

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Canva terhadap Pemahaman Siswa tentang Struktur Tubuh Hewan Berdasarkan Tulangnya

Ega Nila Oktavia¹, Diah Ayu Apriliani², Tuti Alafiya³

Universitas PGRI Semarang

eganila430@gmail.com , diahayuapriliani03@gmail.com , alafiyatuti86@gmail.com

Article Information Received: 14-4-2023 Accepted: 16-5-2023 Published:02-06-2023

ABSTRAK

Penelitian ini adalah perlunya media pembelajaran yang membantu siswa memahami struktur tubuh hewan berdasarkan tulangnya secara visual dan jelas. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva dan menganalisis pengaruhnya terhadap pemahaman siswa sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan partisipan guru kelas dan siswa, serta pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, analisis LKPD, dan hasil tes. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Canva membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa membedakan vertebrata dan invertebrata, meskipun masih ditemukan miskonsepsi akibat navigasi dan kurangnya definisi awal. Saran penelitian ini adalah melakukan revisi media pada bagian navigasi dan konten awal serta melaksanakan uji coba lanjutan agar pemahaman siswa meningkat.

Kata kunci: Canva, media pembelajaran interaktif, pemahaman siswa, power point, struktur tubuh hewan, vertebrata dan invertebrata.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Transformasi digital dalam pembelajaran menuntut guru untuk berinovasi dalam penyampaian materi agar sesuai dengan gaya belajar siswa abad ke-21 yang cenderung visual, interaktif, dan berbasis multimedia. Pendidikan dasar merupakan fase penting dalam membangun pemahaman

konsep sains yang bersifat konkret, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa.

Materi struktur tubuh hewan berdasarkan tulangnya merupakan salah satu topik penting dalam pembelajaran IPA karena menjadi landasan untuk memahami keanekaragaman makhluk hidup. Namun, berdasarkan observasi awal, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan membedakan hewan vertebrata dan invertebrata. Hal ini disebabkan materi sering disampaikan melalui buku teks dan metode ceramah sehingga kurang memberikan visualisasi yang jelas. Siswa membutuhkan contoh visual yang menarik agar dapat memahami perbedaan struktur tubuh hewan secara lebih nyata.

Media Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Canva sebagai platform desain visual memungkinkan guru membuat media pembelajaran yang dilengkapi gambar, animasi, video, kuis interaktif, dan navigasi yang mudah digunakan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains (Rahmawati & Sutopo, 2021; Putra et al., 2022). Pembelajaran berbasis multimedia juga disebut dapat meningkatkan atensi siswa dan membuat konsep lebih mudah diingat karena menggabungkan teks dan gambar (Ismail & Yuningsih, 2020; Paivio, 2014).

Namun demikian, efektivitas media perlu diuji langsung melalui implementasi di kelas. Evaluasi berupa observasi, wawancara, dan analisis jawaban siswa penting untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan media tersebut. Pengumpulan masukan dari siswa dan guru juga dapat digunakan untuk mengembangkan media yang lebih baik.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan implementasi MPI berbasis Canva terhadap pemahaman siswa pada materi struktur tubuh hewan berdasarkan tulangnya. Penelitian ini memberikan gambaran nyata mengenai respon siswa, kendala yang muncul, efektivitas media, serta rekomendasi perbaikannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang diintegrasikan dengan model pengembangan ADDIE untuk merancang Media Pembelajaran Interaktif

(MPI) berbasis Canva. Subjek penelitian melibatkan siswa sekolah dasar dan guru kelas sebagai pengguna utama media pada materi struktur tubuh hewan berdasarkan jenis tulangnya. Proses perancangan media dilakukan melalui lima tahap sistematis. Pertama, Analisis (Analysis) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan hambatan dalam penyampaian materi struktur tubuh hewan di kelas. Kedua, Desain (Design) mencakup penyusunan storyboard, pemilihan palet warna yang ramah anak, serta pengumpulan aset visual hewan di Canva. Ketiga, Pengembangan (Development) adalah tahap memproduksi MPI secara utuh, termasuk mengintegrasikan elemen interaktif seperti kuis dan navigasi tombol. Keempat, Implementasi (Implementation) dilakukan dengan mengujicobakan media di dalam kelas untuk melihat respons langsung siswa. Terakhir, Evaluasi (Evaluation) menjadi tahap penilaian akhir untuk memperbaiki media berdasarkan temuan selama implementasi guna memastikan media layak dan efektif digunakan.

