

**MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

Muhammad Al Furqon<sup>1</sup>, Arita Marini<sup>2</sup>, Gusti Yarmi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>[muhammadalfurqonn@gmail.com](mailto:muhammadalfurqonn@gmail.com), <sup>2</sup>[aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id),

<sup>3</sup>[gusti\\_yarmi@yahoo.com](mailto:gusti_yarmi@yahoo.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the benefits of interactive digital learning media in the form of Canva to improve the poetry writing skills of Grade IV elementary school students. Learning media is an important part of the teaching and learning process. Canva is one of the interactive learning media tools that can enhance poetry reading skills in Grade IV students. This research uses a descriptive qualitative method with a literature study technique. The data collection technique used is literature review, conducted by searching for relevant and appropriate scientific articles related to the research topic. A total of 7 articles were cited, sourced from accredited journals such as SINTA and Garuda, within the last 5 years (2020–2025).*

**Keywords:** *canva, interactive media, poetry writing skills, poetry*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat media belajar interaktif digital berbentuk canva untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD. Media belajar merupakan bagian penting dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Canva merupakan salah satu media belajar interaktif yang mampu meningkatkan keterampilan membaca puisi pada siswa kelas IV. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan studi pustaka, yang dilakukan melalui pencaharian artikel ilmiah yang sesuai dan relevan dengan topik penelitian. Terdapat 7 artikel yang dikutip berdasar pada sumber jurnal yang sudah terakreditasi mulai dari jurnal SINTA, dan jurnal Garuda, dengan rentan waktu 5 tahun terakhir 2020 - 2025.

**Kata Kunci:** *canva, media interaktif, keterampilan menulis puisi, puisi*

## **A. Pendahuluan**

Bahasa merupakan sarana komunikasi universal yang dapat diinterpretasikan ke dalam berbagai bentuk mulai dari lisan, tulisan, bahkan gerakan (simbol). Pada dasarnya bahasa itu sendiri digunakan dengan maksud dan tujuan menjalin komunikasi dengan cara menyampaikan pesan yang melibatkan antara penutur, yaitu orang yang menyampaikan pesan, dan kepada pendengar. Salah satu faktor keberhasilan berkomunikasi dengan bahasa yaitu didukung dengan teknologi yang canggih. Keberadaan bahasa, salah satunya ditandai dengan adanya pelajaran Bahasa Indonesia pada satu muatan mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada jenjang sekolah dasar, siswa diperkenalkan berbagai macam bentuk karya tulis baik itu dalam bentuk sastra maupun non sastra. Pada dasarnya terdapat berbagai macam jenis teks yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar. Salah satunya yaitu teks puisi. Puisi merupakan karya sastra yang berisikan ungkapan

pikiran, perasaan, dan imajinatif, serta kedalaman makna si penulis yang tertuang dan diinterpretasikan ke dalam bentuk tulisan. Adapun puisi menurut (Waluyo, 2017), puisi adalah karya sastra yang mengandung ungkapan perasaan seseorang yang diolah dengan pilihan kata, rima, irama, dan bait, sehingga menghasilkan keindahan bahasa dan kedalaman makna.

Menulis termasuk salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam konteks ini, menulis puisi menjadi salah satu kompetensi yang penting dan harus dimiliki oleh para siswa. Menulis puisi merupakan kegiatan yang melibatkan berbagai macam aspek. Aspek aspek tersebut antara lain aspek teknis, aspek kreativitas, dan aspek ekspresi diri. Namun, fakta yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa, ditemukan banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis puisi karena berbagai macam faktor. Faktor - faktor penyebabnya antara lain banyak siswa kelas IV yang masih mengalami kesulitan dalam menulis puisi, baik dari segi pemilihan diksi, penyusunan rima, maupun pengungkapan emosi dan imajinasi.

Menurut (Suyatno, 2018). Salah satu penyebab kesulitan pada siswa dalam menulis puisi adalah pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Selain itu faktor lain seperti kurangnya motivasi dan pemahaman yang mendalam tentang struktur dan elemen puisi (Sari, 2020). Yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam menulis puisi. Permasalahan ini harus segera diatasi, dan dicari jalan keluarnya dengan berbagai upaya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan keterampilan menulis pada siswa yaitu guru dapat memanfaatkan aplikasi yang bernama canva. Terdapat berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi canva. Menurut (Pratama, 2021), canva menyediakan berbagai template, gambar, dan font yang dapat digunakan untuk memperkaya hasil karya siswa, sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis puisi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mencapai kompetensi menulis. Disamping itu dengan menggunakan Canva, siswa tidak hanya belajar menulis puisi, akan tetapi siswa juga akan terbantu dalam aspek lainnya yaitu mengembangkan aspek keterampilan digital sesuai dengan perubahan zaman yang semakin canggih. Penggunaan multimedia dapat memadukan elemen teks, gambar, audio, dan video untuk membangun suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta menggali ide dan pikiran siswa dalam menulis sebuah karya dalam bentuk puisi.

