

## PENGGUNAAN MEDIA CANVA PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI UNTUK MELATIH KEAKTIFAN SISWA KELAS IV B SD SUPRIYADI 01 SEMARANG

Melinda Febri Hapsari<sup>1</sup>, Qoriati Mushafanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

\*Corresponding Email : [melindafebri12@gmail.com](mailto:melindafebri12@gmail.com), [qoriatimushafana@upgris.ac.id](mailto:qoriatimushafana@upgris.ac.id)

### ABSTRAK

Keaktifan siswa kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang sebelum guru menggunakan media canva dalam proses pembelajaran tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan kurang fokusnya siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru, kurang aktif mengeluarkan pendapat, kurang aktif dalam kegiatan tanya jawab, kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan kurang serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media canva pada materi perubahan bentuk energi dalam melatih keaktifan siswa kelas IV B SD Supriyadi Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media canva pada materi perubahan energi dapat melatih keaktifan siswa kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, canva, keaktifan

### ABSTRACT

*The activity of class IV B students at SD Supriyadi 01 Semarang before the teacher used Canva media in the learning process was relatively low. This is evidenced by students' lack of focus in listening to explanations from the teacher, less active in expressing opinions, less active in question and answer activities, less participation in group discussions, and less serious in carrying out the tasks given by the teacher. Based on this description, this research aims to find out the effect of using Canva media on material changing forms of energy in training the activity of class IV B students at SD Supriyadi Semarang. The method used in this research is a descriptive qualitative research method. The instruments used in this research are observation and documentation. This research shows that the use of Canva media in energy change material can train the activity of class IV B students at SD Supriyadi 01 Semarang.*

**Keywords :** learning media, canva, activeness

### PENDAHULUAN

Globalisasi erat kaitannya dengan kemajuan teknologi dan informasi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat, baik di bidang politik, ekonomi, sosial budaya, maupun bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, kemajuan teknologi dan informasi berpengaruh pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, maka pembaharuan dalam sistem pembelajaran sangat diperlukan (Zulfianti, 2021).

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru secara sengaja pada siswa agar terjadi proses belajar. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, siswa harus terdorong untuk belajar dan tujuan pembelajaran harus ditetapkan sebelum proses pembelajaran

dimulai (Eveline & Widyaningrum, 2015). Pembelajaran di lingkungan sekolah bertujuan untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Anggrayanthi et al., 2026). Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, pembelajaran di sekolah harus dilakukan secara menyenangkan, memotivasi, menantang, inspiratif dan interkatif agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran harus memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. (Anugraheni, 2017) juga menyatakan bahwa untuk membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik, proses pembelajaran harus menekankan pada aktivitas peserta didik dan pergeseran tanggung jawab belajar ke arah peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.

Muh. Ilyas I (dalam (Anugraheni, 2017) berpendapat bahwa, dalam proses pembelajaran di kelas, peran guru di kelas dianggap sangat penting, terutama dalam mendorong kemandirian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mengembangkan sikap positif, dan menciptakan kondisi yang mendukung kesuksesan dalam belajar. Salah satu bentuk kesuksesan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran, tugas guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi saja, tetapi juga harus mampu memahami karakteristik siswa agar dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dituntut menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran yang disampaikan, agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Hal ini selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang menuntut guru untuk mampu mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang mendukung keefektifan pembelajaran (Zulfianti, 2021).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam membuat media pembelajaran, guru harus memahami media pembelajaran apa yang cocok digunakan dalam materi yang akan diajarkan, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran adalah peralatan fisik berupa buku paket, komputer, peralatan audio, visual, dan peralatan lainnya yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Yaumi, 2017). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dianggap efektif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa melalui interaksi mereka dengan lingkungan belajar yang dirancang guru (Sundari, 2013). Media pembelajaran yang sering digunakan guru masa kini antara lain : untuk membuat video pembelajaran (capcut, kinemaster, canva), untuk membuat perangkat ajar (any flip, canva), dan untuk membuat kuis (quizziz, kahoot, canva).

Canva adalah aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat diakses oleh guru secara gratis. Canva dapat digunakan untuk membuat sampul buku, jadwal kelas, video pembelajaran, perangkat ajar, lembar kerja, dan kuis dalam pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Canva merupakan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang membantu guru dalam memberikan pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, kolaboratif dan aktif bagi siswa (Rizanta & Arsanti, 2022). Canva memiliki banyak manfaat, yaitu dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yang

menarik bagi siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dapat menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan berpihak pada siswa, serta dapat memicu keaktifan siswa dalam pembelajaran (Susanti & Mudinillah, 2021).

