

Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Pada Pelajaran IPAS di Kelas III SDI Mutiara Islam Al Ittiba

Nurwanaliyanti¹, Anggra Prima², Jumriah³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta;Indonesia; wanaprananda1333@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta;Indonesia; primaanggra@gmail.com

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta;Indonesia; jumriah9090@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Canva;
Learning Media;
Lesson IPAS

Article history:

Received 2026-04-19

Revised 2026-05-23

Accepted 2026-06-30

ABSTRACT

This study aimed to describe the utilization of Canva as a learning medium in IPAS instruction and to identify the supporting and inhibiting factors in its implementation among third-grade students at SDI Mutiara Islam Al Ittiba' Sangatta Utara. A qualitative descriptive field research design was employed, with data collected through classroom observation, semi-structured interviews with the vice principal for curriculum, two homeroom teachers, and selected students, as well as documentation of learning materials. Data were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, involving data reduction, data display, and conclusion drawing, while data trustworthiness was ensured through source, technique, and time triangulation. The findings revealed that Canva was utilized across three main stages: planning, where teachers designed slides, student worksheets (LKPD), and happy notes tailored to students' characteristics; implementation, where it served as a visual and interactive tool to present material and facilitate discussion; and evaluation, where it supported feedback through attractive notes. Supporting factors included adequate technological facilities, the user-friendly nature of Canva, school policy support, and students' enthusiasm. In contrast, inhibiting factors comprised limited access to Canva Edu, unstable internet connections, insufficient supporting devices, time constraints in media preparation, and the tendency to use templates without sufficient pedagogical adaptation. Teachers addressed these challenges through adaptive strategies such as preparing backup media, downloading designs in advance, simplifying visual layouts. The study concludes that Canva effectively enhanced the concreteness and engagement of IPAS learning, although its optimal utilization requires stronger institutional support in infrastructure and continuous teacher professional development.

This is an open access article under the CC BY SA license.



Corresponding Author:

Nurwanaliyanti

Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta;Indonesia; wanaprananda1333@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai bekal untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berilmu, kreatif, dan bertanggung jawab.(Indonesia, 2003) Dengan demikian, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Proses mencari dan memahami ilmu pengetahuan merupakan aktivitas yang bernilai ibadah. Hal ini sebagaimana termaktub dalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5 yang menekankan pentingnya membaca dan memahami ilmu sebagai dasar peradaban manusia.(RI, 2018) Oleh karena itu, pembelajaran di lembaga pendidikan dasar Islam perlu dirancang secara bermakna, kontekstual, dan selaras dengan nilai-nilai keislaman tanpa mengabaikan standar kurikulum nasional.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka memiliki posisi strategis karena mengintegrasikan konsep ilmiah dan fenomena sosial dalam satu kesatuan pembelajaran.(Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2025) IPAS tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan kebesaran Allah Swt. melalui pengamatan terhadap fenomena alam dan kehidupan sosial sebagai bagian dari pembentukan karakter Islami.

Namun demikian, pembelajaran IPAS di kelas rendah sering menghadapi tantangan serius. Materi yang bersifat konseptual dan abstrak, seperti perubahan wujud benda, hubungan manusia dengan lingkungan, serta konsep ruang dan arah, sulit dipahami apabila disampaikan hanya melalui metode verbal.(Hasan, 2021) Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif dan pemahaman yang diperoleh cenderung superficial.

Peserta didik sekolah dasar kelas III berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget.(Rahmaniar, Maemonah, & Mahmudah, 2021) Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui bantuan visual, contoh nyata, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS sangat membutuhkan media yang mampu mengkonkretkan konsep abstrak agar lebih mudah dipahami.

