

## Efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V

Efa Salmaiyah Faridlotul Janah<sup>1</sup>, Mumun Nurmilawati<sup>2</sup>, Poppy Rahmatika Primandiri<sup>3</sup>,

Universitas Nusantara PGRI Kediri  
efasalma86@gmail.com<sup>1</sup>, mumunnurmilawati@gmail.com<sup>2</sup>,  
poppyprimandiri@unpkediri.ac.id<sup>3</sup>,

### ABSTRACT

The background of this research is the low motivation and learning outcomes of students in the topic of the human digestive system, caused by the lack of engaging learning media suitable to students' characteristics. This study aims to determine the effectiveness of Canva-based learning media on the digestive system material for fifth-grade students at SDN Mojoroto 2. The research used a Research and Development (R&D) method with the *formative evaluation Tessmer* model, which consists of self-evaluation, expert review, one-to-one, small group, and field test stages. The instrument used was a learning outcome test consisting of pre-test and post-test. The effectiveness of the media was measured by the results of student learning tests using a minimum classical completeness criterion of 80%. The results showed that after using the Canva-based media, all students achieved scores above the minimum mastery criteria (KKM), with 100% classical completeness. In conclusion, Canva-based learning media is effective in improving learning outcomes, facilitating the understanding of abstract concepts, and creating a meaningful and engaging learning experience.

---

**Keywords:** effectiveness, Canva, human digestive system, formative evaluation

---

### ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia, yang disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SDN Mojoroto 2. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model *formative evaluation tessmer* yang terdiri dari tahapan *self-evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Instrumen yang digunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Efektivitas media diukur melalui hasil pretest dan posttest siswa, dengan indikator ketuntasan klasikal minimal 60%. Hasil uji menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *Canva*, seluruh siswa mencapai nilai di atas KKTP, dan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi sistem pencernaan manusia. Kesimpulan dari penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis *Canva* efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar, mempermudah pemahaman konsep abstrak, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

---

**Kata Kunci:** efektivitas, canva, sistem pencernaan manusia, formative evaluation

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini telah membawa transformasi signifikan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan dalam penyampaian materi yang kompleks dan kurang menarik, terutama di jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran yang dirancang dengan elemen visual, audio, dan interaktif telah terbukti dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, memfasilitasi pemahaman konsep abstrak, serta menumbuhkan motivasi siswa (Ichsan dkk., 2018; Zain dkk., 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, menuntut pemahaman siswa terhadap berbagai konsep ilmiah, termasuk sistem pencernaan manusia. Materi ini dianggap cukup abstrak dan sulit dipahami oleh siswa karena membutuhkan visualisasi bentuk dan fungsi organ dalam tubuh. Sayangnya, praktik pembelajaran di lapangan masih banyak mengandalkan media konvensional seperti buku cetak dan poster, yang tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Sukma, 2020; Amalia, 2020). Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa, yang tercermin dalam hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), seperti yang terjadi pada siswa kelas V SDN Mojoroto 2 di mana 58% siswa belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan analisis kebutuhan, sebanyak 92,9% siswa menyatakan lebih tertarik belajar menggunakan media berbasis teknologi yang menyajikan teks, gambar dua dan tiga dimensi, serta audio. Kebutuhan ini mengarahkan pada perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif media yang sesuai adalah multimedia interaktif berbasis *Canva*, yang memadukan berbagai elemen visual dan interaktif dalam satu platform. *Canva* memungkinkan guru untuk menyampaikan materi melalui presentasi menarik, video pembelajaran, animasi, hingga kuis interaktif, yang semuanya dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital (Widarti & Astutik, 2023; Tanjung & Faiza, 2019).

Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Lestari (2020) menyatakan bahwa media berbasis *Canva* meningkatkan partisipasi siswa karena tampilannya yang visual dan mudah dipahami. Selain itu, Kamila & Kowiyah (2022) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* efektif untuk menyampaikan konsep pecahan di sekolah dasar.

