



PERAN MEDIA INTERAKTIF CANVA DALAM MEMFASILITASI PEMAHAMAN KONSEP TATA SURYA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Riski Rahman Rismawan^{1*}, Asep Supriatna²

^{1*,2} Institut Agama Islam Rakeyan Santang

*Email: Sikorosensei123@gmail.com, asep_supriatna@iraks.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.6134>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam peran pemanfaatan media interaktif Canva dalam memfasilitasi pemahaman konsep tata surya pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Sukasari. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi tata surya yang bersifat abstrak, keterbatasan variasi media pembelajaran interaktif di madrasah, serta capaian literasi sains peserta didik Indonesia yang masih tergolong rendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang diposisikan dalam paradigma interpretivisme guna memahami secara kontekstual proses, pengalaman, dan makna yang dialami siswa. Subjek utama penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling yaitu siswa kelas VI, dengan guru IPAS, kepala madrasah, dan wali siswa sebagai informan pendukung. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi, yang diperkuat dengan hasil tes pemahaman konsep sebagai data pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif Canva secara kualitatif terbukti efektif memfasilitasi dan meningkatkan pemahaman konsep tata surya siswa pada seluruh indikator yang diamati. Perkembangan paling nyata terlihat pada kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa mereka sendiri, ketepatan saat menyelesaikan latihan soal, serta kejelasan dalam menafsirkan gambar dan animasi pergerakan benda langit. Visualisasi dinamis Canva membantu siswa mengonstruksi ulang pemahaman materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian ini memberikan gambaran mendalam mengenai bagaimana media interaktif dapat memfasilitasi pemahaman konsep sains secara kontekstual di jenjang madrasah ibtidaiyah.

Kata Kunci: Media Interaktif Canva, Pemahaman Konsep, Tata Surya, Madrasah Ibtidaiyah.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sains di jenjang sekolah dasar memegang peranan strategis dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta kepekaan peserta didik terhadap fenomena alam semesta. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran sains bukan sekadar kemampuan menghafal fakta, melainkan kemampuan memahami konsep secara mendalam sehingga dapat menjelaskan, menafsirkan, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Febriyana et al., 2021). Pemahaman konsep yang kuat menjadi fondasi bagi peserta didik untuk mengembangkan penalaran ilmiah pada jenjang pendidikan berikutnya.

Secara nasional, kondisi objektif capaian literasi sains peserta didik Indonesia masih memprihatinkan. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan skor sains peserta didik Indonesia hanya mencapai 383, jauh di bawah rata-rata skor negara-negara Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) yang berada pada angka 485 (KementerianPUPR et al., 2023). Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran sains di sebagian besar satuan pendidikan belum sepenuhnya berhasil menumbuhkan pemahaman konsep yang utuh pada diri peserta didik, dan persoalan ini bermula sejak jenjang pendidikan dasar.

Salah satu materi IPAS di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang secara konsisten menunjukkan tingkat pemahaman konsep rendah adalah tata surya. (Febriyana et al., 2021)



menemukan bahwa persentase pemahaman konsep siswa pada materi tata surya masih tergolong rendah, dengan indikator menafsirkan menempati persentase paling rendah dibandingkan indikator pemahaman konsep lainnya. Temuan serupa disampaikan (Sintiawati et al., 2021) yang melaporkan bahwa penguasaan konsep peserta didik pada materi tata surya cenderung lemah karena materi ini menuntut kemampuan visualisasi fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung, seperti rotasi dan revolusi planet.

Rendahnya pemahaman konsep pada materi tata surya erat kaitannya dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar. Menurut tahapan perkembangan kognitif Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu kondisi ketika anak sudah mampu berpikir logis terhadap objek yang bersifat konkret, tetapi masih mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada materi yang bersifat abstrak tanpa kehadiran objek nyata (Mifroh, 2020). Materi tata surya yang menyajikan objek berskala luar angkasa jelas tidak dapat dihadirkan secara langsung di ruang kelas, sehingga peserta didik sangat bergantung pada kualitas media pembelajaran yang digunakan guru untuk membantu proses visualisasi tersebut.

Kondisi objektif yang serupa turut ditemukan di MI Nurul Huda Sukasari, Kecamatan Kertasari, Kabupaten Bandung. Berdasarkan data profil sekolah, madrasah ini memiliki 246 siswa aktif dengan rata-rata 40 siswa per rombongan belajar, sementara fasilitas penunjang teknologi pembelajaran masih terbatas, yaitu hanya tersedia satu unit komputer dan enam unit alat peraga berupa peta/globe untuk menunjang seluruh proses pembelajaran IPAS. Sebagian besar orang tua siswa bekerja pada sektor pertanian, buruh, dan wiraswasta dengan kondisi ekonomi keluarga pada tingkat cukup, sehingga akses peserta didik terhadap media belajar digital di luar sekolah relatif terbatas dan pembelajaran sains masih sangat bergantung pada apa yang disediakan oleh guru di kelas.