Pembelajaran IPAS idealnya mendorong siswa mencapai tingkat kognitif yang lebih tinggi. Taksonomi Bloom revisi mengklasifikasikan proses kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.(Anderson & Krathwohl, 2001) Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih cenderung berada pada level kognitif rendah, yaitu sekadar mengingat dan memahami.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani penyampaian materi agar lebih mudah dipahami siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik.(Arsyad, 2011) Penggunaan media yang tepat dapat mengurangi verbalisme serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, guru memiliki peluang lebih besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai template presentasi, infografis, ilustrasi, animasi, dan fitur multimedia yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran.(Harahap, 2025)

Canva for Education memberikan akses khusus bagi pendidik untuk merancang media yang sesuai dengan kurikulum, termasuk Kurikulum Merdeka. (Bian, 2024) Dengan fitur-fitur tersebut, Canva berpotensi menjadi media yang relevan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya untuk memvisualisasikan konsep ruang, denah lingkungan, arah mata angin, dan fenomena alam yang seringkali abstrak bagi siswa kelas III.

Meskipun memiliki potensi yang besar, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tidak selalu berjalan optimal. Keberhasilan penggunaan media sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikannya sesuai prinsip pembelajaran. (Hasan, 2021) Media yang dirancang tanpa mempertimbangkan aspek pedagogis justru dapat menimbulkan beban kognitif berlebih bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III di SDI Mutiara Islam Al Ittiba' Sangatta Utara, pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Guru menyampaikan bahwa siswa sering mengalami kesulitan memahami materi IPAS yang bersifat abstrak dan cepat merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan praktik pembelajaran yang berlangsung.

Mempertimbangkan kondisi tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam mengoptimalkan media pembelajaran IPAS. Pemanfaatan Canva dipandang sebagai salah satu alternatif solusi yang memungkinkan guru merancang media pembelajaran secara mandiri, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa serta nilai-nilai Islami sekolah. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam proses pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas III SDI Mutiara Islam Al Ittiba'.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan media pembelajaran Canva serta mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penggunaannya pada pembelajaran IPAS di kelas III SDI Mutiara Islam Al Ittiba' Sangatta Utara. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran digital yang efektif di sekolah dasar Islam.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis Canva yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses pemanfaatan media pembelajaran Canva serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaannya pada pembelajaran IPAS di kelas III. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami makna, pengalaman, dan proses yang terjadi secara alami di lapangan tanpa melakukan intervensi atau manipulasi variabel. (Moleong, 2017)

Penelitian dilaksanakan di SDI Mutiara Islam Al Ittiba' Sangatta Utara, Kabupaten Kutai Timur, Provinsi Kalimantan Timur. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, dua orang wali kelas III (kelas Marwah dan Shofa), serta siswa kelas III yang dipilih secara purposive sampling berdasarkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran IPAS menggunakan media Canva.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran IPAS yang memanfaatkan media Canva. Wawancara dilakukan kepada Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, wali kelas III, dan perwakilan siswa kelas III untuk memperoleh data mendalam mengenai persepsi, pengalaman,

serta faktor pendukung dan penghambat. Dokumentasi meliputi RPP, *slide Canva*, LKPD, *happy note*, dan foto kegiatan pembelajaran. (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014)

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. (Miles et al., 2014) Proses analisis dilakukan secara simultan dan berulang selama pengumpulan data berlangsung. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari Wakil Kepala Sekolah, guru, dan siswa; triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan melakukan pengumpulan data pada waktu yang berbeda.

3. TEMUAN DAN HASIL PENELITIAN

Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva dalam Pembelajaran IPAS

Pemanfaatan media pembelajaran Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas III SDI Mutiara Islam Al Ittiba' dilaksanakan secara terstruktur melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. (Evi, 2025) Pada tahap perencanaan, guru memanfaatkan Canva untuk merancang slide materi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan *happy note* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III. Proses perancangan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menggunakan Canva sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang dirancang secara pedagogis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Analisis terhadap tahap perencanaan mengungkapkan bahwa kemudahan fitur template dan elemen desain di Canva memungkinkan guru untuk lebih fokus pada penyesuaian konten dengan kebutuhan siswa daripada menghabiskan waktu untuk membuat desain dari awal. Namun demikian, guru tetap harus melakukan seleksi dan modifikasi template agar sesuai dengan materi IPAS yang bersifat konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini mencerminkan bahwa pemanfaatan Canva tidak bersifat otomatis, melainkan memerlukan kompetensi guru dalam mendesain media yang bermakna.