Dengan adanya penelitian tersebut masih diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk mengetahui seberapa efektif multimedia interaktif berbasis *Canva* jika diterapkan secara langsung dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan pengujian efektivitas media pembelajaran berbasis *Canva*, dengan menekankan pada

aspek ketercapaian hasil belajar siswa dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan menganalisis sejauh mana multimedia interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini berfokus pada aspek keefektifan media dari sisi hasil belajar siswa, sebagai ukuran utama keberhasilan suatu media pembelajaran dalam mendukung proses belajar-mengajar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini tipe *development studies* dengan uji *formative evaluation tesser*. Penelitian fokus pada tahap uji efektivitas multimedia interaktif berbasis Canva pada materi sistem pencernaan manusia. Uji efektivitas dilakukan melalui tahapan *one-to-one*, *small group* dan *field test*, yaitu uji coba langsung kepada siswa kelas IV dan seluruh siswa kelas V SDN Mojoroto 2 Kota Kediri sebanyak 26 siswa. Pengumpulan data efektivitas dilakukan melalui tes hasil belajar siswa, berupa pretest dan posttest. Media dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan nilai setelah penggunaan media dan ketuntasan klasikal siswa mencapai minimal 60%. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan klasikal. Keefektifan dikategorikan berdasarkan persentase jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai  $\geq 75$ . Media dinyatakan efektif apabila ketuntasan klasikal berada dalam kategori "efektif" atau "sangat efektif".

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Uji keefektifan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Pada setiap tahap dilakukan pengukuran kemampuan awal (pre-test) dan kemampuan akhir (post-test) siswa. Hasil belajar dinyatakan tuntas apabila nilai siswa  $\geq 75$  sesuai Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku. Keefektifan dinilai berdasarkan persentase ketuntasan secara klasikal.

### 1. Tahap *One-to-One*

Uji coba tahap *one-to-one* dilakukan kepada tiga orang siswa kelas VI SD yang memiliki latar belakang kemampuan akademik yang berbeda: satu siswa berkemampuan tinggi, satu sedang, dan satu rendah. Pengujian dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* sebelum siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, dan *post-test* setelahnya.

Tabel 1 Hasil Ketuntasan *Pre-Test* dan *Post-Test* Tahap *One-to-One*

No	Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Pre Test	66%	34%
2.	Post Test	100%	0%

Pada tahap ini, sebelum menggunakan media, hanya dua dari tiga siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan satu siswa lainnya belum tuntas. Setelah menggunakan media pembelajaran, semua siswa berhasil memperoleh nilai post-test di atas KKM, dengan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa secara individual, bahkan pada siswa dengan kemampuan awal yang rendah.

Efektivitas ini selaras dengan pendapat Della dkk. (2021) dalam skripsi yang menyatakan bahwa multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk memilih dan mengontrol informasi yang mereka akses, sehingga dapat menyesuaikan dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya sendiri. Interaksi ini sangat penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan personal. Tahap *one-to-one* ini juga berfungsi sebagai evaluasi awal untuk mengetahui reaksi langsung dari siswa serta memastikan bahwa media dapat digunakan dengan baik secara individu sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Menurut Otariani & Gafur (2014), seperti dikutip dalam skripsi, keterlibatan langsung siswa dalam tahap awal uji coba dapat mempercepat proses penyempurnaan media agar benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan kurikulum.

## 2. Tahap *Small Group*

Setelah media direvisi berdasarkan umpan balik pada tahap sebelumnya, dilakukan uji coba pada enam siswa dalam kelompok kecil. Kelompok ini terdiri dari siswa dengan tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi yang dipilih secara proporsional. Tujuan dari tahap ini adalah untuk melihat efektivitas media dalam kelompok belajar kecil dengan tingkat pemahaman yang bervariasi.