Berdasarkan pengamatan awal, pembelajaran materi tata surya di kelas VI MI Nurul Huda Sukasari masih cenderung mengandalkan buku teks dan gambar statis, sementara pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi belum digunakan secara optimal untuk menjelaskan fenomena rotasi, revolusi, serta karakteristik anggota tata surya. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa hanya mampu menghafal nama planet tanpa mampu menjelaskan hubungan sebab-akibat di antara fenomena-fenomena tersebut, yang pada akhirnya berimplikasi pada rendahnya pemahaman konsep secara menyeluruh.

Kondisi ideal yang diharapkan tentu berbeda dari kondisi objektif tersebut. Capaian Pembelajaran IPAS Fase C Kurikulum Merdeka pada elemen tata surya menuntut peserta didik kelas VI mampu menjelaskan karakteristik anggota tata surya, menganalisis hubungan rotasi dan revolusi Bumi-Bulan terhadap fenomena siang-malam, gerhana, dan kalender, dengan pendekatan pembelajaran yang saintifik, eksploratif, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang ideal semestinya mendorong peserta didik untuk aktif mengamati, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan pemahamannya, bukan sekadar menerima informasi secara pasif melalui metode ceramah.

Guna mewujudkan kondisi ideal tersebut, teori kognitif multimedia pembelajaran menjadi salah satu rujukan penting. (Mayer, 2024) melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa peserta didik memproses informasi melalui dua saluran, yaitu saluran verbal dan saluran visual, dan pembelajaran akan lebih bermakna apabila kedua saluran tersebut dimanfaatkan secara seimbang melalui perpaduan gambar, animasi, dan teks. Prinsip ini relevan diterapkan pada materi tata surya yang menuntut visualisasi gerak benda-benda langit yang tidak dapat diamati secara kasat mata di dalam kelas.

Salah satu media yang dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut adalah media interaktif berbasis aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis daring yang menyediakan beragam templat edukasi, elemen animasi, gambar bergerak, serta fitur interaktif seperti kuis dan tautan navigasi, sehingga memungkinkan guru merancang bahan ajar visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Melalui fitur tersebut, materi tata surya yang abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dalam bentuk animasi pergerakan planet, ilustrasi perbandingan ukuran, maupun simulasi sederhana gerhana matahari dan bulan.



Sejumlah riset terdahulu mengonfirmasi bahwa penggunaan platform Canva membawa dampak positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar, baik pada cakupan mata pelajaran umum maupun pembelajaran IPA. Pada ranah tematik dan umum, pemanfaatan Canva terbukti ampuh mendongkrak motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, kemampuan numerasi, hingga capaian hasil belajar (Dasri et al., 2025; Fazriyah et al., 2023; Hafidh & Lena, 2023; Rahmawati & Nurafni, 2024). Di samping itu, khusus dalam konteks sains/IPA, kemasan media interaktif serta video animasi berbantuan Canva teruji layak, praktis, dan efektif dalam membantu peserta didik memvisualisasikan materi-materi yang bersifat abstrak (Hapsari, 2021; Paramitha & Sari, n.d.; Susanti & Mudinillah, 2021; Wulandari & Mudinillah, 2022)

Meskipun demikian, kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya celah atau gap penelitian yang perlu diisi. Pertama, mayoritas penelitian pemanfaatan Canva pada jenjang sekolah dasar masih berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif atau pada mata pelajaran non-sains, seperti numerasi matematika, tematik terpadu, dan Pendidikan Jasmani, sehingga belum banyak yang secara mendalam mengeksplorasi bagaimana proses dan makna penggunaan media interaktif tersebut memfasilitasi pemahaman konsep sains, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti tata surya. Kedua, penelitian mengenai pemahaman konsep tata surya yang telah dilakukan sebelumnya (Febriyana et al., 2021; Sintiawati et al., 2021) umumnya dilaksanakan pada jenjang sekolah menengah pertama dengan pendekatan yang berbeda, sementara kajian kualitatif yang menelaah secara mendalam proses pemahaman konsep tata surya berbantuan media Canva pada jenjang madrasah ibtidaiyah masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi objektif dan kondisi ideal, serta gap penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini menawarkan solusi berupa penerapan media interaktif Canva sebagai upaya memfasilitasi pemahaman konsep tata surya pada siswa kelas VI MI Nurul Huda Sukasari. Media ini dipilih karena mampu menghadirkan visualisasi dinamis yang sesuai dengan kebutuhan berpikir siswa usia sekolah dasar, sekaligus dapat diakses secara gratis melalui akun pendidikan sehingga realistis diterapkan pada madrasah dengan keterbatasan fasilitas teknologi seperti MI Nurul Huda. Pendekatan kualitatif dipilih agar peneliti dapat menggali secara mendalam bagaimana proses, pengalaman, dan makna yang dialami siswa maupun guru dalam pembelajaran tata surya menggunakan media Canva, sesuatu yang sulit terungkap melalui pendekatan kuantitatif semata.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam peran pemanfaatan media interaktif Canva dalam memfasilitasi pemahaman konsep tata surya pada siswa kelas VI MI Nurul Huda Sukasari. Inovasi penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif untuk menganalisis proses, pengalaman, serta makna yang dialami dalam penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan teori multimedia pembelajaran pada konteks madrasah ibtidaiyah, sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan alternatif solusi bagi guru dalam merancang pembelajaran tata surya yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini didasarkan pada paradigma interpretivisme dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara kontekstual proses, pengalaman, dan pemaknaan yang dialami siswa dan guru dalam pembelajaran tata surya menggunakan media interaktif Canva (Creswell, J. W., & Poth, 2019)