Pada tahap pelaksanaan, Canva digunakan sebagai media utama untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif. (Kusumawati & Prastiwi, 2025) Guru menampilkan slide materi melalui proyektor atau Smart TV, dilanjutkan dengan diskusi dan aktivitas menggunakan LKPD berbasis Canva. Penggunaan media visual ini membantu siswa memahami konsep abstrak seperti denah lingkungan sekitar dan arah mata angin dengan lebih mudah. Visualisasi yang jelas dan menarik mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal semata.

Dari perspektif teori belajar konstruktivisme, pemanfaatan Canva mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa karena media ini menyediakan representasi visual yang memungkinkan siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman nyata mereka. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dapat mengamati, mengidentifikasi, dan mendiskusikan elemen-elemen dalam denah yang ditampilkan melalui Canva. Kondisi ini memperkuat peran media sebagai mediator dalam pembelajaran aktif.

Pada tahap evaluasi, Canva juga dimanfaatkan untuk menyusun instrumen penilaian sederhana dan *happy note* yang memberikan umpan balik positif kepada siswa. Penggunaan *happy note* berbasis Canva menunjukkan bahwa guru tidak hanya mengevaluasi hasil belajar kognitif, tetapi juga berupaya membangun motivasi dan kepercayaan diri siswa. Pendekatan ini mencerminkan pemahaman guru bahwa evaluasi dalam pembelajaran IPAS tidak terbatas pada aspek pengetahuan semata.

Faktor pendukung utama dalam pemanfaatan Canva adalah ketersediaan sarana dan prasarana teknologi di sekolah, seperti laptop, proyektor, dan Smart TV. Keberadaan fasilitas ini memungkinkan guru untuk menampilkan media Canva secara optimal di dalam kelas. Dukungan kebijakan sekolah yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi katalis penting bagi keberhasilan implementasi media digital ini.

Kemudahan penggunaan aplikasi Canva menjadi faktor pendukung yang signifikan. Guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis tetap dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik karena antarmuka Canva yang user-friendly dan banyaknya template siap pakai. Kemudahan ini mengurangi hambatan psikologis guru dalam mengadopsi teknologi baru dalam pembelajaran.

Akses terhadap akun Canva Edu (*premium*) yang dimiliki sebagian guru juga menjadi keunggulan. (Haris, Asha, & Sari, 2025) Dengan akun premium, guru dapat mengakses lebih banyak template berkualitas tinggi tanpa watermark dan fitur kolaborasi yang lebih lengkap. Hal ini berdampak pada kualitas media yang dihasilkan dan efisiensi waktu dalam proses perancangan.

Antusiasme siswa terhadap media Canva menjadi faktor pendukung yang tidak kalah penting. Siswa menunjukkan respons positif karena tampilan visual yang menarik dan suasana belajar yang lebih interaktif. Peningkatan keterlibatan siswa ini sejalan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang lebih responsif terhadap stimulus visual dibandingkan teks panjang.

Meskipun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat yang mempengaruhi optimalisasi pemanfaatan Canva. Keterbatasan akses Canva Edu bagi sebagian guru menyebabkan media yang dihasilkan masih memiliki watermark dan fitur yang terbatas. Kondisi ini berdampak pada estetika dan profesionalisme tampilan media pembelajaran.

Ketidakstabilan koneksi internet menjadi hambatan teknis yang sering dialami. Proses pengunduhan template, pengeditan secara real-time, dan penyimpanan desain sering terganggu ketika jaringan tidak stabil. Guru harus mengantisipasi kondisi ini dengan menyiapkan media cadangan atau mengunduh desain sebelum pembelajaran dimulai.

