



---

# PENGEMBANGAN MEDIA CANVA UNTUK PEMBELAJARAN RAGAM HIAS KELAS V SD

Muhammad Sirajuddin<sup>1\*</sup>, Suprayitno<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup>2Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

---

## Article Info

Dikirim 5 April 2025

Revisi 16 April 2025

Diterima 25 April 2025

---

## Abstract

*This study aims to improve the learning outcomes and creativity of 27 fifth-grade students at UPT SDN 148 Gresik through the development of an interactive digital media based on Canva for visual arts instruction, specifically on the topic of decorative motifs. The research employed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) to ensure the media's validity, practicality, and effectiveness. The findings indicate that the Canva-based interactive media excels in visual appeal, clarity of content, and interactive features. Media expert validation yielded a score of 84%, while subject matter expert validation reached 95%, both categorized as "Highly Valid." Student responses demonstrated a practicality score of 83.11%, also categorized as "Highly Practical," indicating increased engagement and comprehension. The effectiveness of the media is evidenced by a substantial improvement in students' learning outcomes, with post-test performance rising to 92%. The N-Gain score of 0.6 reflects a "Moderate" level of improvement in student understanding. In conclusion, the Canva-based interactive media is proven to be valid, practical, and effective in enhancing both student creativity and academic performance. Its engaging design and interactive elements contribute to increased motivation and comprehension, reinforcing the argument that the integration of digital technology offers an innovative solution for modern educational practices.*

---

## Kata kunci:

*media canva, seni rupa, ragam hias, kreativitas siswa, hasil belajar*

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar dan kreativitas 27 siswa kelas V UPT SDN 148 Gresik melalui pengembangan media interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran seni rupa materi ragam hias. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate) untuk memastikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan media interaktif Canva unggul dalam desain menarik, materi mudah dipahami, dan fitur interaktif. Validasi ahli media (84%) dan ahli materi (95%) mengkategorikannya "Sangat Valid". Respon siswa menunjukkan kepraktisan media sebesar 83.11% "Sangat Praktis", menandakan peningkatan ketertarikan dan pemahaman. Efektivitas media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan; pada pretest sebagian siswa memperoleh hasil rendah, namun meningkat menjadi 92% pada posttest. Nilai N-Gain 0.6 mengindikasikan peningkatan pemahaman siswa kategori "Sedang". Kesimpulannya, media interaktif berbasis Canva terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas serta hasil belajar siswa. Desain menarik dan fitur interaktifnya berkontribusi pada peningkatan minat dan pemahaman, memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi digital merupakan solusi inovatif untuk pembelajaran.

---

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



---

***Penulis Korespondensi:***

\*Nama penulis Muhammad Sirajuddin, Suprayitno

\*Email penulis [muhammad.21157@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammad.21157@mhs.unesa.ac.id) [suprayitno@unesa.ac.id](mailto:suprayitno@unesa.ac.id)

---

## **PENDAHULUAN**

Seni merupakan proses mengekspresikan diri sendiri dengan kreativitas. Untuk anak-anak pada usia dini, seni memiliki peran penting untuk memahami dunia di sekitar mereka. Pada masa ini, ilmuwan dan pendidik setuju bahwa seni seharusnya menjadi komponen dari kurikulum dari awal perkembangan dari anak (Nugraheni & Pamungkas, 2022). Seni budaya segala bentuknya adalah bagian yang tidak terpisahkan di kehidupan sehari-hari. Menurut Fitriyanti et al. (2024) pendidikan seni memainkan peran esensial pada peningkatan individu secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Seni memiliki keterkaitan kuat dengan kehidupan sehari-hari. Setiap aktivitas seseorang berhubungan dengan seni dalam masyarakat.

Dalam masyarakat seni memiliki keterkaitan kuat dengan kehidupan sehari-hari. Setiap aktivitas seseorang berhubungan dengan seni dalam masyarakat. Oleh karena itu, seni berperan penting sebagai sarana pendidikan karakter untuk memberikan pesan. Pada kehidupan prasejarah, seseorang sudah mengekspresikan dirinya serta paham akan dunia dengan mengenal seni. Seni rupa yaitu seni yang merefleksikan peristiwa seseorang dengan memanfaatkan berbagai unsur seni, seperti unsur bentuk, gerak, dan bunyi (Rahmawati, 2022). Pendidikan seni rupa di sekolah memiliki tujuan untuk memberikan siswa berbagai kompetensi, baik dalam menghasilkan karya seni maupun dalam mengapresiasi seni (Susilowati, 2021). Sehingga tidak hanya mengembangkan kemampuan artistik, tetapi juga membentuk kepekaan, kreativitas, dan apresiasi budaya yang menjadi bagian dari esensi pendidikan.