Dalam pembelajaran, keaktifan merupakan bagian yang melibatkan guru dan siswa. Keduanya harus memiliki keaktifan dalam proses pembelajaran, karena hal tersebut merupakan suatu keharusan yang tidak dapat dipisahkan (Susanti & Mudinillah, 2021). Keaktifan belajar adalah proses menciptakan suasana belajar yang kondusif yang penilaiannya dapat dilihat dari seberapa besar keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Wibowo, 2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa menurut Gagne dalam (Yamin, 2013) yaitu : (1) pemberian stimulus, (2) pemberian umpan balik (*feedback*), (3) pemberian motivasi dan dorongan, (4) menjelaskan tujuan instruksional, (5) memberikan petunjuk siswa cara mempelajari, (6) meningkatkan kompetensi belajar siswa, (7) memberikan soal evaluasi di akhir pembelajaran, (8) membuat kesimpulan materi di akhir pembelajaran, (9) keinginan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Menurut (Hariandi & Cahyani, 2018) indikator-indikator keaktifan belajar antara lain : (1) mengikuti diskusi kelompok, (2) mengerjakan tugas yang diberikan guru, (3) bertanya pada guru mengenai materi yang dipelajari, (4) berpendapat, dan (5) memperhatikan guru ketika menjelaskan. Menurut Dautzenberg dalam keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari seberapa jauh siswa dalam memahami materi dan dapat dilihat juga dari hasil belajar yang diperoleh (Karima & Hardini, 2023).

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran pada siswa kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang, peneliti menemukan beberapa masalah yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Masalah tersebut antara lain : (1) dalam mengajar guru masih banyak berpaku pada buku paket, (2) guru belum banyak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, (3) siswa kurang aktif dalam pembelajaran, misalnya dalam hal bertanya jawab, (4) sebagian siswa kurang fokus ketika guru menjelaskan materi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum maksimal. Perlu adanya pembaharuan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Solusi dari masalah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah canva. Penelitian ini menggunakan canva sebagai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kuis. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media canva pada materi perubahan bentuk energi untuk melatih keaktifan siswa kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan fakta di lapangan. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memberikan deskripsi yang lengkap dan terperinci mengenai suatu fenomena (Putra, 2012). Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*) yang bertujuan untuk menganalisis perilaku individu, kelompok, lembaga atau masyarakat secara mendalam (Fitri & Haryanti, 2020). Peneliti berusaha untuk memperoleh gambaran yang lengkap dan terperinci mengenai fenomena atau kejadian pada subjek penelitian yang memiliki ciri khas tertentu. Penelitian ini dilakukan di SD Supriyadi 01 Semarang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Sumber data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang. Data yang diperoleh dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif untuk memberikan gambaran yang lengkap dan terperinci mengenai fenomena atau kejadian pada subjek penelitian.

Ada empat tahap dalam penelitian kualitatif, yaitu (Fitri & Haryanti, 2020): (1) tahap pralapanan yaitu peneliti membuat lembar observasi sebagai bekal terjun ke lapangan, (2) tahap pekerjaan lapangan yaitu peneliti mengumpulkan data-data di kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang melalui observasi penggunaan media canva dalam proses pembelajaran, (3) tahap analisis data yaitu peneliti menyusun data-data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang mengenai penggunaan media canva dalam proses pembelajaran, dan (4) tahap pelaporan yaitu peneliti membuat laporan secara tertulis dengan bimbingan dosen pembimbing yang bersumber dari data-data yang diperoleh selama melakukan penelitian mengenai penggunaan media canva dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan guru dalam menciptakan proses belajar pada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, baik aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Eveline & Widyaningrum, 2015). Guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Selain memberikan materi, guru juga bertugas untuk membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Sundari, 2013). Jika siswa aktif dalam pembelajaran, maka akan membuat proses pembelajaran menjadi hidup dan bermakna, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada siswa kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang, ketika guru melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sebagian besar siswa hanya fokus di awal pembelajaran saja. Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran dan bertanya pada siswa, hanya ada sebagian siswa yang fokus memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sedangkan, sebagian besar siswa hanya fokus memperhatikan penjelasan guru di awal pembelajaran. Selanjutnya mereka sibuk berbicara dengan teman sebangkunya atau sibuk dengan kegiatannya dan baru memberikan respon ketika ditunjuk oleh guru. Ketika siswa diminta berdiskusi, sebagian siswa sudah berperan aktif dalam kelompoknya masing-masing, namun ada sebagian siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok. Begitupula ketika guru memberikan tugas pada siswa, sebagian siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan serius dan hasilnya memuaskan. Namun, ada sebagian siswa yang kurang serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Sehingga, hasil yang didapatkan juga kurang maksimal. Hal ini menunjukkan, bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah canva. Canva adalah aplikasi online yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi ajar dan kuis yang menarik bagi siswa, sehingga dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam proses