Keterbatasan perangkat pendukung, seperti jumlah komputer dan printer yang terbatas, juga menjadi tantangan. Guru harus bergantian menggunakan perangkat, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menyiapkan media menjadi lebih lama. Hambatan ini menunjukkan bahwa ketersediaan infrastruktur teknologi belum sepenuhnya memadai untuk mendukung pemanfaatan media digital secara masif.

Waktu yang dibutuhkan untuk merancang media Canva yang berkualitas juga menjadi faktor penghambat. Meskipun Canva mudah digunakan, proses pemilihan template yang tepat, penyesuaian konten, dan penyusunan layout yang sesuai dengan karakteristik siswa tetap memerlukan waktu yang cukup signifikan. Guru harus mengalokasikan waktu di luar jam mengajar untuk menghasilkan media yang optimal. (Saniah & Sesrita, 2024)

Banyaknya pilihan template dan fitur di Canva terkadang justru menjadi tantangan tersendiri. Sebagian guru cenderung langsung menggunakan template tanpa melakukan penyesuaian yang memadai terhadap materi dan kebutuhan siswa. Fenomena ini menunjukkan bahwa kemudahan teknologi tidak selalu diiringi dengan kesadaran pedagogis yang mendalam dalam mendesain media pembelajaran.

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, guru mengembangkan strategi adaptif, seperti menyiapkan media cadangan dalam bentuk cetak atau presentasi sederhana, mengunduh desain Canva sebelum pembelajaran dimulai, dan menyederhanakan desain agar lebih efisien. Strategi ini mencerminkan kemampuan guru dalam melakukan problem solving terhadap kendala teknis dan waktu yang dihadapi.

Dari sisi dampak terhadap pembelajaran, pemanfaatan Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui media visual Canva. Peningkatan motivasi ini berpotensi berdampak positif terhadap hasil belajar jangka panjang.

Secara keseluruhan, pemanfaatan media pembelajaran Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas III telah memberikan kontribusi positif terhadap upaya mengkonkretkan konsep abstrak dan meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran. Namun keberhasilan pemanfaatan media ini sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi guru dalam mendesain media secara pedagogis, serta dukungan kebijakan sekolah yang berkelanjutan.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Media Canva dalam Pembelajaran IPAS

Pemanfaatan media pembelajaran Canva dalam konteks pembelajaran IPAS tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. (Istianah, Kusrina, & Nasucha, 2025) Analisis terhadap faktor pendukung dan penghambat menjadi penting untuk memahami mengapa media ini dapat diimplementasikan dengan baik di satu sisi, namun masih menghadapi kendala di sisi lain. Pemahaman mendalam terhadap kedua faktor ini dapat menjadi dasar bagi sekolah dan guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital.

Faktor pendukung pertama yang paling dominan adalah ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah. Keberadaan laptop, proyektor, dan Smart TV memungkinkan guru untuk menampilkan media Canva secara optimal kepada seluruh siswa. Tanpa dukungan perangkat keras yang memadai, pemanfaatan Canva akan sangat terbatas meskipun guru memiliki kemampuan mendesain yang baik.

Kemudahan penggunaan Canva menjadi faktor pendukung yang sangat berpengaruh. Menurut *Technology Acceptance Model* yang dikemukakan Davis, persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan salah satu determinan utama penerimaan teknologi oleh pengguna. (Davis, 1989) Guru yang merasa Canva mudah dipelajari dan digunakan cenderung lebih bersedia mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Dukungan kebijakan sekolah juga berperan penting sebagai faktor pendukung. Ketika sekolah secara aktif mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, guru merasa memiliki legitimasi dan motivasi untuk bereksperimen dengan media digital seperti Canva. Dukungan ini mencakup kebijakan yang memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan media sendiri tanpa terlalu dibebani oleh target administratif yang ketat.