Subjek utama ditentukan melalui teknik purposive sampling, yaitu seluruh siswa kelas VI MI Nurul Huda Sukasari yang berjumlah 49 orang dalam satu rombongan belajar (akibat keterbatasan ruang kelas dan guru) serta guru mata pelajaran IPAS. Kriteria pemilihan subjek mengacu pada keterkaitannya dengan fokus penelitian dan keterbatasan sarana teknologi madrasah (Creswell, J. W., & Poth, 2019; Sugiyono, 2016). Kepala madrasah dan wali siswa turut dilibatkan sebagai informan pendukung hingga mencapai kejenuhan data (Creswell, J. W., & Poth, 2019; Sugiyono, 2016)



Fokus penelitian ini adalah pemahaman konsep tata surya yang ditelaah melalui lima indikator: menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan menjelaskan fenomena serta karakteristik anggota tata surya (Febriyana et al., 2021)

Pengumpulan data menggunakan empat teknik: Observasi Partisipatif: Mengamati respons dan interaksi siswa saat pembelajaran berbantuan Canva. Wawancara Mendalam: Wawancara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman informan. Studi Dokumentasi: Menelaah modul ajar, lembar kerja, dan dokumen sekolah. Tes Pemahaman Konsep: Sebagai data pendukung deskriptif untuk memvalidasi temuan kualitatif.

Instrumen utama adalah peneliti sendiri (human instrument). Instrumen pendukung (pedoman observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes) diverifikasi melalui expert judgment oleh dosen pembimbing dan guru IPAS (Moleong & Surjaman, 2014)

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu (Sugiyono, 2016) Kriteria keabsahan merujuk pada kredibilitas (melalui perpanjangan pengamatan dan peer debriefing), transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas (Creswell, J. W., & Poth, 2019).

Analisis data kualitatif diolah menggunakan model interaktif (Miles et al., 2013) melalui empat tahap: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data (naratif deskriptif), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Data tes pemahaman konsep dianalisis secara deskriptif kualitatif (kata-kata, tindakan, atau dokumen) sebagaimana adanya di lapangan tanpa memanipulasi variabel.

Penelitian ini juga menjunjung tinggi prinsip etika penelitian, seperti memperoleh persetujuan dari partisipan (informed consent), menjaga kerahasiaan data (confidentiality), prinsip tidak merugikan subjek penelitian, serta menjaga kejujuran akademik dalam pelaporan data. Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan memperoleh izin resmi dari kepala MI Nurul Huda Sukasari, dan data yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan akademik tanpa mencantumkan identitas pribadi siswa secara individual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Temuan

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif Canva dalam pembelajaran tata surya di kelas VI MI Nurul Huda Sukasari menghasilkan perubahan pada keterlibatan siswa, pola interaksi pembelajaran, dan kemampuan memahami materi. Perubahan tersebut terlihat ketika pembelajaran yang sebelumnya menggunakan buku teks dan gambar statis beralih pada penyajian materi melalui gambar, animasi, kuis, dan visualisasi pergerakan benda langit. Pada aspek perilaku belajar, siswa menunjukkan perhatian yang lebih terarah terhadap materi, memberikan respons secara spontan, serta lebih aktif mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan guru. Pada aspek pemahaman konsep, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri, membedakan karakteristik planet, serta menafsirkan gambar dan animasi mengenai fenomena tata surya. Data wawancara juga menunjukkan bahwa siswa merasakan perbedaan dalam memahami materi ketika konsep tata surya disajikan melalui visualisasi yang bergerak dibandingkan ketika materi hanya diperoleh melalui buku dan penjelasan lisan. Meskipun demikian, temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan capaian antarsiswa, sehingga penggunaan media interaktif masih disertai kebutuhan terhadap penjelasan dan pendampingan bagi siswa tertentu.