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Melalui media interaktif canva ini, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami struktur puisi, meningkatkan kreativitas, serta siswa mampu dalam menghasilkan karya yang lebih bermakna. Canva sebagai platform media belajar digital

dengan menyediakan berbagai fitur visual yang mudah digunakan siswa, seperti template puisi, ilustrasi, dan animasi sederhana yang diharapkan dapat memicu ide, imajinasi, dan kreativitas siswa dalam menulis puisi.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan sejauh mana penggunaan media interaktif berbasis canva mampu meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SD. Adapun metode yang digunakan yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif Menurut (Creswell, 2014), merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi konteks, pengalaman, dan perspektif individu yang terlibat dalam fenomena tersebut. Penelitian kualitatif berfokus pada makna, konstruksi sosial, dan kompleksitas dari fenomena yang diteliti.

Adapun tujuan utama penelitian kualitatif yaitu untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Tujuan ini meliputi pemahaman tentang pengalaman individu, proses sosial,

konteks budaya, interaksi, konstruksi makna, dan dinamika yang terjadi dalam fenomena yang akan diteliti (Creswell, 2014) dengan teknik studi kepustakaan. Teknik studi kepustakaan dilakukan dengan cara mencari literatur jurnal, artikel, dan penelitian relevan guna memperoleh wawasan serta pemahaman yang komprehensif terkait topik yang dikaji.

Analisis data menggunakan pendekatan yang disederhanakan yang bertujuan untuk mengefisienkan proses telaah pustaka dengan menyederhanakan langkah-langkahnya, di mana peneliti berfokus pada pemilihan pustaka yang paling relevan dan mudah dipahami tanpa proses pencarian dan analisis yang terlalu rumit (Sumartiningsih & Prasetyo, 2019). Teknik yang disederhanakan tersebut meliputi batasan yang di fokuskan pada studi pustaka dengan topik yang relevan secara langsung, untuk menghindari pencarian yang terlalu luas, dan hanya memilih pustaka yang paling relevan dengan topik penelitian. Setelah menemukan pustaka, peneliti mencatat poin-poin penting dari setiap artikel yang dipilih, dengan fokus pada informasi penting yang mendukung penelitian tanpa menganalisis setiap

detail. Temuan pustaka yang dipilih kemudian disusun secara komprehensif, menghindari bahasa yang terlalu kompleks atau rumit.

Tujuan utama dari penelitian yang menggunakan teknik studi pustaka ini adalah untuk mensintesis pengetahuan yang telah ada dan menyoroti kelebihan, keterbatasan, serta penerapannya. Teknik pengumpulan data dalam konteks penelitian kemudian mengumpulkan sumber relevan yang telah ada sebelumnya. Peneliti menggunakan sumber yang relevan dengan kurun waktu yang telah ditentukan yaitu artikel, dan, jurnal sejak 2020 - 2025. Kemudian jurnal dan literatur yang dikumpulkan akan diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Salah satu kunci keberhasilan dalam melakukan pembelajaran yaitu penggunaan media belajar yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan melakukan aktivitas lainnya khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang ada di dalam kelas. Menurut (Nurita, 2018) Media pembelajaran merupakan alat membantu proses pembelajaran,

sehingga makna yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan tercapai secara cepat dan efisien. Media belajar pada dasarnya sangat beragam. Hanya saja digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan relevansi materi.

Seperti yang sudah kita ketahui bersama, Media belajar memiliki karakteristik yang berbeda-beda, maka dari itu perlu bagi kita untuk memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat sesuai dengan kebutuhan. Menurut Wahid (2018) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik.

Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau

tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak. Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut *audience*. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan. Kemudian, menurut Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2018) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain:

1. Fungsi Atensi; Fungsi inti media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif; Yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik

ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif; Yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris; Yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

#### **Media Interaktif**

Media interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru yang isinya memuat konten pembelajaran atau informasi yang disajikan pada saat kegiatan

pembelajaran didalam kelas. Menurut (Sadiman, 2010), media interaktif adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar efektif. pemanfaatan media interaktif juga dinilai lebih relevan karena generasi pelajar masa kini lebih akrab dengan teknologi.