Esensi pendidikan dalam seni merupakan menyadari bahwasannya seni tidak punya mengenai menciptakan karya, namun mengenai adanya tahapan pada pembelajaran yang melibatkan suatu ekspresi yang kreatif, penghargaan pada keindahan, serta pengertian terhadap arti yang ada pada seni. Pendidikan di seni memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan cara pola pikir yang kritis, kreativitas, dan sensitivitas terhadap dengan nilai-nilai budaya. Selain itu, pendidikan dapat membantu siswa saat

pembelajaran seni rupa untuk mengembangkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan karakter individu yang mencakup pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan sesudah menjalankan proses pembelajaran seni rupa (Yandi, 2023). Pendidikan seni rupa di sekolah memiliki tujuan untuk memberikan siswa berbagai kompetensi, baik dalam menghasilkan karya seni maupun dalam mengapresiasi seni (Susilowati, 2021). Di tingkat sekolah dasar, pendidikan seni rupa mencakup aktivitas seperti menggambar, melukis, membatik, dan lainnya pada materi aneka ragam hias.

Ragam hias adalah gambaran dan warna yang dapat ditemukan dalam kain, anyaman, tenun, ukiran, relief, dan sebagainya, yang terdiri dari berbagai motif dan pola. Mengenalkan ragam hias sejak dini tidak hanya memperkuat identitas budaya, tetapi juga selaras dengan pendidikan berbasis lingkungan dan kearifan lokal (Ramadhan & Ismurdiyahwati, 2022). Hambatan yang ditemui dalam dunia pendidikan yaitu bagaimana menyesuaikan perilaku dengan perkembangan teknologi tanpa mengacuhkan inti dari nilai-nilai fundamental pendidikan (Ilhaq & Kurniawan, 2023). Salah satu pokok terdapat pada pendidikan mata pelajaran seni rupa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada bulan Oktober 2024 di UPT SDN 148 Gresik yang tepatnya di Kecamatan Driyorejo, Kota Gresik, masih terdapat 8 siswa yang rendahnya kreativitas pada pelajaran Seni Rupa yang diakibatkan oleh kurangnya variasi pada metode pembelajaran. Akibatnya, siswa menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya kreativitas siswa, minat belajar dan ketidakkonsentrasian saat guru menyampaikan materi. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran menjadi sangat berdampak bagi siswa, terutama dalam pembelajaran seni rupa pada materi ragam hias. Menurut Rosmana, (2024) media pembelajaran berperan sebagai perantara yang membantu memudahkan siswa pada menerima dan mengerti pesan yang telah disampaikan oleh guru.

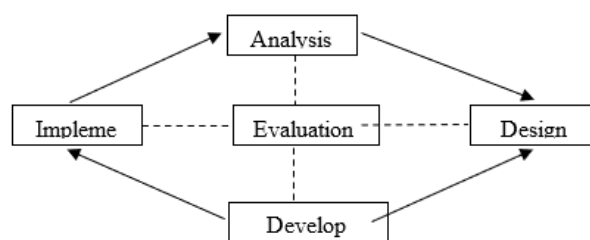
Peran guru dalam membuat kreativitas adalah kunci keberhasilan pada proses pembelajaran. Guru perlu mempunyai kemampuan untuk berimprovisasi dalam pembelajaran. Mereka harus memberi dukungan yang sesuai dengan kebutuhan siswa melalui pendekatan pembelajaran yang bervariasi (Pokhrel, 2024). Oleh sebab itu, perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu dengan menggunakan media canva. Canva adalah layanan digital dan software kreatif yang gratis yang dapat dijangkau melalui web atau melalui play store.