1. Perubahan Perilaku dan Pola Interaksi Siswa

Pada pembelajaran sebelum penggunaan Canva, kondisi kelas menunjukkan pola interaksi yang cenderung satu arah dan aktivitas siswa relatif terbatas pada mendengarkan penjelasan serta mencatat materi. Dari 49 siswa dalam satu rombongan belajar, sebagian siswa terlihat menunduk, melamun, atau hanya mencatat ketika materi tata surya disampaikan melalui buku teks dan gambar statis. Respons terhadap pertanyaan terbuka mengenai rotasi dan revolusi juga masih terbatas karena sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung. Setelah media interaktif Canva ditampilkan, terjadi perubahan pada perhatian siswa yang terlihat dari posisi duduk yang lebih tegak dan pandangan yang terarah pada layar. Siswa juga mulai



menunjuk elemen animasi, berdiskusi dengan teman, serta memberikan tanggapan ketika melihat perbandingan ukuran planet dan simulasi gerhana. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media interaktif diikuti oleh perubahan pola keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Guru IPAS menggambarkan perubahan tersebut berdasarkan pengalamannya ketika mengajar kelas dengan jumlah siswa yang besar, dengan menyatakan, *"Tapi pas saya tayangkan media interaktif Canva, perhatian anak-anak dari barisan depan sampai belakang bisa fokus ke layar."*

Berdasarkan hasil wawancara di atas, perhatian siswa selama pembelajaran terlihat lebih terpusat setelah media interaktif Canva digunakan. Pernyataan guru menunjukkan bahwa perubahan perhatian tidak hanya terlihat pada siswa yang berada di bagian depan kelas, tetapi juga pada siswa yang berada di bagian belakang. Kondisi tersebut sesuai dengan hasil observasi yang mencatat adanya peningkatan pandangan siswa terhadap layar dan keterlibatan mereka dalam memperhatikan animasi. Respons siswa juga tidak lagi terbatas pada kegiatan mencatat, tetapi berkembang menjadi pertanyaan, tanggapan, dan komentar terhadap materi yang sedang ditampilkan. Dengan demikian, data wawancara guru dan observasi menunjukkan adanya perubahan pola keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Perubahan tersebut menjadi salah satu temuan yang berkaitan dengan proses penggunaan media interaktif Canva di kelas VI.

Perubahan interaksi juga terlihat ketika guru menggunakan kuis dan animasi sebagai bagian dari penyajian materi. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai memberikan jawaban secara spontan dan menunjukkan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan kelas. Beberapa siswa terlihat saling menunjuk bagian tertentu dari tampilan media dan membicarakan objek yang sedang ditampilkan. Pada saat kuis interaktif diberikan, siswa menunjukkan respons berupa keinginan menjawab dan mengikuti kegiatan secara bersama-sama. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media tidak hanya berlangsung sebagai kegiatan melihat tampilan di layar, tetapi juga diikuti interaksi antara siswa dengan guru dan antarsiswa. Temuan observasi tersebut memperlihatkan adanya perubahan suasana kelas dari aktivitas yang lebih pasif menuju aktivitas yang lebih komunikatif selama media Canva digunakan.

2. Pemahaman Konsep Tata Surya melalui Visualisasi Interaktif

Pada aspek pemahaman konsep, penggunaan Canva menunjukkan perubahan terutama pada kemampuan siswa dalam menjelaskan, menafsirkan, dan mengidentifikasi karakteristik benda-benda dalam tata surya. Siswa tidak hanya menyebutkan nama planet, tetapi mulai menghubungkan objek yang dilihat dengan karakteristik yang ditampilkan melalui gambar dan animasi. Kemampuan tersebut terlihat ketika siswa diminta menjelaskan kembali materi dengan menggunakan bahasa sendiri setelah mengikuti pembelajaran. Pada materi gerhana dan revolusi, visualisasi pergerakan Bumi, Bulan, dan Matahari membantu siswa memperoleh gambaran mengenai posisi dan jalur pergerakan benda langit. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa membandingkan pengalaman belajar melalui buku dengan pengalaman belajar melalui media Canva dan menyatakan bahwa tampilan bergerak lebih mudah diikuti. Data tersebut menunjukkan bahwa visualisasi menjadi bagian yang menonjol dalam proses siswa memahami materi tata surya yang bersifat abstrak.

Salah satu siswa, AK, menjelaskan pengalaman belajarnya dengan mengatakan, *"Pas pakai Canva mah seru, ada gerak-geraknya gitu planetnya, warnanya juga terang. Jadi gampang ngapalinnya, 'oh ini yang ada cincinnya Saturnus, kalau yang merah mah Mars'."*

Dari pernyataan di atas, siswa menunjukkan bahwa tampilan visual dan gerakan pada media Canva membantu menghubungkan objek yang ditampilkan dengan karakteristik tertentu. Siswa AK dapat membedakan Saturnus berdasarkan keberadaan cincin dan Mars berdasarkan warna yang ditampilkan pada media. Pernyataan tersebut memperlihatkan adanya kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat karakteristik planet melalui informasi visual. Pengalaman belajar yang sebelumnya diperoleh melalui gambar pada buku dibandingkan dengan pengalaman menggunakan tampilan Canva yang lebih dinamis. Data wawancara tersebut sejalan dengan temuan bahwa siswa mulai mampu menjelaskan kembali informasi mengenai anggota tata surya dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Dengan demikian, penggunaan visualisasi Canva dalam kasus siswa tersebut



berkaitan dengan perubahan cara siswa mengenali dan menyebutkan karakteristik objek tata surya.