Penggunaan media seperti aplikasi pembelajaran berbasis web, video interaktif, hingga augmented reality terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (Heinich, 2023), media interaktif dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik karena memungkinkan simulasi situasi nyata yang sulit diperoleh melalui metode konvensional.

Media interaktif juga mampu menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individual. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mayer, 2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggabungkan unsur interaktivitas cenderung meningkatkan pemahaman karena siswa secara aktif mengolah informasi yang diterima, bukan hanya sebagai penerima pasif.

## **Canva**

Media pembelajaran dalam era digital yang semakin modern, seseorang dapat berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu yang handal atau melakukan instalasi aplikasi secara gratis. Canva merupakan salah satu tools yang memiliki freemode dan reguler mode. Freemode hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang disediakan gratis oleh Canva, dan tools yang gratis cukup sederhana. Sedangkan reguler mode tools yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam keunikan yang tersedia pada aplikasi Canva (Sholeh, Rachmawati dan Susanti, 2020).

Menurut (Hadana, 2023), Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang mengasyikkan untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pada materi yang akan disampaikan kepada siswa. Guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi berbasis online yang menyediakan

desain menarik berupa template, fitur dan kategori. Dengan desain yang serbaguna dan menarik, tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan. Dengan aplikasi Canva, guru dapat menyampaikan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan yang diberikan kepada siswanya, sehingga media ini juga dapat digunakan dalam berbagai bidang kehidupan.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini (Yundayani, Susilawati, dan Chairunnisa, 2019). Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahimi dan Shute, 2021).

### **Puisi**

Puisi merupakan karya sastra dalam bentuk ekspresi kreatif yang menawarkan kesempatan bagi setiap khalayak untuk mengeksplorasi sekaligus media bagi siswa dalam mengekspresikan bentuk perasaan,

imajinasi, dan pemikiran siswa dengan cara yang unik dan artistik. Puisi tidak memiliki aturan khusus. Hanya saja penulisnya memerlukan kemampuan yang mendalam dalam menulis puisi, supaya karya yang dihasilkan dapat dirasakan dan dinikmati. Menurut (Nur Rohmah, Pana Pramulia, Agung Pramujiono, 2022). Puisi merupakan bentuk ekspresi pribadi menggabungkan pengalaman, imajinasi, dan kesan mendalam. Melalui bahasa yang tidak langsung, penyair menyajikan interpretasi uniknya terhadap realitas hidup. Kemudian Menurut (Alpiah & Wikanengsih, 2019). Selain itu puisi juga mampu menarik siswa dalam melaksanakan literasi sesuai dengan keadaan yang ada saat ini. Menurut (Marini Razanah & Nani Solihati, 2022) Puisi mempromosikan literasi, membangun komunitas, dan menstimulasi aspek perkembangan emosional. Pembelajaran menulis puisi di sekolah dinilai sangat penting karena dapat menumbuhkan kesadaran bahasa, berpikir kritis, meningkatkan kreativitas dan antusiasme, membangun komunitas.

### **Keterampilan Menulis Puisi**

Keterampilan menulis puisi adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan pikiran, perasaan, dan imajinasi melalui bahasa yang padat, indah, dan bermakna ke dalam sebuah tulisan. Menurut (Khoirun Nisak dkk. 2023), keterampilan menulis puisi tidak hanya mencakup teknik menulis, tetapi juga pemahaman terhadap unsur-unsur puisi seperti citraan, majas, dan irama. Hal tersebut membuktikan bahwa menulis puisi merupakan sebuah proses yang melibatkan kreatif yang kompleks dan untuk mengasahnya siswa memerlukan latihan serta pemahaman yang mendalam akan karya yang hendak mereka buat.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran menulis puisi dapat menjadi sarana pengembangan ekspresi diri anak melalui bahasa yang indah, ritmis, dan imajinatif (Safitri & Agustina, 2021). Anak-anak belajar mengungkapkan pengalaman, perasaan, dan pengamatan mereka terhadap lingkungan sekitar dalam bentuk larik-larik puisi yang sederhana namun bermakna. Keterampilan menulis puisi tidak membutuhkan koordinasi beberapa macam keterampilan Menurut (Krismia

Fatmawati, 2023) keterampilan menulis puisi tidak hanya mencakup teknik menulis, tetapi juga pemahaman terhadap unsur-unsur puisi seperti citraan, majas, dan irama. Hal ini menunjukkan bahwa menulis puisi adalah proses kreatif yang kompleks dan memerlukan latihan serta pemahaman yang mendalam.