Antusiasme dan respons positif siswa terhadap media Canva turut memperkuat keberhasilan pemanfaatannya. Siswa kelas III cenderung lebih tertarik dan fokus ketika materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif. Kondisi ini sejalan dengan temuan Nurpiani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar secara signifikan.

Akses *Canva Edu* yang dimiliki sebagian guru menjadi keunggulan tersendiri. Dengan fitur premium, guru dapat mengakses template berkualitas tinggi, menghilangkan watermark, dan memanfaatkan fitur kolaborasi yang lebih lengkap. Hal ini berdampak langsung pada kualitas media yang dihasilkan dan efisiensi waktu dalam proses perancangan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu mendapat perhatian serius. Keterbatasan akses *Canva Edu* bagi sebagian guru menjadi hambatan yang cukup signifikan. Guru yang hanya menggunakan versi gratis sering kali menghasilkan media dengan kualitas visual yang kurang optimal karena adanya watermark dan keterbatasan fitur.

Ketidakstabilan koneksi internet menjadi hambatan teknis yang paling sering disebutkan. Proses pengunduhan template, pengeditan desain secara daring, dan penyimpanan hasil kerja sangat bergantung pada koneksi yang stabil. Ketika jaringan terganggu, guru harus mengubah strategi dengan menyiapkan media cadangan atau mengunduh desain jauh sebelum pembelajaran dimulai.

Keterbatasan jumlah perangkat pendukung juga menjadi kendala yang nyata. Ketika guru harus bergantian menggunakan komputer atau printer, waktu yang dibutuhkan untuk menyiapkan media menjadi lebih lama. Hambatan ini termasuk dalam kategori *first-order barriers* sebagaimana dikemukakan oleh Ertmer, yaitu hambatan eksternal yang bersifat struktural dan infrastruktur. (Ertmer, 1999)

Waktu yang diperlukan untuk merancang media Canva yang berkualitas juga menjadi faktor penghambat yang penting. Meskipun Canva relatif mudah digunakan, proses pemilihan template yang tepat, penyesuaian konten dengan karakteristik siswa, dan penyusunan layout yang menarik tetap membutuhkan alokasi waktu yang cukup. Guru sering kali harus meluangkan waktu di luar jam mengajar untuk menghasilkan media yang optimal.

Banyaknya pilihan template dan fitur di Canva terkadang justru menimbulkan kebingungan. Sebagian guru cenderung langsung menggunakan template yang tersedia tanpa melakukan modifikasi

yang memadai sesuai kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik. Fenomena ini menunjukkan bahwa kemudahan teknologi tidak selalu diiringi dengan kesadaran pedagogis yang mendalam dalam mendesain media pembelajaran.

Hambatan internal guru, seperti kurangnya kepercayaan diri dalam mendesain media digital, juga turut berpengaruh. Menurut Ertmer, hambatan jenis ini termasuk dalam *second-order barriers* yang bersifat internal dan berkaitan dengan keyakinan, sikap, serta praktik pedagogis guru. (Ertmer, 1999) Guru yang merasa kurang mahir dalam teknologi cenderung enggan memanfaatkan Canva secara maksimal.

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, guru mengembangkan beberapa strategi adaptif. Strategi yang paling umum dilakukan adalah menyiapkan media cadangan dalam bentuk presentasi sederhana atau bahan cetak. Selain itu, guru juga membiasakan diri untuk mengunduh desain Canva sebelum pembelajaran dimulai agar tidak bergantung pada koneksi internet saat proses belajar berlangsung.

Guru juga cenderung menyederhanakan desain media yang digunakan. Alih-alih menggunakan template yang rumit dan penuh elemen, guru memilih desain yang lebih sederhana namun tetap menarik dan mudah dipahami siswa. Pendekatan ini menunjukkan kemampuan guru dalam menyeimbangkan antara estetika media dengan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan Canva saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain. Keberadaan infrastruktur yang baik dan kemudahan penggunaan Canva dapat menjadi sia-sia jika tidak didukung oleh akses premium dan koneksi internet yang stabil. Sebaliknya, hambatan teknis dapat diminimalkan jika guru memiliki strategi adaptif dan dukungan kebijakan sekolah yang kuat.

