dari biasanya, serta menjadi pengalaman pertama mereka dalam mempelajari Infografis Interaktif Berbasis Canva, yang pada akhirnya menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan berkesan. Berdasarkan hasil evaluasi, guru memberikan apresiasi terhadap media ini karena dinilai membantu dalam menjelaskan materi seni dekoratif secara lebih menarik dan mudah di mengerti peserta didik serta adanya keinteraktifan peserta didik dengan media dan mampu mampu mengembangkan kreativitas peserta didik. Guru tidak memberikan saran perbaikan lebih lanjut, karena media ini sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, media visual yang menarik dan interaktif dapat menjadi alat bantu yang sangat mendukung pengembangan kreativitas. Hal ini terbukti pada implementasi media infografis interaktif berbasis Canva di kelas IV SDN Purisemanding 1 Jombang, bahwa adanya pengembangan kreativitas peserta didik dalam menggambar motif dekoratif secara digital. Proses pembelajaran berlangsung dengan interaktif dan peserta didik bersikap aktif.

Kevalidan media berdasarkan hasil penelitian dari validator media yang telah diolah menggunakan rumus, media mendapatkan skor 87,5% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan. Menurut Utomo (2023) pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan langkah strategis dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, khususnya di era digital. Berdasarkan hasil validasi materi yang telah diolah menggunakan rumus memperoleh skor 92% dengan kategori sangat layak digunakan. Validator juga menyampaikan bahwa media sudah layak digunakan pada proses pembelajaran.

Keefektifan media juga menjadi aspek penting terhadap dampak setelah menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran sebagai solusi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Untuk mengukur perkembangan kreativitas, digunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan skor maksimal 100 dan empat indikator penilaian: *fluency* (kelancaran ide), *flexibility* (variasi bentuk), *originality* (keunikan motif), dan *elaboration* (perincian dan kerapian). Nilai pretest rata-rata adalah 57,92 dan posttest 88. Perhitungan menggunakan rumus N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Artinya bahwa penggunaan media infografis interaktif berbasis Canva berpengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas peserta didik dalam menggambar motif dekoratif.

Seluruh peserta didik yang berjumlah 13 mencapai nilai di atas KKTP 75, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 100%. Mu'in et al. (2024) menyatakan adanya hubungan signifikan antara kreativitas dan hasil belajar SBdp. Berdasarkan hasil belajar peserta didik tersebut penggunaan Canva dalam media infografis interaktif terbukti mendukung pengembangan kreativitas visual peserta didik sesuai teori Guilford, yang mencakup *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Pada Aspek *Fluency* peserta didik

menunjukkan kemampuan dalam menguasai aplikasi Canva dan menerapkan metode menggambar secara baik dan rapi serta sesuai dengan tema. Pada aspek *flexibility*, peserta didik *mampu* menciptakan ide baru, menyusun motif yang bervariasi dan simetris, menggunakan ornamen yang disusun dengan proporsi yang simteris dan indah. Dari aspek *originality*, peserta didik mampu menggambar sendiri di Canva dan menghasilkan motif orisinal. Pada aspek *elaboration* peserta didik mampu serta berani mengombinasikan warna dan menjaga kebersihan karya.

Kepraktisan media dapat diukur melalui hasil respon peserta didik dan guru melalui lembar angket. Lembar angket yang telah diisi kemudian dihitung menggunakan rumus. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket peserta didik terhadap penggunaan media, maka diperoleh hasil akhir sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Pemahaman materi oleh peserta didik dapat meningkat apabila media pembelajaran dirancang secara atraktif dan relevan dengan kebutuhan belajar (Sutarno & Mukhidin dalam Rahamtullah, 2020). Oleh karena itu, media Infografis Interaktif Berbasis Canva tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tantangan dalam penelitian ini adalah memastikan koneksi internet yang stabil. Penelitian ini berkontribusi melalui pengembangan media Infografis Interaktif berbasis Canva sebagai inovasi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar yang berfokus pada pengembangan kreativitas menggambar motif dekoratif. Hal tersebut juga dikonfirmasi oleh peserta didik bahwa selama proses pembuatan media di Canva, seluruh peserta didik yang menemukan ide – ide baru. Peserta didik menunjukkan peningkatan kreativitas, seperti mengubah bentuk sederhana menjadi lebih kompleks, menambahkan variasi motif, menyusun ornamen menjadi satu kesatuan, serta memanfaatkan fitur *Shape* dan eksplorasi warna gradasi. Hasil karya pun menjadi lebih bervariasi, estetis, dan tidak monoton.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, media ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna berbasis teknologi dan mampu memfasilitasi eksplorasi kreativitas peserta didik secara mandiri. Berdasarkan hasil penelitian, media ini terbukti mampu mengembangkan kreativitas peserta didik melalui karya motif dekoratif yang orisinal dan ekspresif, tidak sekadar meniru pola.

