

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Rosa de lima Lay Martins¹, Albertus Hartana²
¹²PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
monicfsgm@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' understanding of the human digestive system, particularly regarding digestive functions and the role of amylase enzymes. The purpose of this study was to develop a canva-based learning media product on the human digestive system to improve the learning outcomes of fifth-grade elementary school students and to determine the quality and benefits of this teaching video media. The type of research used was Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) development model. The data collection techniques were interviews, questionnaires, tests, and expert validation sheets. The results of the research validation by media experts and subject matter experts obtained an average score of 3.84, categorized as "Very Good" and suitable for implementation after revision. The average pretest score was 70 and the posttest score was 93.18, with an increase of 46%. Therefore, the Canva-based learning media on the human digestive system had an impact on the learning outcomes of fifth-grade elementary school students.

Keywords: *learning media, Canva, human digestive system, learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman siswa dalam memahami materi sistem pencernaan manusia khususnya terkait fungsi pencernaan dan peran enzim amilase. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis canva materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD serta untuk mengetahui kualitas dan manfaat media video ajar tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Teknik pengumpulan data adalah wawancara, kuesioner dan Tes dan lembar hasil validasi ahli. Hasil validasi penelitian oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3, 84 berkategori "Sangat Baik" dan layak untuk diimplementasikan setelah revisi. Hasil rata-rata pretest 70 dan posttest 93, 18 dengan persentase kenaikan

46%. Oleh karena itu, Media pembelajaran berbasis canva materi sistem pencernaan manusia berdampak pada hasil belajar siswa kelas V SD.

Kata kunci: Media pembelajaran, canva, sistem pencernaan manusia, hasil belajar.

Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sistematis yang bertujuan untuk membentuk dan membekali individu agar dapat mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan dan sikap dalam menghadapi tuntutan dan dinamika di era global. Penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dapat memajukan sumber daya manusia dan mempengaruhi proses pembelajaran menjadi efektif dan bermakna. Berhubung dengan perkembangan teknologi sekarang, pendidikan dituntut untuk beradaptasi dalam menerapkan strategi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa. Media berperan penting sebagai sarana pendukung dalam menyajikan materi secara lebih jelas, dan ketepatan penerapan bahan ajar mampu memotivasi serta mendorong antusias siswa dalam belajar (Azzahra & Prasetyo, 2024).

Septiasari, (2021), berpendapat bahwa pendidikan merupakan usaha yang terstruktur dan bermanfaat dalam membentuk

karakter seseorang agar dapat berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Perkembangan teknologi berperan penting dalam mengoptimalkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

Penerapan pendidikan berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan kelancaran proses pembelajaran melalui penyediaan akses yang lebih luas dan beragam terhadap sumber belajar. Dalam situasi tersebut, peran guru tidak lagi sebagai sumber utama, namun sebagai fasilitator yang dapat mengarahkan siswa guna meningkatkan kemampuan pemahaman secara lebih mandiri. Dari teori Jean Piaget, siswa yang berada di tingkat sekolah dasar, berusia sekitar 7-11 tahun termasuk dalam fase operasional konkret. Fase ini siswa memulai berpikir secara realistis terhadap suatu objek, mengetahui konsep konservasi, menerangkan permasalahan menjadi

lebih jelas serta memecahkan masalah dengan penalaran secara kritis (Dasar, 2019).

Azzahra & Prasetyo, (2024), menyatakan, media merupakan bahan pendukung yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mendukung proses penyampaian informasi lebih jelas dan tepat sasaran. Penerapan media ajar mampu meningkatkan pengetahuan dan memperkaya keterampilan seseorang serta berguna dalam menciptakan suasana pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Aghni, 2018).

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal pada tanggal 06 Maret 2025 melalui wawancara dan kuesioner di kelas V SD Kanisius Kadirojo, diketahui bahwa 11 dari 22 siswa masih mengalami kesulitan memahami fungsi organ dan enzim amilase pada materi sistem pencernaan manusia. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru telah menggunakan media ajar yang bersumber pada internet, bahan bacaan koran dan tugas infografis berkelompok untuk membantu pemahaman siswa, namun guru belum pernah menggunakan media

berbasis aplikasi canva dalam proses pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa variasi tingkat pemahaman dan latar belakang pengetahuan siswa yang beragam merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran. Dengan kesulitan tersebut maka perlu adanya media ajar yang interaktif dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa di era digital. Oleh karena itu, guru membutuhkan media ajar video animasi sistem pencernaan manusia yang dapat diterapkan dalam menyampaikan materi, sehingga mudah dipahami siswa. Dari Hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa mayoritas siswa sudah terbiasa dengan perangkat teknologi, namun seringkali lebih dominan digunakan untuk bermain *game* daripada untuk kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan yang diperoleh maka sebagai solusi peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis canva materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

Canva merupakan desain daring yang memiliki fitur lengkap yang mencakup bahan presentasi,

pamflet, diagram, undangan, pengeditan gambar, animasi, serta cover untuk platform seperti Facebook dan lainnya (Anjarwati & Purmadi, 2025).