Wawancara kepada guru dilakukan setelah menggunakan media meliputi perubahan minat belajar siswa, kemudahan pengoperasian media bagi guru, serta saran perbaikan teknis. Proses wawancara berlangsung secara tatap muka dengan teknik semi-terstruktur untuk memberikan ruang bagi guru dalam memberikan masukan secara luas. Wawancara kepada siswa dilakukan setelah sesi pembelajaran selesai untuk mengetahui pengalaman belajar mereka menggunakan MPI berbasis Canva. Pertanyaan difokuskan pada aspek visual, kejelasan suara/teks, dan sejauh mana media membantu mereka memahami perbedaan tulang rawan dan tulang keras. Sementara itu, teknik observasi dilakukan secara partisipatif selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati aktivitas siswa, tingkat fokus, serta interaksi mereka dengan fitur-fitur interaktif dalam media untuk mencatat perilaku yang tidak terungkap melalui wawancara.

Keberhasilan kognitif diukur melalui tes yang diberikan kepada siswa. Tes ini dirancang dengan indikator utama yang mencakup kemampuan siswa dalam mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis tulangnya, mengidentifikasi fungsi rangka bagi hewan, serta membedakan karakteristik fisik antara hewan vertebrata dan invertebrata. Proses tes dilakukan secara tertulis setelah pemaparan materi menggunakan media. Selain itu, dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data penelitian, yang meliputi pengambilan foto saat proses belajar mengajar, rekaman suara

wawancara, serta arsip hasil pekerjaan siswa sebagai bukti autentik pelaksanaan penelitian.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti menyaring hasil wawancara dan observasi yang paling relevan (reduksi), kemudian menyajikannya dalam bentuk narasi logis yang dihubungkan dengan tahapan pengembangan ADDIE. Data hasil tes dianalisis untuk melihat kecenderungan pemahaman siswa secara umum. Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil penelitian untuk menjawab sejauh mana MPI berbasis Canva ini mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran pada materi struktur tubuh hewan di sekolah dasar.

HASIL

1. Gambar Implementasi

a. Gambar media



Gambar 1: media pembelajaran interaktif berbasis canva

Link media pembelajaran:

https://www.canva.com/design/DAG1W6mW5_E/GFNTkeozq4PvhoQjH0iYBw/edit?utm_content=DAG1W6mW5_E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

b. Siswa dengan media



Gambar 2: siswa dengan media

c. Guru dengan media



Gambar 3 : Guru dengan media

2. Dialog Wawancara

a. Wawancara dengan guru

Peneliti: “apakah sebelumnya sudah pernah menggunakan media interaktif berbasis canva seperti ini?”

Guru: “belum pernah mbak, ini baru pertama kali menerapkan media ini dalam kelas.”

Peneliti: “biasanya menggunakan media apa Bu dalam pembelajaran?”

Guru: “terkadang hanya gambar dari buku saja, dan biasanya ada nama hewan yang tidak ada gambarnya, contohnya hewan salamander tadi. Maka dari itu anak-anak tertarik dengan media interaktif ini.”

Peneliti: “dalam penerapan media tadi Ibu mengalami kesulitan dalam penggunaannya?”

Guru: “sebenarnya cukup memudahkan, tetapi Saya sering lupa letak tombol navigasi untuk kembali dikarenakan tidak ada keterangannya mungkin bisa ditambahkan untuk kedepannya.”

Peneliti: “apakah ada saran perbaikan untuk media kami kedepannya?”

Guru: “mungkin itu sih mbak, bisa ditambahkan terkait pengertian dari vertebrata dan invertebrata. Jadi siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga bisa membaca dan satu lagi ditambahi keterangan untuk tombol navigasi kembali.

Terkait percakapan diatas, kita mendapatkan hasil bahwa Guru belum pernah menggunakan media interaktif berbasis canva. Maka dari itu penerapan media ini membuat siswa lebih bersemangat ketika pembelajaran, karena media ini menambah pengetahuan bagi anak-anak apalagi ditambah adanya games pada akhir slide media tersebut. Dan kami mendapatkan perbaikan media terkait tombol navigasi untuk *Kembali* serta perlunya ditambahkan penjelasan tentang vertebrata dan invertebrata agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

b. Wawancara dengan siswa

Peneliti: “gimana medianya bagus ga?”

Siswa: “bagus Bu, seru ada gambar tulangnya”

Peneliti: “biasanya Guru medianya menggunakan apa?”

Siswa: “biasanya Guru hanya memerintahkan untuk melihat gambar dibuku”.

Peneliti: “kamu paham ngga tentang materi yang udah dijelaskan?”

Siswa: “paham banget Bu, kan sebelumnya aku gatau hewan salamander tapi dibuku ada tulisannya ga ada gambarnya, pas lihat di media ini aku jadi tahu bentuk hewan salamander.”