Pemahaman terhadap fenomena tata surya juga terlihat pada materi gerhana dan revolusi planet yang sebelumnya sulit dibayangkan oleh siswa. Salah satu siswa, MR, menyampaikan, *“Nah pas ditunjukkan animasi di Canva yang Bumi muter terus bulannya masuk ke bayangan Bumi, baru nalar. Jelas pisan kelihatan jalurnya, jadi paham bukan cuma apal kata-katanya doang.”*

Berdasarkan hasil wawancara di atas, siswa MR menunjukkan perubahan dari sekadar mengetahui istilah gerhana menuju kemampuan menggambarkan hubungan posisi dan pergerakan benda langit. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti jalur pergerakan Bumi dan Bulan sebagaimana ditampilkan dalam animasi. Siswa juga membedakan antara mengetahui informasi secara verbal dengan memahami proses yang dapat diamati melalui tampilan visual. Data ini memperlihatkan bahwa animasi digunakan siswa sebagai bantuan untuk mengikuti urutan terjadinya suatu fenomena tata surya. Temuan tersebut berkaitan dengan indikator menafsirkan dan menjelaskan fenomena yang digunakan dalam penelitian untuk melihat pemahaman konsep. Dengan demikian, wawancara siswa menunjukkan adanya kemampuan memahami proses yang ditampilkan secara visual setelah pembelajaran menggunakan media Canva.

Selain perkembangan tersebut, penelitian menemukan bahwa capaian siswa tidak seluruhnya sama setelah penggunaan media Canva. Sebagian siswa menunjukkan respons dan pemahaman yang cepat, sedangkan siswa tertentu masih mengalami kesulitan mempertahankan perhatian atau mengingat kembali informasi yang telah diberikan. Guru juga menyampaikan bahwa media dirancang dengan teks yang tidak terlalu padat, ilustrasi bergerak, dan warna yang kontras agar siswa lebih mudah menangkap informasi utama. Namun, hasil pengamatan tetap menunjukkan adanya siswa yang membutuhkan penjelasan tambahan ketika menghadapi konsep tertentu. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan media interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada setiap siswa. Oleh karena itu, temuan penelitian tidak hanya menunjukkan adanya perkembangan pemahaman konsep, tetapi juga menunjukkan adanya variasi capaian yang masih memerlukan perhatian selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Temuan Penelitian

Fokus/Subfokus	Indikator	Bentuk Implementasi	Temuan Utama	Sumber Data
Perubahan perilaku dan pola interaksi siswa	Keterlibatan dan perhatian	Penyajian animasi, gambar, dan visualisasi Canva	Perhatian siswa lebih terarah pada media dan keterlibatan selama pembelajaran meningkat	Observasi, wawancara guru
Perubahan perilaku dan pola interaksi siswa	Respons dan komunikasi	Kuis interaktif dan tanya jawab	Siswa lebih spontan memberikan jawaban, dan tanggapan	Observasi, wawancara siswa
Pemahaman konsep tata surya	Menafsirkan	Animasi pergerakan Bumi, Bulan, Matahari, dan planet	Siswa lebih mampu mengikuti dan menjelaskan proses yang ditampilkan secara visual	Wawancara, observasi
Pemahaman konsep tata surya	Mencontohkan dan mengidentifikasi karakteristik	Gambar dan ilustrasi anggota tata surya	Siswa dapat menghubungkan planet dengan karakteristik visual tertentu	Wawancara, observasi
Pemahaman konsep tata surya	Menjelaskan fenomena	Simulasi dan animasi gerhana serta rotasi/revolusi	Siswa mampu menjelaskan fenomena berdasarkan pergerakan objek yang ditampilkan	Wawancara, observasi
Pemahaman	Konsistensi	Kuis dan latihan	Sebagian besar siswa	Observasi,



konsep surya	tata pemahaman	setelah penyajian materi	menunjukkan respons yang lebih baik, tetapi masih terdapat variasi capaian antarsiswa	wawancara, tes pendukung
Pengelolaan pembelajaran	Penyederhanaan materi	Teks ringkas, ilustrasi bergerak, dan warna kontras	Guru menyesuaikan desain media dengan kebutuhan penyampaian materi	Wawancara guru
Dukungan pembelajaran	Pendampingan siswa	Penjelasan tambahan selama pembelajaran	Siswa tertentu masih memerlukan bantuan individual dalam memahami materi	Observasi, wawancara guru

Berdasarkan tabel tersebut, temuan penelitian dapat dikelompokkan ke dalam dua pola utama, yaitu perubahan proses keterlibatan siswa dan perubahan kemampuan memahami materi tata surya. Pada pola pertama, penggunaan Canva tampak berkaitan dengan meningkatnya perhatian, respons, komunikasi, dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Pada pola kedua, perubahan terlihat pada kemampuan siswa dalam menafsirkan visualisasi, mengenali karakteristik planet, dan menjelaskan fenomena tata surya. Bentuk implementasi yang paling sering muncul dalam data adalah penggunaan animasi, gambar, simulasi pergerakan benda langit, kuis interaktif, serta penyederhanaan teks. Sumber data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara menunjukkan kecenderungan yang sama mengenai perubahan perilaku dan pengalaman siswa selama pembelajaran. Namun, tabel juga menunjukkan bahwa penggunaan media belum menghasilkan capaian yang seragam karena beberapa siswa masih memerlukan penjelasan dan pendampingan tambahan.