Aplikasi Canva menawarkan banyak template rancangan yang menarik untuk presentasi, resume, curriculum vitae, pamflet, infografis, buletin, cover buku, dan penanda buku (Pratama, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Ziliwu, (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" menunjukkan bahwa penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajarnya saja dan tidak ada materi yang spesifikasi. Sedangkan, pada penelitian ini media canva dikembangkan untuk hasil belajar kelas V dengan adanya proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa dan peneliti mengembangkan pada materi ragam hias.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media canva untuk pembelajaran ragam hias kelas V SD? 2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media canva untuk pembelajaran ragam hias kelas V SD? 3) Bagaimana keefektifan pengembangan media canva untuk pembelajaran ragam hias kelas V SD?

## METODE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*), suatu kerangka kerja yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollanda sebagaimana dikutip dalam (Cahyadi, 2020). Model ini dirancang untuk menciptakan landasan pembelajaran yang solid melalui pengembangan produk pembelajaran yang komprehensif. ADDIE merupakan desain pembelajaran sistematis yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran durasi pendek maupun panjang, dengan memadukan pemahaman tentang pengetahuan dan karakteristik pembelajaran individual secara terpadu. Alasan mengambil penelitian ADDIE karena di setiap tahapan memiliki evaluasi.



**Gambar 1.** Tahapan ADDIE

Subjek penelitian ini adalah kelas V Anggrek UPT SDN 148 Gresik yang berjumlah sebanyak 27 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, angket respon siswa serta lembar *pretest posttest*. Teknik analisis data berupa uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan menggunakan skala likert berupa skor 1 – 5 dengan kategori tidak baik sampai sangat baik.

**Tabel 1.** Kriteria Nilai Kevalidan

Persentase Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-21%	Sangat Kurang Valid

**Tabel 2.** Kriteria Nilai Kepraktisan

Persentase Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-21%	Sangat Kurang Praktis

Pengukuran keefektifan media salah satunya diukur dengan kriteria ketuntasan belajar. Dengan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai } \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

Selanjutnya, dilakukan perhitungan *N-Gain* pretest posttest untuk melihat hasil belajar siswa. Rumus *N-Gain* adalah sebagai berikut

$$g = \frac{T'1 - T1}{T_{maks} - T1}$$

(Sugiono, 2002)

**Tabel 3.** Kriteria Nilai *N-Gain*

Nilai %	Kriteria
$-1.00 \leq g \leq 0.00$ $g = 0,00$	Terjadi Penurunan Tidak Terjadi Penurunan
$0.00 < g < 0.30$	Terjadi Peningkatan Rendah
$0.30 < g < 0.70$	Terjadi Peningkatan Sedang
$0.79 < g < 1.00$	Terjadi Peningkatan Tinggi

## HASIL

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang berfokus pada pengembangan produk berupa media interaktif yang didukung oleh canva dalam pembelajaran materi "Aneka Ragam Hias Di Indonesia". Produk media interaktif canva yang dihasilkan telah divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah produk dinyatakan layak digunakan dalam media interaktif berbasis canva, dilakukan kepada siswa yang terdiri dari 27 siswa kelas V Anggrek di UPT SDN 148 Gresik, Provinsi Jawa Timur.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Validasi Media dan Materi

No	Validasi	Aspek Penilaian	Skor	P(%)
1.	Validasi Media	Umum Tampilan media Penggunaan media	43	86%
2.	Validasi Materi	Isi Materi Penyajian Materi	38	95%

Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan media, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan skor sebesar 43 dari total 50, atau setara dengan persentase 86%. Capaian ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kualitas tampilan, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan secara optimal. Sementara itu, validasi oleh ahli materi menghasilkan skor 38 dari 40, atau sebesar 95%, yang mencerminkan bahwa isi materi telah tersusun secara sistematis, sesuai kurikulum, serta relevan dengan karakteristik siswa. Dengan kedua hasil tersebut, media canva dikategorikan “Sangat Valid”, menunjukkan bahwa secara substansial dan teknis, media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.



**Gambar 2.** Tampilan Media

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan salah satu slide media canva yang digunakan pada saat implementasi di kelas, dengan tampilan cover, menu utama yang

berisi materi, proyek, petunjuk, credit, serta pilihan materi yang terdapat pada slide tersebut.

Selanjutnya tahap implementasi, langkah ini melibatkan penerapan produk pengembangan media interaktif berbasis canva dalam proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini mencakup uji coba terhadap siswa kelas V Anggrek, di mana siswa diberikan *pretest* dan *posttest* serta angket respon siswa. Tujuannya adalah untuk mengukur respon dan minat siswa terhadap media berbasis canva yang telah dikembangkan. Produk diimplementasikan di lapangan, yang melibatkan 27 siswa kelas V Anggrek di UPT SDN 148 Gresik.