Tabel 2 Hasil Ketuntasan *Pre-Test* dan *Post-Test* Tahap *Small Group*

No	Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Pre Test	50%	50%
2.	Post Test	100%	0%



Pada pre-test, hanya 3 dari 6 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, seluruh siswa dalam kelompok kecil mencapai nilai tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media mampu memberikan pengaruh yang merata, tidak hanya pada siswa yang berkemampuan tinggi, tetapi juga pada siswa dengan kemampuan sedang dan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat mengakomodasi perbedaan karakteristik dan tingkat kemampuan siswa.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Made dkk. (2024) dalam skripsi, yang menyatakan bahwa multimedia interaktif memungkinkan terjadinya proses belajar yang responsif terhadap kebutuhan individu dan kelompok kecil, karena menyediakan umpan balik visual dan audio yang langsung serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, Maharani & Susanti (2025) menegaskan bahwa fitur-fitur Canva seperti animasi, gambar visual, dan navigasi interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, termasuk mereka yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak. Keberhasilan pada tahap ini menandakan bahwa media memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pengajaran nyata di kelas, karena telah terbukti membantu siswa memahami materi melalui pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

### 3. Tahap *Field Test*

Tahap *field test* merupakan uji coba lapangan yang dilakukan dalam kondisi pembelajaran yang sesungguhnya, yaitu pada seluruh siswa kelas V SDN Mojoroto 2 yang berjumlah 26 siswa. Pada tahap ini, media diuji dalam situasi nyata di kelas untuk mengetahui sejauh mana media efektif meningkatkan hasil belajar secara klasikal.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan *Pre-Test* dan *Post-Test* Tahap Field Test

No	Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Pre Test	53%	47%
2.	Post Test	92%	8%

Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 14 dari 26 siswa (53%) yang memperoleh nilai di atas KKM, sementara 12 siswa (47%) belum tuntas. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, hasil post-test meningkat signifikan dengan 24 siswa (92%) mencapai ketuntasan dan hanya 2 siswa (8%) yang belum tuntas.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat

abstrak seperti sistem pencernaan manusia. Visualisasi berupa gambar, video, dan kuis interaktif membantu siswa memahami materi secara menyeluruh. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari (2020) yang menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa karena tampilannya yang visual dan mudah dipahami. Wulandari dkk. (2020) serta Widarti & Astutik (2023) juga menegaskan bahwa media berbasis Canva cocok digunakan untuk menyampaikan materi abstrak karena menyatukan berbagai elemen multimedia dalam satu platform yang menarik dan interaktif. Tingginya tingkat ketuntasan pada *field test* memperkuat bahwa media ini dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran kelas besar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji keefektifan yang telah dilakukan melalui tiga tahap, yaitu *one-to-one*, *small group*, dan *field test*, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva efektif digunakan dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. Pada tahap *one-to-one*, seluruh siswa mencapai ketuntasan 100% setelah menggunakan media. Pada tahap *small group*, terjadi peningkatan dari 50% menjadi 100% siswa tuntas. Sementara pada tahap *field test*, persentase ketuntasan meningkat secara signifikan dari 53% sebelum menggunakan media menjadi 92% setelah penggunaan media.

Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap tahap menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu memperjelas materi, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan pemahaman secara menyeluruh. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis Canva dapat disimpulkan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi seperti sistem pencernaan manusia. Disarankan agar guru dapat memanfaatkan multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi, serta mengembangkan media serupa untuk materi lainnya guna mendukung pemahaman siswa secara lebih menyeluruh.

## DAFTAR RUJUKAN

- Della, A., Nuraini, L., & Prasetya, H. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Universitas Negeri [nama universitas lengkap].
- Maharani, S., & Khotimah, L. (2020). *Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran berbasis diferensiasi siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Lestari, N. P. D. (2020). *Pemanfaatan Canva dalam media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa*. Universitas Islam Negeri [nama universitas lengkap].
- Wulandari, S., Fatimah, N., & Kurniawan, A. (2020). *Efektivitas penggunaan Canva dalam menyampaikan materi abstrak pada pembelajaran IPA sekolah dasar*. Universitas Negeri Malang.
- Widarti, S., & Astutik, N. (2023). *Desain media pembelajaran visual berbasis Canva untuk siswa SD dalam implementasi kurikulum merdeka*. Universitas Negeri Surabaya.