Keterampilan menulis puisi pada siswa sekolah dasar memiliki peranan dalam mewujudkan kompetensi menulis dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan siswa dalam keterampilan menulis puisi dipengaruhi oleh berbagai macam faktor mulai dari teknis, penggalian ide, serta penyelesaian secara keseluruhan maka dari itu penting menyediakan media belajar yang mampu menumbuhkan ide para siswa salah satunya dengan menggunakan media belajar berbasis digital yaitu salah satunya bisa menggunakan canva. Penggunaan media seperti gambar, video animasi, hingga aplikasi digital seperti Canva telah terbukti membantu meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam menulis puisi

**Tabel 1. Hasil Data berdasarkan Literatur Jurnal yang telah di Analisis**

**Keterampilan Menulis Puisi**

No	Judul	Peneliti	Desain Penelitian
1.	Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondok. (2024)	Melia Widiarti, Kisyani Laksono, Miftachul Amri	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
2.	Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV SDN 105352 Pasar Miring Kecamatan Pagar Merbau (2024)	Yesi Wulandari, Syarifah Ainun Harahap, Nuri Ramadhan	Research and Development (R&D)
3.	Penerapan Metode PBL (Problem Based Learning)	Raditya Hega Erdiyansya'ah, Azis Dwi	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

	dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Materi Penulisan Puisi di SDN Gorangareng (2024)	Murtadhoo, Nirani Lintang Revika Putri, Shafa Putri Kusuma Wardani	
4.	PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANTUN (MONOTUN) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PANTUN PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR (2024)	Viqa, Velvi, Abrika	Research and Development (R&D)
5.	Penerapan media pembelajaran berbasis audio visual Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi. (2023)	Devita Sri Septiarni, Dedi Heryadi, Deni Chandra	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

6.	Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. (2023)	Hanny Rahma Sari, Ika Yatri	Kuasi Eksperimen
7.	Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. (2021)	Rizqi Abdul Majid, Seni Apriliya, Yusuf Suryana	Educational Design Research (EDR) model McKenney & Reeves

bahwa integrasi literasi digital melalui Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran puisi di tingkat SD.

Penelitian oleh (Yesi Wulandari, Syarifah Ainun Harahap, Nuri Ramadhan, 2024), menunjukkan bahwa, Media permainan monopoli yang dikembangkan terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran serta efektif meningkatkan minat dan keterampilan menulis puisi siswa. Selain itu, penggunaan media ini juga mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan menulis puisi.

Penelitian oleh (Raditya Hega Erdiyansya'ah, Azis Dwi Murtadho, Nirani Lintang Revika Putri, Shafa Putri Kusuma Wardani, 2024) menunjukkan bahwa, hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar kuis kilat melalui aplikasi canva memperoleh respon dan antusias yang cukup tinggi dari peserta didik. Selain itu peserta didik juga mampu memahami materi yang diberikan serta dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan menulis puisi. Dengan demikian media ajar yang dibuat

Penelitian oleh (Melia Widiarti, Kisyani Laksono, dan Miftachul Amri, 2024), menunjukkan bahwa, penggunaan platform digital painting Canva dalam pembelajaran puisi memberikan dampak positif terhadap eksplorasi kreativitas siswa. Siswa menunjukkan minat dan antusias yang tinggi dalam menggunakan Canva untuk menggambarkan pemahaman mereka terhadap puisi yang dipelajari. Hal ini menunjukkan

menunjukkan keefektifan sebagai alat pembelajaran yang cukup kreatif dan dapat berjalan efektif serta efisien pada saat diterapkan di SDN Gorangareng.

Penelitian oleh Viqa, Velvi, Abrika, (2024), menunjukkan bahwa, Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan media ini dalam berbagai aspek, mencakup kevalidan materi dan media, efektivitas, dan kepraktisan. Pertama, hasil validasi materi mencapai nilai 95%, dengan kategori "Sangat Valid." Media yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pantun dianggap dengan baik. Kevalidan media mencapai nilai 90%, juga dengan kategori "Sangat Valid." Menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli pantun sudah sesuai untuk keterampilan menulis pantun. Kedua, efektivitas media monopoli pantun (MONOTUN) terlihat dari hasil postes yang menunjukkan peningkatan dari pretes. Nilai efektivitas mencapai 70%, dengan kategori Efektif.