Gambar 1. Gambar Pembelajaran Menggunakan Media Canva

Temuan mengenai perubahan perilaku siswa dan pemahaman konsep menunjukkan pola yang saling berkaitan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Canva. Perubahan perhatian dan keterlibatan siswa terjadi bersamaan dengan penggunaan visualisasi, animasi, dan kuis dalam penyampaian materi tata surya. Ketika perhatian siswa lebih terarah pada media, mereka juga lebih sering memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, dan menjelaskan kembali informasi yang diamati. Pada saat yang sama, siswa menggunakan tampilan visual untuk mengenali karakteristik planet dan mengikuti proses pergerakan benda langit. Data wawancara guru dan siswa memperkuat hasil observasi yang menunjukkan adanya perubahan pada aktivitas pembelajaran dan kemampuan siswa merespons materi. Dengan demikian, seluruh data memperlihatkan satu pola temuan bahwa penggunaan media interaktif Canva hadir bersamaan dengan meningkatnya keterlibatan siswa dan berkembangnya kemampuan mereka dalam memahami materi tata surya, meskipun terdapat perbedaan capaian pada beberapa siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran tata surya menghasilkan perubahan pada keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi. Perubahan keterlibatan terlihat melalui peningkatan perhatian, respons, komunikasi, dan partisipasi siswa selama media interaktif digunakan. Perubahan pemahaman terlihat



melalui kemampuan siswa menjelaskan kembali materi, mengenali karakteristik planet, serta menafsirkan gambar dan animasi mengenai fenomena tata surya. Temuan wawancara, observasi, dan data pendukung menunjukkan kecenderungan yang sejalan mengenai manfaat penggunaan visualisasi dalam proses pembelajaran di kelas VI. Pada saat yang sama, penelitian menemukan adanya variasi kemampuan antarsiswa sehingga beberapa siswa masih memerlukan penjelasan dan pendampingan tambahan. Dengan demikian, hasil penelitian telah menjawab rumusan penelitian mengenai peran media interaktif Canva dalam memfasilitasi pemahaman konsep tata surya, sedangkan uraian mengenai makna temuan tersebut selanjutnya ditempatkan pada bagian pembahasan.

Pembahasan

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media interaktif Canva berperan dalam memfasilitasi pemahaman konsep tata surya siswa kelas VI MI Nurul Huda Sukasari melalui perubahan keterlibatan belajar dan cara siswa memahami materi. Temuan yang paling menonjol terlihat pada meningkatnya perhatian, respons, dan partisipasi siswa ketika materi yang sebelumnya disajikan melalui buku dan gambar statis dialihkan ke bentuk visualisasi, animasi, dan kuis interaktif. Perubahan tersebut berjalan bersamaan dengan kemampuan siswa dalam mengenali karakteristik planet, menafsirkan gambar, serta menjelaskan fenomena seperti rotasi, revolusi, dan gerhana. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya berkaitan dengan perubahan suasana pembelajaran, tetapi juga dengan perubahan cara siswa menerima dan mengungkapkan kembali informasi tentang tata surya. Namun, penelitian juga menemukan bahwa perubahan tersebut tidak berlangsung secara seragam pada seluruh siswa karena masih terdapat siswa yang memerlukan penjelasan dan pendampingan tambahan. Temuan ini menunjukkan bahwa peran Canva dalam pembelajaran lebih tepat dipahami sebagai media yang memfasilitasi proses pemahaman melalui pengalaman visual dan interaktif, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif Canva berperan dalam memfasilitasi pemahaman konsep tata surya siswa kelas VI MI Nurul Huda Sukasari. Hal ini sejalan dengan penelitian (Dasri et al., 2025) dan (Fazriyah et al., 2023) yang menemukan bahwa media Canva berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, serta penelitian (Wulandari & Mudinillah, 2022) dan (Paramitha & Sari, 2022.) yang membuktikan efektivitas Canva pada pembelajaran IPA. Penelitian ini memperkaya temuan tersebut dengan menunjukkan secara lebih spesifik bagaimana proses pemahaman konsep berlangsung, bukan sekadar hasil belajar secara umum, sekaligus mengisi gap penelitian yang telah diuraikan pada bagian latar belakang.

Peningkatan paling signifikan pada indikator menjelaskan dan menafsirkan memperkuat relevansi Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2024) dalam konteks pembelajaran tata surya di madrasah ibtidaiyah. Ketika informasi disampaikan melalui perpaduan saluran verbal dan visual, peserta didik usia sekolah dasar yang secara kognitif masih berada pada tahap operasional konkret memperoleh representasi konkret dari objek abstrak seperti rotasi planet dan gerhana, sehingga lebih mudah menafsirkan dan mengonstruksi ulang pemahamannya dengan bahasa sendiri.