**Gambar 3.** Uji coba produk

Hasil dokumentasi pada saat melakukan penelitian uji coba produk di kelas V Anggrek UPT SDN 148 Gresik pada hari Rabu, 14 Mei 2025 yang menunjukkan penerapan media canva, pemberian *pretest* dan *posttest* serta dokumentasi bersama setelah kegiatan pembelajaran dilakukan.

$$SR = \frac{\text{skor rata-rata yang diperoleh dari aspek yang dinilai} \times 100 \%}{\text{skor maksimal siswa}}$$

$$SR = \frac{1.122 \times 100 \%}{1.350}$$

$$SR = 83.11\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba media canva yang diimplementasikan pada siswa kelas V Anggrek UPT SDN 148 Gresik, diperoleh total skor kumulatif sebesar 1.122 dari 27 responden. Persentase pencapaian tersebut setara dengan 83.11%, yang masuk dalam kategori “Sangat Praktis” berdasarkan kriteria interpretatif yang digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa merespons media dengan antusias dan merasa terbantu selama proses pembelajaran berlangsung. Desain visual yang menarik, kemudahan navigasi, serta penyajian materi yang interaktif menjadi faktor dominan yang mendukung kepraktisan penggunaan. Oleh karena itu, media ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu dilakukan revisi tambahan dari sisi pengguna.

Analisis keefektifan terhadap produk menggunakan langkah pemberian soal *pretest-posttest* untuk siswa agar melihat ada atau tidaknya hasil yang optimal, serta

ada atau tidaknya perubahan nilai setelah belajar menggunakan media interaktif canva. Dihitung dengan tes kriteria ketuntasan belajar dan uji N-Gain.

Nilai *Pretest*

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai } \geq 75 \times 100 \%}{\sum \text{siswa seluruhnya}}$$

$$P = \frac{12 \times 100 \%}{27} = 44\%$$

Data *pretest* siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 hanya ada 12 siswa dari 27 siswa. Maka persentase yang dihasilkan adalah 44%

Nilai *Posttest*

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai } \geq 75 \times 100 \%}{\sum \text{siswa seluruhnya}}$$

$$P = \frac{25 \times 100 \%}{27} = 92\%$$

Data *pretest* siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 hanya ada 25 siswa dari 27 siswa. Maka persentase yang dihasilkan adalah 92%.

Berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan pemahaman siswa yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran. Persentase ketuntasan siswa meningkat dari 44% pada *pretest* menjadi 92% pada *posttest*, yang membuktikan bahwa media canva efektif dalam membantu siswa memahami materi secara keseluruhan. Pada *pretest*, ketuntasan belajar berada pada kategori cukup efektif, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi sangat efektif.

Tahap selanjutnya adalah menganalisis hasil *pretest posttest* dengan menggunakan uji N-Gain. Rumus uji N-Gain adalah sebagai berikut.

$$g = \frac{T'1 - T1}{T_{maks} - T1}$$

**Tabel 5.** Rekapitulasi hasil *pretest posttest* N-Gain

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N- Gain	Kategori
1.	Siswa 1	70	80	0.3	Sedang
2.	Siswa 2	80	100	1	Tinggi
3.	Siswa 3	70	80	0.3	Sedang
4.	Siswa 4	80	90	0.5	Sedang
5.	Siswa 5	70	100	1	Tinggi

6.	Siswa 6	90	100	1	Tinggi
7.	Siswa 7	60	80	0.5	Sedang
8.	Siswa 8	70	80	0.3	Sedang
9.	Siswa 9	80	90	0.5	Sedang
10.	Siswa 10	60	80	0.5	Sedang
11.	Siswa 11	80	90	0.5	Sedang
12.	Siswa 12	80	90	0.5	Sedang
13.	Siswa 13	80	100	1	Tinggi
14.	Siswa 14	70	80	0.3	Sedang
15.	Siswa 15	70	100	1	Tinggi
16.	Siswa 16	70	90	0.6	Sedang
17.	Siswa 17	70	80	0,3	Sedang
18.	Siswa 18	50	60	0.2	Rendah
19.	Siswa 19	70	80	0.3	Sedang
20.	Siswa 20	50	60	0.2	Rendah
21.	Siswa 21	60	80	0.5	Sedang
22.	Siswa 22	70	80	0.3	Sedang
23.	Siswa 23	60	100	1	Tinggi
24.	Siswa 24	80	90	0.5	Sedang
25.	Siswa 25	80	90	0.5	Sedang
26.	Siswa 26	80	90	0.5	Sedang
27.	Siswa 27	80	100	1	Tinggi
<b>Total Skor N - Gain</b>				15.1	