pembelajaran (Susanti & Mudinillah, 2021). Dalam pembelajaran, canva dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu materi yang dapat diaplikasikan dengan canva adalah materi perubahan bentuk energi.

Materi perubahan bentuk energi merupakan salah satu materi yang diajarkan pada siswa kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang. Dalam materi ini, siswa akan mempelajari tentang perubahan bentuk energi dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Dalam pembelajaran ini, penggunaan media canva dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media canva dapat menjadi alternatif yang menarik dalam pembelajaran di kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang.

Berdasarkan hasil observasi yang telah saya lakukan pada siswa kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang, ketika guru mengajar menggunakan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan canva, siswa sangat antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru memanfaatkan canva dalam membuat PPT ajar, yang berisi materi pembelajaran dan video pembelajaran. Selain memberikan penjelasan singkat pada siswa secara lisan mengenai materi yang dipelajari, guru juga melakukan tanya jawab untuk membangkitkan keaktifan siswa dalam mengeluarkan pendapat. Video pembelajaran yang ditampilkan guru berupa animasi juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa fokus dalam mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan. Untuk melatih keaktifan siswa dalam berdiskusi, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan kuis. Ketika guru melakukan kuis dengan menggunakan canva, semua siswa sangat bersemangat dan aktif dalam diskusi kelompok untuk menjawab soal kuis. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media canva membuat siswa tertarik, bersemangat, dan berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini tentunya juga berdampak pada keseriusan siswa saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, karena siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, maka siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Siswa serius dalam mengerjakan tugas karena mereka merasa mampu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dengan maksimal.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media canva dapat digunakan untuk melatih keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa yang terlihat setelah guru menggunakan media canva adalah siswa lebih memperhatikan penjelasan guru, siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab kepada guru atau temannya mengenai materi yang dipelajari, siswa berani mengemukakan pendapat, siswa aktif dalam berdiskusi dan siswa serius mengerjakan tugas yang diberikan guru.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam pembelajaran, keaktifan siswa sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEK dan menarik bagi siswa untuk membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah canva. Canva adalah aplikasi online yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi ajar dan kuis yang menarik bagi siswa. Dalam pembelajaran, canva dapat digunakan untuk membuat materi

pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu materi yang dapat diaplikasikan dengan canva adalah materi perubahan bentuk energi.

Penggunaan media canva dalam pembelajaran perubahan bentuk energi dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru menggunakan canva dalam membuat PPT ajar dan kuis. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus dan serius dalam mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, bersemangat dalam diskusi kelompok, berani berpendapat dan aktif dalam tanya jawab, serta serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Dengan demikian, penggunaan media canva dapat menjadi alternatif yang menarik dalam pembelajaran di kelas IV B SD Supriyadi 01 Semarang. Media canva dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi hidup dan bermakna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayanthi, A., Suniasih, N. W., & Suara, I. M. (2026). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tema Ekosistem. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 4.
- Anugraheni, I. (2017). *Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar*. 2, 205–212.
- Eveline, S., & Widyaningrum, R. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Madani Media.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>
- Karima, A. I., & Hardini, A. T. A. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas II Sd. *Kurikula : Jurnal Pendidikan*. <https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/kurikula/ind>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*. Cv Jejak.
- Putra, N. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Sundari, N. (2013). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Eduhumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*.
- Susanti, M., & Mudinillah, A. (2021). Pemanfaatan Canva Pada Siswa Kelas III Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Rohani Mi/Sd 03 Paninjauan. *Salima : Jurnal Pendidikan Guru Mi*.

- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronic, Informatics, And Vocational Education (Elinvo)*.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Referensi (Gp Press Group).
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran : Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya Bagi Anak Milenial*.
- Zulfianti, D. (2021). *Analisis Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 76 Pekanbaru*.