Peneliti: “sebelumnya kamu pernah ngga lihat tulang buaya?”

Siswa: “belum pernah”.

Peneliti: “jadi setelah kamu lihat penjelasan dimedia kamu jadi tahu tulang buaya kan?”

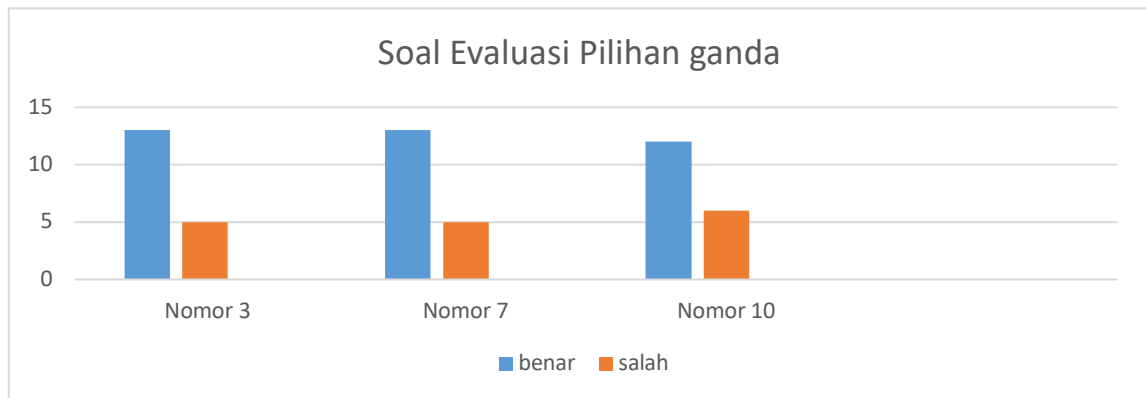
Siswa: “iya bu”.

Peneliti: “kan tadi kamu maju ke depan untuk mencoba quis, kamu merasa kesulitan ngga?”

Siswa: “agak sulit bu buat memasukkan hewan ke dalam kelompoknya ternyata harus ditekan hewannya biar bisa masuk ke dalam kelompoknya”.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa memberikan respons positif terhadap MPI berbasis Canva karena mampu menyajikan visualisasi konkret, seperti gambar hewan salamander dan struktur tulang buaya yang sebelumnya tidak ditemukan di buku teks. Media ini terbukti meningkatkan pemahaman dan antusiasme belajar dibandingkan metode konvensional yang hanya terpaku pada buku cetak, meskipun siswa sempat mengalami sedikit kendala teknis saat mencoba fitur kuis interaktif yang memerlukan mekanisme penekanan objek tertentu. Secara keseluruhan, media ini berhasil mengatasi keterbatasan sumber belajar sebelumnya dengan memberikan pengalaman eksploratif yang membantu siswa memahami materi struktur tubuh hewan secara lebih nyata dan menyenangkan.

3. Hasil tes dengan grafik



Hasil pekerjaan siswa	Pembenaran
3. Hewan invertebrata adalah hewan yang... A. Hidup di air B. Tidak memiliki tulang belakang C. Berjalan dengan dua kaki D. Memiliki bulu tebal Gambar 4: jawaban siswa pilihan ganda nomor 3	Jawaban yang benar adalah hewan vertebrata merupakan hewan yang tidak memiliki tulang belakang.

Ega Nila Oktavia¹, Diah Ayu Apriliani², Tuti Alafiya³

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Canva terhadap Pemahaman Siswa tentang Struktur Tubuh Hewan Berdasarkan Tulangnya

7. Hewan invertebrata biasanya memiliki... A. Rangka dalam ☒ B. Tubuh lunak atau rangka luar C. Tulang punggung ☒ D. Sirip Gambar 5: jawaban siswa pilihan ganda nomor 7	Jawaban yang benar adalah tubuh lunak, kemungkinan siswa menjawab memiliki sirip dikarenakan tampilan pada media bertema nuansa laut, sehingga siswa memahami jika hewan invertebrata adalah hewan yang hidup di lingkungan perairan.
10. Pasangan hewan dan kelompoknya yang benar adalah... ☒ A. Ayam – invertebrata B. Ulat – vertebrata ☒ C. Kelinci – vertebrata D. Semut – vertebrata Gambar 6: jawaban siswa pilihan ganda nomor 10	Jawaban yang benar adalah kelinci – vertebrata, kemungkinan siswa sedikit kesulitan ketika menghadapi soal seperti ini, dikarenakan kurangnya fokus terkait vertebrata dan invetebrata.

4. Hasil LKPD dalam bentuk tabel

Siswa diminta untuk menamati perbandingan antara hewan kucing dan cicak yang kemungkinan bisa mereka jumpai di lingkungan sekolah.