Berdasarkan analisis data nilai *pretest* dan *posttest* dari 27 siswa, rata-rata *N-Gain* yang diperoleh adalah 0.6. Nilai ini termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan sedang dalam hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman yang sangat baik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis canva dikategorikan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Hasil kevalidan media dengan kategori sangat valid menunjukkan bahwa suatu produk telah sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dan pembelajaran lebih menarik

khususnya pada materi aneka ragam hias. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa lebih aktif dan interaktif sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sebelum media diimplementasikan kepada siswa, media telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi yang dinyatakan valid dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Kevalidan media diperoleh dari penilaian hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi pada lembar angket yang diukur menggunakan skala likert 1 – 5 oleh validator.

Kepraktisan media yang dihasilkan menjelaskan bahwa adanya kemudahan penggunaan dan kepuasan selama belajar sehingga lebih bermakna dalam memotivasi siswa. Hasil kepraktisan produk pengembangan diambil dari angket respon siswa menghasilkan persentase 83.11% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, siswa juga memberikan tanggapan positif bahwa saat pembelajaran siswa lebih aktif dan menyukai gambar-gambar yang terdapat dalam media sehingga pembelajaran tidak musah bosan. Hasil ini semakin menegaskan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran. Tingkat kepraktisan ini menjadi indikator bahwa media dapat digunakan secara luas di kelas tanpa memerlukan pelatihan khusus baik bagi guru maupun siswa. Dengan demikian, media interaktif berbasis canva ini sangat praktis untuk digunakan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Kepraktisan media yang tinggi, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil angket siswa, memperkuat temuan bahwa desain antarmuka yang sederhana namun menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori Multimedia Learning oleh Mayer, yang menyatakan bahwa integrasi teks dan gambar yang terstruktur secara kognitif mampu meningkatkan pemrosesan informasi oleh otak. Selain itu, penelitian oleh (Wahyuni, 2025) juga menegaskan bahwa media digital yang interaktif lebih mudah diterima oleh siswa sekolah dasar karena bersifat visual dan responsif.

Penilaian keefektifan dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V Angrek UPT SDN 148 Gresik. Keefektifan pembelajaran dinilai menggunakan kriteria ketuntasan belajar dan perhitungan uji *N-Gain*. Pada hasil *pretest*, hanya 12 dari 27 siswa yang memperoleh nilai di atas 70, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 44%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sebelum mengikuti pembelajaran masih rendah, karena sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk memahami materi dengan baik. Setelah pembelajaran berlangsung, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Seluruh siswa (25 dari 27 siswa) berhasil mencapai nilai di atas KKM, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 92%. Pencapaian ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sangat efektif, karena berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Menurut Paramitha (2023) pemanfaatan dari multimedia ini menjadi dampak yang baik sehingga dalam proses belajar serta dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis data menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan bahwa total *N-Gain* dari 29 siswa adalah 15.1, dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0.6. Nilai ini berada pada kategori sedang ( $0.30 < g < 0.70$ ), yang mengindikasikan peningkatan pemahaman siswa yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi yang dipelajari. Penelitian ini serupa dengan Suprayitno, Putri (2022) yang membuktikan bahwa seni merupakan satu di antara beberapa peralatan untuk meraih tujuan sebuah pendidikan, tujuan pendidikannya yakni diraihinya keseimbangan pikiran, perasaan, kecerdasan serta jiwa seni dan dapat meningkatkan hasil kreativitas siswa. Dengan demikian, pembelajaran yang diterapkan dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan yang signifikan ini juga menunjukkan bahwa media interaktif berbasis canva mampu membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam. Hasil ini semakin memperkuat bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya valid dan praktis, tetapi juga sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahyudin (2023) yang simpulannya menunjukkan bahwa media interaktif canva menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi guru dan siswa sehingga media efektif untuk digunakan. Penggunaan Canva juga mendorong kreativitas guru dalam merancang materi ajar yang visual dan mudah dipahami. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena tampilan media yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, media interaktif seperti canva dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam mendukung proses belajar mengajar di era digital.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, penelitian ini memiliki keterbatasan

dari sisi lingkup subjek. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah dasar, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Variasi karakteristik siswa, guru, serta lingkungan belajar di sekolah lain berpotensi memengaruhi efektivitas media. Oleh karena itu, studi lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan sampel yang lebih beragam sangat diperlukan untuk menguji validitas eksternal media ini secara lebih mendalam.