Media Infografis Interaktif Berbasis Canva memfasilitasi peserta didik dalam memudahkan memahami materi pembelajaran dan mampu menjadi sarana untuk

mengembangkan kreativitas seni yang dimiliki oleh masing – masing peserta didik. Format akhir media ini adalah berupa *link* <https://bit.ly/FORASISCA>. Ponsel bagi pelajar saat ini diharapkan lebih bermanfaat untuk pembelajaran melalui pengembangan media interaktif berbasis Android (Mahardani dan Rachmadyanti, 2018). Salah satu cara untuk mengajarkan teknologi kepada peserta didik adalah melalui media pembelajaran berbasis digital (Chofifah dan Gunansyah, 2024). Media yang dikembangkan ini dilengkapi dengan alur pembelajaran yang terstruktur, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, video pembelajaran , kuis interaktif dan laman membuat karya seni yang langsung terhubung ke Canva untuk memudahkan peserta didik dalam membuat karya seni digital. Media ini juga terhubung ke aplikasi Padlet untuk mengunggah hasil karya dan apresiasi karya. Rahmadyanti (2021) menyatakan bahwa padlet sangat membantu pengguna terutama karena interaksi, kemudahan, dan ketertarikan belajar yang ditimbulkannya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media Infografis Interaktif berbasis Canva memiliki beberapa keunggulan. 1) tampilan visual menarik dengan animasi, gambar, video, dan hyperlink yang memudahkan penyampaian materi.2) fitur interaktif seperti kuis dan navigasi yang mendukung pemahaman. 3) serta ruang untuk mengekspresikan ide kreatif melalui karya seni digital. 4) Canva juga mudah diakses secara online, ramah pengguna (Lestari et al., 2022). 5) mendukung adaptasi peserta didik terhadap teknologi. Kelemahan dari media ini terletak pada ketergantungannya terhadap koneksi internet yang stabil untuk dapat berfungsi secara maksimal. Keterbatasan penelitian ini adalah berfokus pada pengembangan kreativitas menggambar peserta didik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media, ditetapkan bahwa Media Infografis Interaktif Berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan media memperoleh skor sebesar 87,5% oleh ahli media dan materi sebesar 92% oleh ahli materi yang berarti menunjukkan kelayakan tinggi. Keefektifan media di dasarkan dari hasil *pretest* sesudah menggunakan media yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan rata – rata nilai *pretest* sebelum menggunakan media. Hal ini dibuktikan dari N – Gain sebesar 0, 71 (kategori tinggi) dan ketuntasan belajar 100%. Selain itu media juga dinyatakan sangat praktis digunakan, hal ini dibuktikan oleh

respon positif peserta didik melalui hasil angket yaitu sebesar 93% dan penilaian guru sebesar 92%. Berdasarkan hal tersebut media Infografis Interaktif Berbasis Canva terbukti efektif dan praktis sebagai media untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dalam menggambar motif dekoratif secara digital. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan media seni rupa berbasis digital di SD. Media ini juga dapat digunakan di berbagai sekolah dasar lain.

Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media ini dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi serta mengevaluasi aspek kognitif lain seperti pemecahan masalah, daya ingat, dan berpikir kritis, agar hasil lebih komprehensif mencakup ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.

REFERENSI

- Abdulmajid, M. (2020). *The Importance of Info graphics in The Process of Perception and Creativity as A Teaching access to The Design Field of Art Education. Journal of Research & Method in Education* (IOSR-JRME), 10(1), 40-51.
- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yuliaty, S. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis android pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 935-942.
- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90-94.
- Apriyani, C. K. F., Julia, J., & Syahid, A. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Ilustrasi Pada Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 561-570.
- Arikunto, Suharsimi (2018). *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; PT Bumi Aksara.
- Awaluddin, M., Jafar, M. I., & Fihtrah, A. (2024). Hubungan kreativitas dengan hasil belajar SBdP siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Mico Kabupaten Bone. *Global Journal Education Science and Technology (GJST)*, 1(2).
<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjst>
- Chofifah, Y. A. N., & Gunansyah, G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Nares” Berbasis Google Sites Pada Materi Indonesia Kaya Raya

- Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal JPSD Universitas Negeri Surabaya*, 12(2), 199-213.
- Ernawati, F., Susiani, T. S., & Salimi, M. (2024). Peningkatan Kreativitas Menggambar Dekoratif Peserta didik Kelas Iii Melalui Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (Ctl). *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 2(3), 250-257.
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *YASIN*, 3(4), 640-649.
- Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan kreativitas desain flyer digital menggunakan Aplikasi canva melalui model pembelajaran project based learning (PjBL). *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15-26.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
- Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan Media Gentara Berbasis Android pada Pembelajaran IPS Materi Masa Kolonial Bangsa Barat di Indonesia untuk Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Mario, G., & Muhdy, A. A. (2021). Media Pembelajaran Infografis dengan Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa. *Jurnal Imajinasi*, 5(2), 1-11.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Purnomo, H., & Sunanto, L. (2020). Pengelolaan kelas belajar di Era 4.0. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1)
- Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125-138
- Putri Dwi Suryani, M. P. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Seni Rupa Di Smp Negeri 4 Padang. *Serupa : The Journal Of Art Education*, 1 - 18.
- Putri, S. T., & Suprayitno, M. S. (2022). Pemanfaatan Bahan Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP Materi Kolase Siswa Kelas

- II Madrasah Ibtidaiyyah Darul Muta'alimin Tawangsari Sidoarjo. *Jurnal JPGSD Universitas Negeri Surabaya*, 10 (1), 147-160
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46-57.
- Sari, K. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44-50.
- Rachmadyanti, P. (2021). Persepsi mahasiswa PGSD tentang penggunaan padlet pada pembelajaran microteaching. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 103-115.
- Rosyid, M. (2016). Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Menggunakan Metode Inkuiiri Terbimbing Pada Siswa Kelas IV SDN Ngancar. *BASIC EDUCATION*, 5(27), 2-614.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, F.T.S. (2023) ‘Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar’, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), pp. 3635–3645
- Usman, H., Raihan, S., & Arisyah, W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif. *Nubin Smart Journal*, 2(3), 215-228.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta; Pustaka Belajar.
- Wahyuni, D., Antoro, B., & Amalia, M. M. (2025). *Teknik Pengembangan Tes Berpikir Kreatif Dalam Pendidikan Menengah*. Deepublish.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*, Scopindo Media Pustaka