No	soal	Jawaban	Keterangan
1	Apakah keduanya memiliki ukuran yang sama?	Tidak, kedua nya memiliki ukuran yang berbeda, kucing lebih besar dibandingkan cicak.	Disini siswa diminta untuk membayangkan perbandingan ukuran cicak dan juga kucing. (berpikir kritis)
2	Apakah warna kedua hewan itu sama persis?	Tidak, kucing berbulu dan berjalan menggunakan	Siswa diminta untuk menganalisis bentuk dan juga

		kaki sedangkan cicak merayap di dinding.	jenis dari keduanya. (berpikir kritis)
3	Apa perbedaan dua hewan tersebut?	Perbedaanya kucing hewan vertebrata dan cicak invertebrata	Jawaban yang diinginkan guru adalah mengaitkan materi kepada jawaban siswa agar siswa dapat menerapkan materi dalam kehidupan sehari – hari.

DISKUSI

Hasil penelitian Anda menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi hewan dibanding metode konvensional yang hanya mengandalkan buku. Temuan ini selaras dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas Canva dalam konteks pembelajaran lain misalnya: Canva meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD karena media visual menarik dan interaktif membantu siswa tetap fokus dan aktif selama proses belajar. Penelitian lain juga menemukan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Canva meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi IPA, dengan media yang valid, menarik, dan efektif sehingga proses belajar lebih bermakna dibandingkan pembelajaran tradisional. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media belajar konsisten memberikan dampak positif pada pengalaman belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep sesuai dengan hasil penelitian Anda.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti membantu siswa memahami perbedaan hewan vertebrata dan invertebrata sesuai tujuan penelitian. Siswa lebih cepat mengenali contoh hewan karena dukungan gambar dan animasi yang ditampilkan. Guru menilai media membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memudahkan penjelasan konsep. Temuan penelitian menunjukkan masih terjadi kekeliruan konsep karena dominasi visual dan navigasi tanpa label. Media disarankan direvisi pada bagian definisi awal, keseimbangan contoh, dan tombol navigasi agar pemahaman siswa lebih tepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada guru kelas yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses implementasi media pembelajaran. Terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memperkenankan pelaksanaan pengambilan data dan penggunaan media di kelas. Dukungan guru dan sekolah membantu kelancaran penelitian dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, R., & Yuningsih, D. (2020). Pengaruh media visual terhadap pemahaman konsep sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 112–120.
- Nisa, R., & Handayani, S. (2021). Pemanfaatan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–55.
- Paivio, A. (2014). *Mind and imagery*. NY: Psychology Press.
- Putra, H., Lestari, D., & Kurniawan, A. (2022). Pengembangan media digital interaktif untuk pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Guru Indonesia*, 7(1), 1–10.
- Rahmawati, D., & Sutopo, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(3), 166–175.
- Sari, M., & Kholifah, S. (2023). Canva sebagai media pembelajaran kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(2), 78–85.

Ega Nila Oktavia¹, Diah Ayu Apriliani², Tuti Alafiya³
*Implementasi Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Canva terhadap Pemahaman Siswa
tentang Struktur Tubuh Hewan Berdasarkan Tulangnya*

- Wulandari, T., & Pratama, R. (2020). Pengaruh pembelajaran visual interaktif terhadap retensi siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(1), 33–40.
- Yusuf, L., & Amelia, K. (2020). Pengaruh desain ikon terhadap pemahaman navigasi siswa. *Jurnal Informatika Pendidikan*, 6(2), 55–64.
- Hidayat, T., & Fitriani, R. (2022). Media pembelajaran digital dalam menunjang pembelajaran tematik. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 10(1), 39–48.
- Kusuma, H., & Widodo, A. (2023). Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi sains siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 145–152.
- Rohmah, S. (2021). Penggunaan gambar dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Elementary*, 9(1), 22–30.
- Suharti, Y., & Mulyadi, D. (2022). Dampak media digital terhadap pemahaman konsep IPA. *Jurnal Kajian Pembelajaran*, 6(2), 180–190.
- Anisa, F., & Rahmat, A. (2020). Analisis kebutuhan media interaktif dalam pembelajaran sains. *Jurnal Edutech*, 19(2), 77–85.
- Lestari, D., & Maulana, T. (2023). Canva sebagai media inovatif dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(1), 59–70.
- Wawancara Guru & Siswa. (2025). Data wawancara implementasi media MPI berbasis Canva. Dokumen tidak diterbitkan.
- Media Pembelajaran Interaktif Canva – Struktur Tubuh Hewan. (2025). Dokumen tidak diterbitkan.