Media canva memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada berbagai tema pembelajaran lintas mata pelajaran. Salah satu arah pengembangan yang relevan adalah integrasi dengan tema ekologi, pendidikan bumi, dan pelestarian lingkungan, khususnya melalui penguatan konten ragam hias yang merepresentasikan unsur alam dan budaya lokal. Pengembangan ini tidak hanya memperluas cakupan materi pembelajaran, tetapi juga mendukung pembentukan nilai-nilai karakter, kepedulian terhadap lingkungan, serta pelestarian warisan budaya sejak pendidikan dasar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Canva layak digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa pada materi ragam hias. Media ini terbukti sangat valid secara isi dan desain, praktis digunakan oleh siswa, serta efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Respon siswa yang positif menunjukkan bahwa media ini mampu menyajikan materi secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran tematik yang interaktif dan bermakna di tingkat sekolah dasar.

## **SARAN**

### **1. Bagi pendidik**

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan media canva. Guru dapat mengintegrasikan media ini sebagai alat bantu visual yang efektif untuk menjelaskan materi abstrak seperti ragam hias, sekaligus meningkatkan partisipasi siswa secara aktif.

## 2. Bagi siswa

Siswa didorong untuk memanfaatkan media canva sebagai sarana belajar mandiri di luar kelas, karena media ini menyajikan materi dengan cara yang lebih visual, menarik, dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman secara lebih menyenangkan dan fleksibel.

## 3. Bagi peneliti lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada mata pelajaran lain seperti IPS atau tema lingkungan hidup, guna menguji efektivitas media dalam konteks pembelajaran yang lebih luas dan mendorong pendidikan berbasis karakter serta kepedulian terhadap budaya dan lingkungan.

## REFERENSI

- Cahyadi, R. A. H. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fitriyanti, D., Laili, T. R., Anggraini, A. E., & Indra, R. S. (2024). Membangun Karakter Positif Melalui Pendidikan Seni Budaya Dalam Konteks Kurikulum Merdeka : Tantangan Dan Peluang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 02.
- Ilhaq, M., & Kurniawan, I. (2023). Integrasi Pengetahuan Lokal dalam Pendidikan Seni Rupa di Era Digital. *Jurnal Sitakara*, 8(2), 251–259. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v8i2.12853>
- Mahyudin, A. (2023). *Journal of Instructional and Development Researches* Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *JIDeR*, 3(4), 169–177. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Nugraheni, T., & Pamungkas, J. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Seni Pada PAUD. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 5(1), 20–30. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i1.18689>
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*, 13(2), 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEAENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023).

- Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Rahmawati, N., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa Melalui Media Dari Barang Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), 28–36.
- Ramadhan, A. F., & Ismurdiyahwati, I. (2022). Analisis Makna Ragam Hias Pada Gapura Kayu Sunan Drajat Di Lamongan Jawa Timur. *Racana: Jurnal Pendidikan ...*. <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/racana/article/view/5220%0Ahttps://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/racana/article/download/5220/3680>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>
- Suprayitno, Putri, S. T. (2022). Pemanfaatan Bahan Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Sbdp Materi Kolase Siswa Kelas Ii Madrasah Ibtidayah Darul Muta'alimin Tawang Sari Sidoarjo. *Jpgsd*, 147–160. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44817>
- Susilowati, S., Lilik, L., Chumdari, C., & Karsono, K. (2021). Nilai Karakter dalam Karya Seni Batik Ngawi Sebagai Muatan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 64. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3140>
- Wahyuni, D., Kaila, A., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). Jurnal Citra Pendidikan Anak Studi Literatur Media Digital Dalam Meningkatkan. 4, 190–198.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (*Literature Review*). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Ziliwu, D., Novita, S., Lase, P. E., & Zega, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *06(01)*, 4098–4105.