Temuan lain yang penting adalah bahwa keberadaan media interaktif tidak secara otomatis menghasilkan pemahaman yang sama pada seluruh siswa. Perbedaan respons antarsiswa menunjukkan bahwa efektivitas media dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian, mempertahankan informasi, dan mengikuti penjelasan yang diberikan selama media digunakan. Kondisi kelas yang terdiri atas 49 siswa juga menyebabkan guru harus mengelola penggunaan media secara bersamaan untuk siswa dengan karakteristik dan tingkat pemahaman yang berbeda. Oleh karena itu, ketika sebagian siswa mampu segera menjelaskan kembali materi, siswa tertentu masih membutuhkan pengulangan, pertanyaan penuntun, atau penjelasan tambahan dari guru. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa interaktivitas media perlu ditempatkan dalam keseluruhan proses pembelajaran yang tetap melibatkan peran guru sebagai pengarah, pemberi penjelasan, dan pendamping siswa. Keunikan penelitian ini bukan hanya memperlihatkan adanya manfaat Canva, tetapi juga menunjukkan batas penggunaannya ketika media diterapkan pada kelas besar dengan variasi kemampuan siswa.



Temuan penelitian ini mendukung Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikembangkan Mayer, khususnya gagasan bahwa pembelajaran multimedia melibatkan saluran pemrosesan visual/piktorial dan verbal serta proses aktif dalam memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi. Dalam penelitian ini, penggunaan animasi, gambar, teks, dan penjelasan guru memberikan kombinasi representasi yang memungkinkan siswa memperoleh informasi melalui bentuk visual sekaligus verbal. Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian Wulandari dan Mudinillah yang dalam naskah penelitian ini digunakan sebagai rujukan mengenai efektivitas Canva sebagai media pembelajaran IPA di tingkat MI/SD. Penelitian tentang multimedia interaktif pada materi tata surya juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemandirian belajar siswa sekolah dasar, sehingga memperkuat posisi temuan penelitian ini mengenai pentingnya representasi visual dalam materi tata surya. Penelitian Prima, Putri, dan Rustaman mengenai penggunaan simulasi PhET pada materi tata surya juga menemukan peningkatan pemahaman konsep dan motivasi dibandingkan pembelajaran tanpa media simulasi, yang menunjukkan bahwa representasi dinamis dapat membantu siswa memahami fenomena tata surya. Dengan demikian, penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya sekaligus memperluasnya melalui penjelasan kualitatif mengenai bagaimana perubahan perhatian, interaksi, dan cara siswa menjelaskan konsep muncul selama penggunaan media interaktif Canva.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan sejumlah penelitian empiris mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran sekolah dasar, tetapi memiliki penekanan yang berbeda. Penelitian Dasri, Khamdun, dan Hariyadi dalam kajian yang digunakan pada naskah ini menunjukkan hubungan penggunaan Canva dengan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini lebih menekankan proses pemahaman konsep tata surya berdasarkan pengalaman siswa dan pengamatan pembelajaran. Penelitian Fazriyah, Yulianti, dan Saraswati juga membahas pengaruh Canva terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar, sehingga temuan penelitian ini memperluas kajian tersebut dari ukuran hasil belajar menuju proses perubahan pemahaman yang tampak dalam aktivitas pembelajaran. Penelitian terbaru mengenai Canva pada pembelajaran IPAS sekolah dasar juga melaporkan adanya pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa, sehingga mendukung kecenderungan bahwa media Canva dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Di sisi lain, penelitian mengenai Canva dalam pembelajaran IPA dan IPAS tersebut umumnya menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat hasil belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan proses, pengalaman, dan respons siswa selama media digunakan. Oleh karena itu, posisi penelitian ini lebih tepat dipandang sebagai perluasan kajian sebelumnya karena memberikan uraian mengenai proses pembelajaran dan variasi respons siswa yang tidak sepenuhnya dapat ditunjukkan melalui skor hasil belajar semata.

Hasil penelitian telah menjawab rumusan penelitian mengenai bagaimana media interaktif Canva berperan dalam memfasilitasi pemahaman konsep tata surya siswa kelas VI MI Nurul Huda Sukasari. Jawaban tersebut terlihat dari perubahan keterlibatan siswa selama pembelajaran serta perkembangan kemampuan siswa dalam menafsirkan visualisasi, mengenali karakteristik anggota tata surya, dan menjelaskan fenomena yang ditampilkan. Data observasi memperlihatkan perubahan perhatian dan interaksi siswa, sedangkan data wawancara memberikan informasi mengenai pengalaman siswa ketika memahami materi melalui animasi dan gambar interaktif. Data dari guru juga menunjukkan bahwa penggunaan media membantu mengarahkan perhatian siswa dan memberikan alternatif penyajian materi pada kelas dengan jumlah siswa yang besar. Temuan mengenai variasi capaian antarsiswa melengkapi jawaban penelitian dengan menunjukkan bahwa pemanfaatan media tetap berlangsung dalam kondisi pembelajaran yang membutuhkan pendampingan bagi siswa tertentu. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam peran media interaktif Canva dalam memfasilitasi pemahaman konsep tata surya telah tercapai berdasarkan keterpaduan data observasi, wawancara, dokumentasi, dan data tes pendukung.