Berikut adalah ringkasan faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini:

Tabel. Faktor Pendukung dan penghambat

No	Faktor Pendukung	Faktor Penghambat
1	Ketersediaan infrastruktur teknologi (laptop, proyektor, Smart TV)	Keterbatasan akses Canva Edu (versi gratis)
2	Kemudahan penggunaan aplikasi Canva	Koneksi internet yang tidak stabil
3	Dukungan kebijakan dan fasilitas sekolah	Keterbatasan jumlah perangkat pendukung
4	Antusiasme dan respons positif siswa	Waktu persiapan media yang cukup lama
5	Akses Canva Edu (premium) bagi sebagian guru	Terlalu banyak pilihan template tanpa adaptasi pedagogis

Hasil analisis menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran IPAS sangat ditentukan oleh keseimbangan antara faktor eksternal (infrastruktur dan kebijakan) dan faktor internal (kompetensi serta strategi adaptif guru). Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pemanfaatan media digital perlu dilakukan secara holistik, tidak hanya fokus pada penyediaan perangkat, tetapi juga pada pengembangan kompetensi guru dan perbaikan infrastruktur pendukung secara berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas III SDI Mutiara Islam Al Ittiba' telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara terstruktur. Canva dimanfaatkan untuk merancang slide materi, LKPD, dan happy note yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penggunaan media ini terbukti mampu mengkonkretkan konsep abstrak IPAS, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Proses pemanfaatan Canva mencerminkan upaya guru dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas III.

Keberhasilan pemanfaatan Canva sangat dipengaruhi oleh interaksi antara faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi ketersediaan infrastruktur teknologi, kemudahan penggunaan aplikasi, dukungan kebijakan sekolah, antusiasme siswa, serta akses Canva Edu bagi sebagian guru. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan adalah keterbatasan akses Canva Edu, koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat pendukung, waktu persiapan yang cukup lama, serta kecenderungan penggunaan template tanpa adaptasi pedagogis yang memadai. Guru telah mengembangkan strategi adaptif untuk mengatasi hambatan tersebut, meskipun upaya peningkatan kualitas pemanfaatan media digital masih memerlukan dukungan yang lebih komprehensif dari segi infrastruktur dan pengembangan kompetensi guru.

REFERENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives: Complete Edition*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bian, Y. (2024). Pemanfaatan Canva for Education dalam Membangun Literasi Digital di Era Kurikulum Merdeka: Sebuah Analisis Studi Pustaka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 6(1).
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Ertmer, P. A. (1999). Addressing First- and Second-Order Barriers to Change: Strategies for Technology Integration. *Educational Technology Research and Development*, 47(4), 47–61.
- Evi, Z. N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS DI KELAS V SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.
- Harahap, P. P. (2025). *Canva sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Haris, E., Asha, L., & Sari, N. (2025). *Implementasi Aplikasi Canva dan Quizizz dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Ujan Mas*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) CURUP.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Indonesia, R. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Jakarta: Sekretariat Negara.
- Istianah, I., Kusrina, T., & Nasucha, M. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Konteks Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterlibatan. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 198–207.
- Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, K. (2025). *Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase B dan C*. Kemdikdasmen.
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3, Ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539.
- RI, K. A. (2018). *Mushaf Ash-Shahib Rasm Utsmani Madinah*. Arham bin Ahmad Yasin.
- Saniah, S., & Sesrita, A. (2024). Analisis permasalahan guru terkait alokasi waktu, media pembelajaran dan kurikulum merdeka dalam merancang rpp. *Karimah Tauhid*, 3(1), 880–890.