Putra et al., (2023), berpendapat canva menawarkan bermacam-macam keuntungan bagi guru dan siswa pada kegiatan belajar, terutama saat menyampaikan konsep menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Fitriyah et al., (2024), menyatakan bahwa aplikasi canva merupakan platform desain daring yang dapat diakses dari smartphone maupun PC, serta mempermudah pemula dalam menghasilkan bahan ajar yang menarik guna meningkatkan kreativitas individu dalam menyelesaikan tugas dengan jenis desain yang tersedia.

Aplikasi canva tersedia di *Apple App Store* dan *Google Play Store*. Aplikasi canva memiliki beberapa jenis fitur yang mencakup konten premium yang dapat diakses dengan beragam materi, gambar, font, dan desain yang ingin diterapkan sebagai bahan visual secara luas, baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Widyaningrum & Sondari,

2021). Selain itu, Araniri, (2023), berpendapat bahwa penerapan aplikasi canva membantu guru dalam menyajikan materi sesuai kebutuhan, minat dan pola belajar siswa, sehingga sarana yang digunakan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari & Zulherman, (2021), menunjukkan bahwa penerapan media ajar berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Selanjutnya, Mashuri, (2020), mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi volume bangun ruang untuk siswa kelas V dan menemukan bahwa media tersebut membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas. Penelitian lain oleh Komara¹ et al., (2020), juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar efektif dalam mendukung proses

pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, Syavira, (2021), mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD yang terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi sistem pencernaan manusia sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah Dasar.

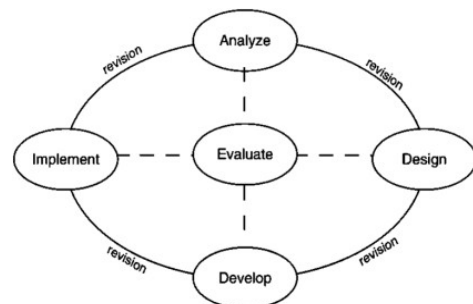
Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis pengembangan *Research and development (R&D)*. Menurut pandangan Sugiyono, (2013), pendekatan ini merupakan metode yang sering digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang disertai dengan proses evaluasi guna mengkaji tingkat kelayakan produk tersebut.

Tujuan dari metode *Research and development (R&D)* untuk menghasilkan dan mengembangkan produk pembelajaran menjadi lebih efektif dan inovatif yang dapat

diterapkan di lingkungan sekolah (Nusantara et al., 2023). Pengembangan penelitian R&D dapat digunakan dengan beberapa model, salah satunya adalah model ADDIE.

Alasan penulis memilih model tersebut karena model ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran IPAS. Model ini memiliki beberapa langkah yang sangat sederhana dan mudah untuk digunakan bagi para pengembangan media ajar pemula seperti peneliti. Berikut merupakan bagan model ADDIE.



Gambar. Tahapan Model ADDIE

(Sumber: Anggraeni et al., 2019)

Penelitian ini dilakukan di SD Kanisius Kadirojo purwomartani, kalasan. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, kuesioner dan tes. Subjek dari penelitian ini yaitu: 3 dosen sebagai ahli media dan ahli materi, 2 guru kelas V SD dan 22 siswa kelas V SD Kanisius kadirojo.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini, menggunakan model ADDIE, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tujuan penelitian tersebut untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis canva materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Selain itu media tersebut bertujuan untuk membantu guru agar memperoleh sumber belajar yang menarik dan dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD. Berikut hasil penelitian model ADDIE.

Tahap *Analyze*

Tahap *Analyze* merupakan tahap awal penelitian yang dilakukan dengan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai permasalahan yang diteliti. Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa wawancara dan kuesioner untuk memahami kondisi di lapangan serta mengidentifikasi faktor penyebab yang dialami siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas V SD menunjukkan bahwa guru telah menggunakan

berbagai media pembelajaran yang bersumber dari seperti internet dan Koran untuk membantu siswa memahami materi sistem pencernaan manusia. Namun, media video animasi berbasis Canva belum pernah digunakan dalam pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa perbedaan kemampuan pemahaman siswa mempengaruhi efektivitas pembelajaran sehingga diperlukan media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Selain itu, hasil kuesioner yang diberikan kepada 22 siswa kelas V SD Kanisius Kadirojo menunjukkan nilai rata-rata 2,47 yang termasuk kategori kurang baik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva sebagai solusi untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD.

Tahap *Design*

Tahap *Design* merupakan tahap perancangan produk pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pemilihan media, pemilihan format,

dan penyusunan rancangan produk. Media yang dipilih adalah video animasi materi sistem pencernaan manusia karena dinilai praktis, mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, menarik, dan interaktif.

Selanjutnya, format yang digunakan disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) dalam Kurikulum Merdeka, sehingga materi dapat disajikan secara terstruktur dan mudah dipahami. Proses pembuatan dan penyuntingan video dilakukan menggunakan aplikasi canva sebagai media desain animasi.