Temuan penelitian memiliki implikasi terhadap praktik pembelajaran IPAS, khususnya dalam penyajian materi yang memerlukan visualisasi terhadap objek atau proses yang tidak dapat diamati secara langsung. Bagi guru, Canva dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk



mengombinasikan teks, gambar, animasi, dan aktivitas interaktif dalam penyampaian materi tata surya. Penggunaan media tersebut juga menunjukkan bahwa keterbatasan perangkat teknologi di madrasah tidak selalu menghilangkan peluang untuk menghadirkan pembelajaran berbasis digital, sebagaimana kondisi MI Nurul Huda Sukasari yang memiliki fasilitas teknologi terbatas. Bagi sekolah atau madrasah, temuan ini memberikan dasar untuk mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kondisi sarana dan karakteristik peserta didik. Bagi pengembangan pembelajaran, penggunaan Canva perlu ditempatkan bersama kegiatan penjelasan, tanya jawab, latihan, dan pendampingan agar siswa dengan kemampuan berbeda tetap memperoleh kesempatan memahami materi. Dengan demikian, kontribusi praktis penelitian ini terletak pada penyediaan gambaran bahwa media interaktif dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran IPAS yang memadukan visualisasi, interaksi, dan pendampingan guru dalam konteks madrasah dengan fasilitas yang terbatas.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu kelas VI di MI Nurul Huda Sukasari dengan jumlah siswa sebanyak 49 orang, sehingga karakteristik konteks penelitian cukup spesifik. Penggunaan pendekatan kualitatif juga menyebabkan temuan lebih diarahkan pada proses, pengalaman, respons, dan kondisi pembelajaran daripada pengukuran kuantitatif mengenai besarnya pengaruh Canva terhadap hasil belajar. Data tes dalam penelitian ditempatkan sebagai data pendukung deskriptif untuk memperkuat temuan kualitatif, sehingga penelitian ini tidak dirancang untuk melakukan pengujian eksperimen dengan kelompok kontrol. Selain itu, variasi kemampuan siswa dan kondisi kelas yang besar membuat beberapa pengalaman belajar siswa tidak dapat digambarkan secara sama untuk seluruh peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek dan konteks sekolah, mengombinasikan pendekatan kualitatif dengan pengukuran kuantitatif, serta membandingkan penggunaan Canva dengan media interaktif lainnya pada materi tata surya atau materi IPAS yang memiliki karakteristik abstrak. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji secara lebih khusus desain animasi, bentuk kuis, durasi penggunaan media, dan pola pendampingan guru untuk mengetahui kondisi penggunaan media yang paling sesuai bagi siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran materi tata surya berperan dalam memfasilitasi pemahaman konsep siswa kelas VI MI Nurul Huda Sukasari. Media Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif sehingga membantu siswa dalam menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, serta menjelaskan fenomena dan karakteristik anggota tata surya. Penggunaan animasi, ilustrasi, warna, dan aktivitas interaktif juga berkaitan dengan meningkatnya perhatian, keterlibatan, komunikasi, dan respons siswa selama proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa visualisasi yang disajikan melalui Canva membantu siswa menghubungkan informasi abstrak tentang tata surya dengan gambaran yang lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui peran media interaktif Canva dalam memfasilitasi pemahaman konsep tata surya pada siswa kelas VI telah tercapai. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran IPA berbasis media digital, khususnya pemanfaatan Canva sebagai sarana visual-interaktif untuk mendukung pemahaman konsep. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya penyesuaian desain media dengan kebutuhan belajar siswa serta kondisi sarana yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi pengembangan penerapan media interaktif dan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media interaktif Canva pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran untuk memperoleh gambaran yang lebih terukur mengenai peningkatan pemahaman konsep siswa.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2019). Something for everyone: A review of qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches. *Qualitative Report*, 24(12), 3122–3124. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2019.4294>
- Dasri, M., Khamdun, K., & Hariyadi, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Canva Presentasi Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 3(4), 1–14.
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111.
- Febriyana, S., Ahied, M., Fikriyah, A., & Yasir, M. (2021). Profil Pemahaman Konsep Siswa Smp Pada Materi Tata Surya. *Natural Science Education Research*, 4(1), 56–64.
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas v sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112–123.
- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29.
- KementerianPUPR, Rakyat, K. P. U. dan P., Kementerian Kesehatan, Arquitectura, E. Y., Introducci, Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Mifroh, N. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(1), 123–133.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3/E.
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Paramitha, M., & Sari, M. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan*.
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis Canva pada materi pecahan dalam meningkatkan numerasi matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849.
- Sintiawati, R., Sinaga, P., & Karim, S. (2021). Strategi writing to learn pada pembelajaran IPA SMP untuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan komunikasi siswa pada materi tata surya. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(1), 1–10.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*, 83–92.
- 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*, 1(2), 87–103.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.