Penelitian oleh (Devita Sri Septiari ni, Dedi Heryadi, Deni Chandra, 2023), menunjukkan bahwa, Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan menulis puisi pada siklus I 40% dan meningkat

pada siklus II menjadi 80%. Dengan demikian penerapan media pembelajaran berbasis audio visual canva dikatakan baik karena dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik.

Penelitian (Hanny Rahma Sari, Ika Yatri, 2023), menunjukkan bahwa, Media animasi ini mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media animasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian (Rizqi Abdul Majid, Seni Apriliya, Yusuf Suryana, 2021), menunjukkan bahwa, peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajaran. media pembelajaran QR Code berbasis kartu puisi juga dapat menciptakan suasana yang nyaman, senang, memberikan sugesti terhadap suatu hal, merangsang berkembangnya imajinasi, dan membantu siswa dalam pembelajaran menulis puisi.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan media belajar dalam bentuk digital faktanya mampu menunjukkan hasil yang positif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kemampuan siswa pada proses keterampilan menulis puisi, media interaktif canva dapat membantu siswa dalam menulis puisi. Melalui pemanfaatan fitur - fitur yang ada dalam media digital canva, hal ini akan menumbuhkan motivasi bagi para siswa seperti mampu menggali ide, imajinasi, dan wawasan siswa dalam membuat puisi. Canva menjadi solusi dan direkomendasikan bagi guru yang ingin meningkatkan keterampilan menulis puisi khususnya pada siswa kelas IV SD.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifah, M., Subrata, H., & Istiq'faroh, N. (2024). Analysis of Using Canva Media to Enhance Poetry Writing Skills in Elementary School. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 1622-1636. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i3.1067>
- Septiarini, D. S., Heryadi, D., & Chandra, D. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis audio visual Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi. *Jurnal Sekolah PGSD UNIMED*, 7(3), 498-506.
- Maghfiroh, R., & Hendratno, H. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12.
- Soro, S. H., Sariningsih, A., Octavianti, L. N., & Mulyanah, M. (2024). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2219-2224. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1235>
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023, December). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 69-73). <https://doi.org/10.56983/prosidingkemahasiswaan.v1i1.1457>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Nisak, K., Ahmadi, A., & Mazidah, N. (2023). Peningkatan keterampilan menulis puisi melalui metode pembelajaran permainan estasi (Estafet Menulis Puisi) di Kelas X-5 SMAN 2 Jombang. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 120-133.

- <https://doi.org/10.32682/sastrane.sia.v11i2.3042>
- Razanah, M., & Solihati, N. (2022). Pentingnya pembelajaran menulis puisi disekolah di era society 5.0. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(2), 244-250. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v6i2.7681>
- Erdiyansyah, R. H., Murtadho, A. D., Putri, N. L. R., & Wardani, S. P. K. (2024). Penerapan Metode PBL (Problem Based Learning) dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Materi Penulisan Puisi di SDN Gorang-gareng. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 3, No. 1, pp. 523-529).
- Abrika, V. V. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANTUN (MONOTUN) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PANTUN PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2).
- Ichsan, M., Rifani, R., Nadilah, S., Putri, N. S. P. N. S., & Sriayuni, D. (2024). Pelatihan Penulisan Puisi Untuk Mengasah Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Educivilia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(1), 100-107.
- Majid, R. A., Apriyana, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529-549.
- Erdlanda, F. M. C., & Yuliasari, E. (2025). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Menulis Puisi. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial dan Humaniora*, 6(1), 46-54. <https://doi.org/10.47841/jsohum.v6i1.467>
- Fatmawati, K., Hadi, F. R., & Isdarwati, T. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI DENGAN MODEL CONCEPT SENTENCE BERBANTUAN PPT INTERAKTIF BERBASIS KUIS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3565-3578
- Wulandari, Y., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV SDN 105352 Pasar Miring Kecamatan Pagar Merbau. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan* | E-ISSN: 3031-7983, 1(3), 152-167.
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14-21. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>
- Fajarwati, S., & Rahmawati, F. P. (2025). Painting Canva Sebagai Integrasi Penguatan Literasi Digital dan Kreativitas Menulis Teks Pendek di Sekolah Dasar.
-

*Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 21(1), 162-176.

<https://doi.org/10.25134/fon.v21i1.11292>

Rohmah, N., Pramulia, P., & Pramujiono, A. (2024). Mencipta Puisi Berbasis Pemahaman Unsur-unsur Pembangun Puisi Siswa SMA Assa'adah, Gresik. *Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat Multikultural*, 2(3), 131-137.

<https://doi.org/10.57152/batik.v2i3.1791>

Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.

<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>

Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and instruction*, 29, 171-173.