Rancangan produk dikembangkan berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner analisis kebutuhan, sehingga konsep, isi, dan karakteristik media sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Secara umum, struktur video animasi yang dikembangkan terdiri dari tiga bagian utama, yaitu pembuka, inti, dan penutup.

Tahap *Development*

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi produk dengan melibatkan lima validator, yaitu tiga dosen dan dua guru kelas V SD, untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian skala 1-4 yang menilai ketepatan materi, aspek isi, penyajian, serta kelayakan media. Berdasarkan hasil rekapitan validasi dari lima validator diperoleh skor rata-rata 3,84 yang berada pada rentang 3,26–4,00 dengan kategori sangat baik, sehingga media video animasi yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap *Implement*

Tahap ini merupakan tahap penerapan produk berupa video animasi berbasis Canva kepada 22 siswa kelas V SD Kanisius Kadirojo yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pelaksanaan implementasi meliputi dua tahap, yaitu persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada kepala sekolah dan guru kelas V, menentukan subjek penelitian, serta

menyiapkan berbagai perlengkapan pendukung seperti laptop, proyektor, speaker, LKPD, serta instrumen evaluasi berupa *pretest* dan *posttest*. Implementasi dilaksanakan pada 29 Oktober 2025 dengan materi sistem pencernaan manusia. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian *pretest*, kemudian siswa menyanyikan lagu tentang sistem pencernaan, dilanjutkan dengan diskusi kelompok melalui LKPD dan presentasi hasil diskusi. Selanjutnya peneliti menayangkan video animasi sistem pencernaan manusia yang dikembangkan menggunakan canva untuk memperkuat pemahaman siswa. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah menggunakan media, dan kegiatan ditutup dengan doa serta salam penutup.

Tahap *Evaluate*

Tahap ini dilakukan melalui evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahap dalam model pengembangan ADDIE untuk mengidentifikasi kekurangan produk dan melakukan perbaikan sejak tahap awal hingga implementasi. Sementara

itu, evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan video animasi Canva pada materi sistem pencernaan manusia berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 70 meningkat menjadi 93,18 pada *posttest* dengan persentase kenaikan 46%, sehingga media tersebut dinilai efektif dalam membantu siswa memahami konsep sistem pencernaan manusia dengan lebih baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi

- lima tahap, yaitu *Analyze* untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan di sekolah, *Design* untuk merancang media pembelajaran berupa video animasi, *Development* untuk mengembangkan produk serta melakukan uji validasi, *Implementation* untuk menguji coba media kepada 22 siswa disertai tes formatif dan sumatif, serta *Evaluate* untuk menilai kualitas produk dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan.
2. Kualitas media berbasis canva materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD memiliki kualitas “Sangat Baik” dengan rerata 3, 84 dengan rentan skor 1-4.
 3. Manfaat media berbasis canva materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD terdapat nilai rata-rata hasil pretest sebesar 70%. Kemudian setelah diterapkan dengan nilai rata-rata 93,18%, dengan rata-rata kenaikan 46%.
 4. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan uji coba tidak hanya satu satuan pendidikan agar dapat membandingkan dan memperkuat kualitas produk yang telah dikembangkan.
-
- ### DAFTAR PUSTAKA
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26.
<https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Araniri, N. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Kreativitas Pendidik Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar.

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 113–119.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1052%0Ahttps://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/download/1052/772>
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru*. 1(1), 40–55.
- Dasar, D. I. S. (2019). *Kata Kunci: model pengembangan, media pembelajaran, adaptif, sekolah dasar MODEL OF ADAPTIVE INSTRUCTIONAL MEDIA DEVELOPMENT AT ELEMENTARY SCHOOL*. 33–46.
- Fitriyah, A., Dzulkarami, D., & Jannah, S. W. (2024). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI / SD Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*. 03(03), 51–61.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Komara1, A. L., Pamungkas2, A. S., & Ratna Sari Dewi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 11(April), 316–326.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
- Nusantara, D. A., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Septiasari, E. A. (2021).

*menggunakan modifikasi harvard
step test tingkat sekolah dasar
Developing a physical fitness test
for blind children using the
modified harvard step test for
elementary school. 3(1), 55–64.*

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode
Penelitian Pendidikan
Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif
dan R&D*. Bandung: Alfabeta.,
2013.
[https://digilib.unigres.ac.id/index.
php?p=show_detail&id=43](https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43)

Syavira, N. (2021). Pengembangan
Media Pembelajaran Berbasis
Powerpoint Interaktif Materi
Sistem Pencernaan Manusia
Untuk Siswa Kelas V Sd.
*OPTIKA: Jurnal Pendidikan
Fisika*, 5(1), 84–93.
[https://doi.org/10.37478/optika.v5
i1.1039](https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039)

Widyaningrum, W., & Sondari, E.
(2021). Penerapan Literasi Digital
Untuk Membuat Desain
Pembelajaran Menggunakan
Aplikasi Canva. *DE_JOURNAL
(Dharmas Education Journal)*,
2(2), 321–328.
[http://ejournal.undhari.ac.id/index
.php/de_journal](http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal)