

## Evaluasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbantuan Canva

Ni Wayan Sri Darmayanti,  
S.Pd., M.Pd.<sup>1</sup>  
[wyndarmayanti@gmail.com](mailto:wyndarmayanti@gmail.com)

I Putu Angga Krisna  
Pratama<sup>2</sup> (\*)  
[Anggakrisna12@gmail.com](mailto:Anggakrisna12@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan guru di SD Negeri Manduang dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pengajaran mata pelajaran IPA. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, subjek penelitian terdiri dari enam guru di sekolah. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mencakup lima aspek kemampuan dalam menggunakan Canva, seperti pemahaman konsep sains, pengoperasian fitur, kreativitas, evaluasi media, dan implementasi dalam pengajaran. Hasil penelitian yang dihitung melalui persentase, rata-rata, atau distribusi frekuensi penilaian kinerja guru, mengungkapkan bahwa sebelum pendampingan, hanya satu guru yang dikategorikan baik, sedangkan tiga guru dikategorikan sebagai di bawah rata-rata. Setelah pendampingan, jumlah guru dalam kategori baik meningkat menjadi empat, dan tidak ada guru dalam kategori di bawah rata-rata. Temuan ini menunjukkan bahwa pendampingan tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva. Dianjurkan agar pelatihan berkelanjutan dilakukan untuk membantu guru mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Studi ini menyoroti pentingnya media pengajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran IPA, yang membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik.

**Kata Kunci:** Penggunaan Canva, Ilmu Pengetahuan Alam, Media Pembelajaran

<sup>1,2</sup>Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali

Corresponding author (\*)

*Abstract: This study aims to evaluate the ability of teachers at SD Negeri Manduang in using the Canva application as a teaching medium for science subjects. Using a descriptive quantitative approach, the research subjects consisted of six teachers at the school. Data was collected through a questionnaire covering five aspects of ability in using Canva, such as understanding of science concepts, operation of features, creativity, media evaluation, and implementation in teaching. The results of the study, calculated through percentage, average, or frequency distribution of teacher performance assessment, revealed that before the mentoring, only one teacher was categorized as good, while three teachers were categorized as below average. After the mentoring, the number of teachers in the good category increased to four, and there were no teachers in the below-average category. These findings indicate that the mentoring was effective in enhancing teachers' abilities in using the Canva application. It is recommended that ongoing training be conducted to help teachers optimize the use of technology in the learning process. This study highlights the importance of technology-based teaching media in improving the quality of education, particularly in science subjects, which require a more interactive and engaging approach.*

**Keywords:** Use of Canva, Natural Science, Learning Media

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memang menjadi bagian integral dari kehidupan manusia saat ini. Dengan akal yang dimiliki, manusia selalu berusaha mencari cara untuk mengatasi masalah, meningkatkan kualitas hidup, dan menciptakan lingkungan yang lebih baik. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat kita hindari, karena sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi teknologi dirancang dengan tujuan membawa dampak positif bagi kehidupan manusia, memudahkan berbagai aktivitas, dan menghadirkan kemudahan yang sebelumnya tidak ada (Balya 2023). Di tengah era globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi, dunia mengalami perubahan yang luar biasa cepat. Informasi mengalir dengan deras, menghadirkan tantangan serta peluang baru yang muncul setiap saat (Fauziah, Fitriani, dan Rachman 2024). Dalam era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan pesat teknologi informasi, dunia pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar, mengalami transformasi yang signifikan. Untuk tetap relevan dan meningkatkan kualitas pendidikan, lembaga pendidikan harus terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Hal ini mencakup integrasi teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran, baik dalam hal materi ajar maupun metode penyampaian.

Menurut (Suryadi 2019), Dalam dunia pendidikan, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran yang sangat signifikan dengan tiga fungsi utama. Salah satunya berfungsi sebagai alat (tools) yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai aktivitas, seperti pengolahan teks, angka, pembuatan grafik, pengembangan materi ajar, dan banyak lagi. Begitu pula menurut Rusydi (2019), Pembelajaran yang optimal membutuhkan media yang dapat meningkatkan daya serap informasi secara maksimal. Seiring kemajuan zaman, teknologi informasi telah menjadi alat esensial dalam mengakses berbagai sumber informasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Di samping itu, teknologi ini juga berfungsi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi bertujuan untuk mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep materi yang sebelumnya belum mereka pahami. (Mulyosari dan Khosiyono 2023) mengemukakan bahwa pendidikan di Sekolah Dasar memerlukan pendekatan yang lebih dinamis dan interaktif karena siswa sudah memiliki pengalaman dan pemikiran sendiri. Pendekatan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kehilangan minat, dan mengalami penurunan motivasi belajar, yang akhirnya memengaruhi prestasi mereka. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dianggap sebagai solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Sedangkan (Puspitawati, Ni Made, et al 2018) menyatakan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada profesionalisme guru, yang harus mampu menyelaraskan media, metode, dan materi pembelajaran. Guru berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa, sehingga perlu terus mencari strategi dan metode pembelajaran yang tepat untuk memotivasi siswa, mendorong kreativitas mereka, dan meningkatkan hasil belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) dan mengajarkan berbagai konsep tentang alam yang berhubungan erat dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat penting dalam pendidikan dan perkembangan teknologi (Suteja, Sa'odah, dan Nurfadillah, 2022). Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPA mencakup banyak konsep abstrak yang sering sulit dipahami oleh siswa. Kesulitan ini akan semakin meningkat jika siswa tidak memiliki pengalaman langsung terkait dengan konsep tersebut. Oleh karena itu, guru perlu mengonversi konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dengan menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi IPA. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi kepada siswa (Wulandari et al., 2023).

(Cherly, Setyawan, dan Citrawati, 2020) mengungkap beberapa masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Di antaranya adalah rendahnya minat belajar siswa, penggunaan metode pembelajaran yang konvensional oleh guru, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang efektif. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi dan hasil belajar mereka tidak mencapai nilai KKM yang diharapkan. Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran IPA, penting untuk mengintegrasikan media interaktif yang kaya akan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Dengan adanya media interaktif ini, konsep-konsep abstrak yang biasanya sulit dipahami oleh siswa dapat disajikan dengan cara yang lebih nyata dan mudah dicerna. Media interaktif ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. (Fatimah dan Bramastia 2021) juga menegaskan bahwa penggunaan media oleh guru adalah suatu keharusan, karena keberadaan media membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung kemajuan pendidikan (Julita dan Dheni Purnasari 2022). Oleh karena itu, Inovasi di bidang pendidikan sangat penting dan perlu menjadi fokus utama dalam pengembangan sistem pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, guru diharapkan memiliki keterampilan inovatif dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran berbasis IPTEK yang dapat diimplementasikan secara efektif di ruang kelas. Sebagai pendidik, guru tentunya menginginkan keberhasilan akademik siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sebuah teknologi yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan media pembelajaran interaktif adalah Aplikasi Canva. Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva Education dapat

memudahkan guru, karena media ini dapat diakses melalui teknologi komputer dan dapat digunakan baik dalam pembelajaran online maupun tatap muka. (Mahardika, Wiranda, dan Pramita 2021).

Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran, tidak hanya dalam bentuk video, tetapi juga berbagai jenis desain lainnya. Aplikasi ini menyediakan berbagai alat untuk membuat spanduk, resume, brosur, kartu nama, pamflet, infografis, grafik, thumbnail YouTube, pengeditan foto, kartu undangan, label, poster, penanda buku, kartu ucapan terima kasih, buletin, sampul buku, wallpaper desktop, sertifikat, selebaran, ijazah, logo, template, dan masih banyak lagi (Yuliana et al. 2023). Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu pengguna membuat desain sesuai dengan proses pembelajaran yang diinginkan. Selain memungkinkan pengguna untuk membuat desain dari awal, Canva juga menyediakan berbagai macam desain siap pakai bagi pemula yang belum berpengalaman dalam mendesain. Alat-alat yang tersedia mampu mempermudah proses desain dan animasi. Keunggulan lain dari Canva adalah kemampuannya untuk langsung digunakan di web browser tanpa perlu menginstal aplikasi (Nillofa Ende, Jasril, dan Jaya 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Canva adalah aplikasi yang sangat praktis dan user-friendly, memungkinkan guru merancang berbagai jenis media pembelajaran menarik seperti presentasi, poster, dan infografis. Dengan fitur yang lengkap dan beragam template siap pakai, Canva sangat cocok bahkan bagi guru yang awam dalam desain, memudahkan mereka menciptakan materi yang kreatif dan interaktif. Keunggulan lain Canva adalah akses langsung via web tanpa perlu instalasi aplikasi, serta alat desain dan animasi yang efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menggugah minat siswa.

Namun kenyataan di lapangan, setelah melakukan observasi, masih ada beberapa guru di SDN Manduang yang belum dapat memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Akibatnya, media

pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan tidak sepenuhnya mampu menarik minat siswa. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode tradisional dan media sederhana dalam mengajarkan materi, sehingga peluang untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum sepenuhnya dioptimalkan. Pendampingan dalam penggunaan Aplikasi Canva sangat diperlukan untuk membantu guru di SDN Manduang dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, terutama untuk pembelajaran IPA. Dalam program pendampingan ini, para guru akan mendapatkan pelatihan untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, serta menyampaikan konsep-konsep IPA melalui Canva. Mereka akan belajar cara memanfaatkan berbagai fitur yang ada di platform Canva, seperti pemilihan template, desain, dan animasi yang relevan. Selain itu, ide-ide kreatif guru dapat dikembangkan dengan bantuan Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari pendampingan yang dilakukan, penting untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan guru telah meningkat dalam memanfaatkan aplikasi tersebut.

Sama seperti yang diungkapkan oleh (Harahap et al., 2023), penggunaan teknologi oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan bagi siswa. Sebagai generasi digital, siswa perlu menyesuaikan gaya belajar mereka, baik dalam hal metode pengajaran maupun dalam penyediaan bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran (Faisal et al., 2020). Oleh karena itu, guru harus beradaptasi dengan perubahan tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam merancang media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan alat bantu dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi digital yang tersedia, salah satunya adalah aplikasi Canva. Selain itu, (Miftahul Jannah et al. 2023) menyatakan

bahwa Canva berfungsi sebagai alat bantu utama dalam penyampaian materi. Dengan demikian, media pembelajaran harus diarahkan untuk mencapai tujuan akhir, yaitu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Semakin menarik media yang digunakan, semakin tinggi pula motivasi siswa untuk belajar. Hal ini akan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk merancang media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian terkait keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva untuk pembelajaran IPA, dengan mengambil topik penelitian evaluasi kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran ipa berbantuan Canva dengan harapan dapat mengidentifikasi kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva dalam pembelajaran IPA.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif karena melibatkan data berbasis angka, mulai dari pengumpulan hingga interpretasi dan penyajian hasilnya (Jayusman dan Shavab 2020). Subjek penelitian adalah 6 orang guru di SD Negeri Manduang. Pemilihan subjek ini didasarkan pada fakta bahwa para guru masih belum menguasai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran IPA.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua teknik, yaitu angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri dari (1) lembar angket, yang berfungsi untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva. Pada lembar angket terdapat 5 aspek yang digunakan mencakup kemampuan guru dalam beberapa aspek yaitu; aspek pemahaman konsep, pengoperasian Canva, kreativitas, evaluasi dan pembaharuan, serta implementasi. Teknis analisis data analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Skala Lima

Skor	Kategori
$x \geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat Baik
$Mi + 0,5 Sdi \leq x < Mi + 1,5 Sdi$	Baik
$Mi - 0,5 Sdi \leq x < Mi + 0,5 Sdi$	Cukup Baik
$Mi - 1,5 Sdi \leq x < Mi - 0,5 Sdi$	Kurang Baik
$x < Mi - 1,5 Sdi$	Tidak Baik

(diadaptasi dari Nurkencana, 2006)

Keterangan:

X : jumlah skor rata-rata validasi ahli

Mi : (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

$X \frac{1}{2} Sdi$  : (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal) x 1/6

Mi : Mean ideal

SDi : Standar Deviasi ideal

Tabel 2. Hasil Konversi Sesuai dengan Angket Penelitian

Skor	Kategori
$x \geq 54$	Sangat Baik
$42 \leq x < 54$	Baik
$30 \leq x < 42$	Cukup Baik
$18 \leq x < 30$	Kurang Baik
$x < 18$	Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan dari penelitian ini.

### Hasil

Berdasarkan rumus tersebut hasil konversi sesuai dengan angket penelitian ini yang berjumlah 12 pernyataan dengan skor tertinggi 60 dan skor terendah 12 adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Skor Guru Sebelum Pengajaran Media Canva

No	Kategori	Jumlah
1	Baik	1 orang
2	Cukup	2 orang
3	Kurang Baik	3 orang

Tabel 4. Skor Guru Setelah Pengajaran Media Canva

No	Kategori	Jumlah
1	Baik	4 orang
2	Cukup	2 orang
3	Kurang Baik	-

Berdasarkan data pada Gambar 1, pendampingan penggunaan aplikasi Canva berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media canva. Sebelum pendampingan, hanya satu guru yang berada

dalam kategori baik, sementara tiga guru masuk dalam kategori kurang baik. Setelah pendampingan, jumlah guru dengan kemampuan kategori baik meningkat menjadi empat orang, dan tidak ada lagi guru yang berada dalam kategori kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa program pendampingan yang diberikan efektif untuk meningkatkan kemampuan para guru dalam menggunakan media Canva pada proses pembelajaran IPA di SD.

## Pembahasan

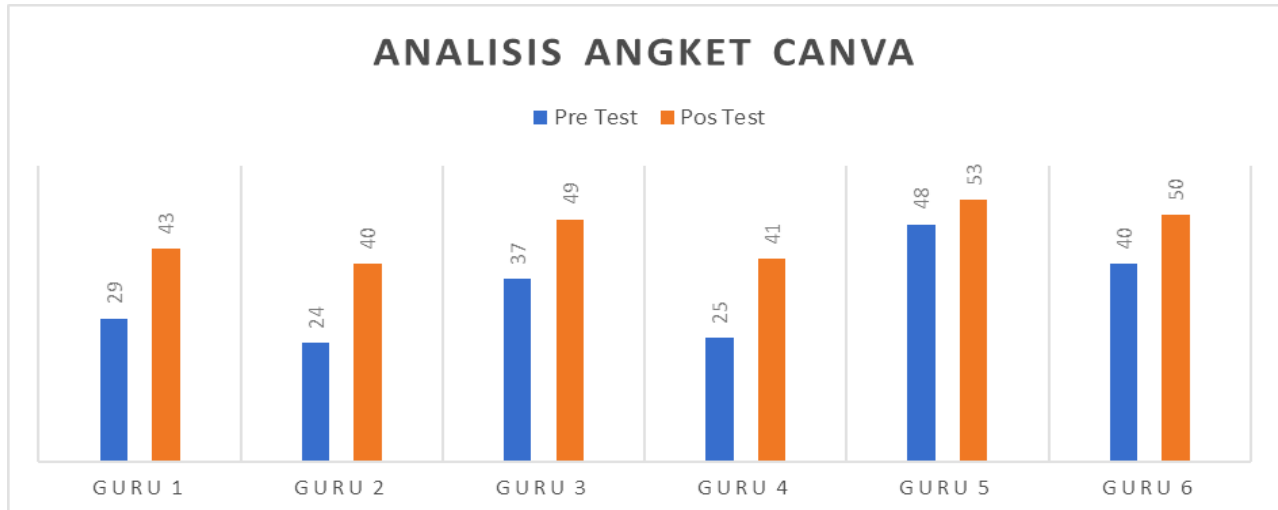
Ada berbagai faktor yang menyebabkan guru dengan kategori cukup dan kurang baik belum memahami fungsi berbagai fitur yang ada di Canva, sehingga mereka kesulitan menggunakan Canva sebagai alat untuk merancang media pembelajaran yang menarik. Padahal (Harahap et al. 2022) menekankan bahwa Canva memungkinkan guru untuk menciptakan bahan ajar kreatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Kendala yang dialami guru tersebut disebabkan karena guru tersebut masih menghadapi tantangan dalam menguasai teknologi digital, terutama dalam memanfaatkan berbagai fitur aplikasi seperti Canva. Hal ini dapat dimaklumi mengingat perkembangan teknologi yang begitu cepat dan beragam, sehingga memerlukan waktu untuk adaptasi. Melalui adanya pendampingan, para guru kini memiliki kesempatan untuk lebih mengenal dan memanfaatkan teknologi tersebut secara efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan aspek dari angket penggunaan aplikasi Canva terdapat lima aspek penggunaan aplikasi Canva, yaitu pemahaman konsep, pengoperasian fitur Canva, kreativitas, evaluasi dan pembaharuan serta implementasi dalam pembelajaran.

Sebelum diberikan pendampingan dalam penggunaan media Canva, terdapat 3 orang guru yang belum mampu menjelaskan konsep IPA, terutama dengan menggunakan Canva dalam pembelajaran. Kesulitan ini muncul karena para guru merasa sulit menghubungkan konsep-konsep IPA dengan desain visual yang efektif di Canva, sehingga mereka belum dapat menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Sependapat dengan (Agustini et al. 2021) kurangnya

literasi teknologi dapat menjadi penyebab utama. Banyak guru yang masih belum terbiasa menggunakan platform berbasis teknologi seperti Canva dalam konteks

pendidikan. Ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pengenalan teknologi baru memerlukan waktu adaptasi, terutama bagi guru yang belum terbiasa.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Guru dalam menggunakan Aplikasi Canva

Setelah mendapatkan pendampingan penggunaan Canva dari 6 guru, sudah 4 orang guru yang memiliki kategori mampu dalam menjelaskan konsep IPA menggunakan media Canva dalam pembelajaran sedangkan guru yang lainnya sudah berkategori baik.

Dari aspek pengoperasian Canva, sebelum para guru diberikan pendampingan penggunaan media Canva, terdapat 3 orang guru yang belum mampu mengunggah file, merancang tata letak visual yang menarik serta memanfaatkan beragam fitur yang tersedia di Canva. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman guru terhadap fitur-fitur yang ada di Canva, keterbatasan pengalaman dalam menggunakan teknologi digital, serta kurangnya pelatihan khusus yang dapat membantu mereka mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. (Sweller 1988) menyatakan bahwa beban kognitif berperan penting dalam bagaimana seseorang mempelajari teknologi baru. Guru yang belum terbiasa dengan teknologi digital mungkin mengalami beban kognitif yang berlebihan saat berusaha memahami dan menggunakan Canva, karena mereka harus mengelola

informasi baru tentang teknologi sekaligus menyampaikan materi pelajaran. Ini dapat menghambat mereka dalam mengintegrasikan Canva secara efektif. Namun setelah mendapatkan pendampingan penggunaan Canva dari 6 guru, sudah 3 orang guru yang memiliki kategori mampu dalam memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam Canva sedangkan guru yang lainnya sudah berkategori baik.

Dari aspek kreativitas, sebelum para guru diberikan pendampingan penggunaan media Canva, terdapat 4 orang guru yang belum memiliki kemampuan untuk menghasilkan solusi kreatif dalam memanfaatkan Canva sebagai media penyajian konsep IPA. Hal ini disebabkan para guru seringkali mengalami kesulitan dalam mencari referensi untuk mendesain pembelajaran menggunakan Canva. (Agustini et al. 2021) Menyatakan bahwa kreativitas dalam merancang media pembelajaran tidak hanya bergantung pada penguasaan alat, tetapi juga pada kemampuan menghasilkan ide-ide baru. Guru yang terbiasa dengan metode konvensional mungkin merasa kesulitan untuk keluar dari zona nyaman dan berpikir secara kreatif ketika menggunakan alat baru

seperti Canva. Namun setelah mendapatkan pendampingan penggunaan Canva dari 6 guru, sudah 4 orang guru yang memiliki kategori mampu membuat ide-ide baru dalam menggunakan Canva untuk menyajikan konsep-konsep IPA. sedangkan guru yang lainnya sudah berkategori baik.

Dari aspek evaluasi, sebelum para guru diberikan pendampingan penggunaan media Canva, terdapat 3 orang guru yang belum mampu melakukan penilaian terhadap efektivitas media yang dibuat serta memperbarui media tersebut berdasarkan hasil percobaan. Hal ini disebabkan karena guru menghadapi keterbatasan waktu dan sumber daya yang menghambat mereka dalam melakukan evaluasi secara menyeluruh. Waktu yang terbatas dapat membuat mereka lebih fokus pada penyampaian materi daripada pada peningkatan kualitas media. Menurut (Claessens et al. 2007) tentang manajemen waktu di lingkungan pendidikan menekankan bahwa guru sering menghadapi tekanan waktu karena beban kerja yang tinggi, seperti persiapan pelajaran, pengajaran, dan evaluasi. Guru seringkali kesulitan untuk memberikan perhatian yang memadai pada evaluasi dan revisi media pembelajaran karena waktu yang terbatas. Namun setelah mendapatkan pendampingan penggunaan Canva dari 6 guru, sudah 4 orang guru yang memiliki kategori mampu dalam mengevaluasi seberapa efektif media yang dibuat dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba. sedangkan guru yang lainnya sudah berkategori baik.

Dari aspek yang terakhir yaitu aspek implementasi, sebelum para guru diberikan pendampingan penggunaan media Canva, terdapat 2 orang guru yang belum dapat menjelaskan materi dengan berbantuan aplikasi canva. Hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa dengan teknologi baru dan merasa kurang percaya diri saat menggunakan Canva di depan siswa. Rasa kurang percaya diri ini bisa menyebabkan guru ragu-ragu atau takut melakukan kesalahan, sehingga mengganggu proses pembelajaran. (Bandura 1978) menyatakan bahwa individu dengan tingkat keyakinan yang rendah terhadap kemampuan mereka dalam melakukan suatu tugas, cenderung

menghindari atau merasa ragu dalam melaksanakannya. Dalam konteks pendidikan, jika guru memiliki self-efficacy yang rendah dalam penggunaan teknologi (seperti Canva), mereka mungkin merasa kurang percaya diri untuk menggunakannya dalam mengajar. Namun setelah mendapatkan pendampingan penggunaan canva dari 6 guru, sudah 4 orang guru yang memiliki kategori mampu dalam menjelaskan materi dengan berbantuan Canva sedangkan guru yang lainnya sudah berkategori baik.

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti sebagian besar guru mampu dalam menggunakan media Canva pada proses pembelajaran IPA khususnya setelah diberikan pendampingan penggunaan aplikasi Canva. Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh (Citradevi 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran, terutama setelah mereka diberikan pendampingan. Hal ini terlihat pada penelitian yang menyatakan bahwa para guru mampu memanfaatkan media Canva untuk membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan visual, terutama dalam mata pelajaran IPA. Canva memberikan kemudahan dalam membuat desain yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru-guru yang dilatih menggunakan Canva lebih mampu menjelaskan materi dengan lebih baik, memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dilihat dari subyek penelitiannya dan analisis data yang digunakan dalam penelitian.

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik. Ini sangat bermanfaat dalam memperjelas konsep yang abstrak atau kompleks, terutama dalam mata pelajaran seperti IPA. Dengan penggunaan elemen visual seperti gambar, grafik, dan diagram yang menarik, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendampingan dalam penggunaan aplikasi Canva berhasil meningkatkan kemampuan guru. Sebelum pendampingan, hanya satu guru yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan tiga guru masuk dalam kategori kurang baik. Setelah pendampingan, jumlah guru yang berada dalam kategori baik meningkat menjadi empat orang, dan tidak ada lagi guru yang tergolong dalam kategori kurang baik. Data ini menunjukkan bahwa program pendampingan efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk pembelajaran.

Saran yang dapat disampaikan adalah pentingnya pelatihan yang berkelanjutan untuk memastikan para guru dapat terus meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan Canva secara optimal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan dalam menyelesaikan artikel ini tidak lepas dari kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak, terutama narasumber dan pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat berharga. Tanpa dukungan dan partisipasi kalian, artikel ini tidak akan terwujud. Dengan penuh semangat, kami berharap kerjasama yang baik ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat bagi kita semua di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustini, Dian, Novita Wijayanti, Putri Rahmawati, Erwin Yudi Praharani, dan Vika Puji Cahyani. 2021. Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1(65):441–48.

Balya, David. 2023. Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Dan Budaya. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 1(3):274–301.

Bandura, Albert. 1978. Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Advances in Behaviour Research and Therapy*, 1(4):139–61. doi: 10.1016/0146-6402(78)90002-4.

Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, dan Tyasmiarni Citrawati. 2020. Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1):23–29. doi: 10.37630/jpm.v10i1.277.

Citradevi, Cindy Paramita. 2023. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. Ide Guru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2):270–75. doi: 10.51169/ideguru.v8i2.525.

Claessens, Brigitte J. C., Wendelien Van Eerde, Christel G. Rutte, dan Robert A. Roe. 2007. A Review of the Time Management Literature. *Personnel Review*, 36(2):255–76. doi: 10.1108/00483480710726136.

Faisal, Muh., Hotimah Hotimah, Nurhaedah Nurhaedah, Nurfaizah AP, dan Khaerunnisa Khaerunnisa. 2020. Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital Di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Pendidikan*, 10(3):266–70.

Fatimah, Hikmah, dan Bramastia Bramastia. 2021. Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Sains. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2):125. doi: 10.20961/inkui.v10i2.57255.

Fauziah, Agni, Tasya Fitriani, dan Ichsan Fauzi Rachman. 2024. Pemanfaatan Teknologi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar Untuk Membangun Kualitas Pendidikan Di Bawah Kurikulum Merdeka. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 8(1):1–14.



- Harahap, Amin, Teguh Setiawan Wibowo, Joni Wilson Sitopu, Moh. Solehuddin, dan Napsin Napsin. 2022. Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2):539–44. doi: 10.36987/jpms.v8i2.3782.
- Jayusman, Iyus, dan Oka Agus Kurniawan Shavab. 2020. Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1):13. doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.
- Julita, dan Pebria Dheni Purnasari. 2022. Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELI)*, 2(2):227–39. doi: 10.46229/elia.v2i2.460.
- Mahardika, Andi Ichsan, Nuruddin Wiranda, dan Mitra Pramita. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3):275–81. doi: 10.29303/jppm.v4i3.2817.
- Miftahul Jannah, Feryana N., H. Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, dan E. Isnuryantono. 2023. Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). doi: 10.20961/jpd.v11i1.72716.
- Mulyosari, Endah Trie, dan Banun Hafivah Cahyo Khosiyono. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6):2395–2405. doi: 10.31004/edukatif.v5i6.5037.
- Nillofa Ende, Athika Maisyarah, Ilmiyati Rahmy Jasril, dan Putra Jaya. 2022. Perancangan Dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2):193. doi:10.24036/jtev.v8i2.117118.
- Ni Made Puspitawati, Prof. Dr. I. Wayan Santyasa, M. Si., dan Dr. Ketut Agustini, S. Si. M. Si. 2018. Pengaruh Media Geogebra Terhadap Motivasi Dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Smk Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 8(3). doi: 10.23887/jtpi.v8i3.2286.
- Nurkancana, W. 2006. Psikologi belajar. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rusydi, Ibnu. 2019. Peranan Perkembangan Teknologi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9):1689–99.
- Suryadi, Sudi. 2019. Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3):9–19. doi: 10.36987/informatika.v3i3.219.
- Suteja, Laila Febriyani, Sa'odah, dan Septy Nurfadillah. 2022. Analisis Pemahaman Konsep IPA SD Kelas 4 Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di SDN Buaran Jati 2. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2):34–41.
- Sweller, John. 1988. Cognitive Load during Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2):257–85. doi: 10.1016/0364-0213(88)90023-7.
- Wulandari, Kadek Yuni, Ni Ketut, Sri Partini, Ni Komang, Ayu Ulan, Kadek Jayanti, Riva Prathiwi, Fakultas Ilmu, Pendidikan Prodi Pendidikan, dan Markandeya Bali. 2023. *Jurnal Scratch Efektivitas Guru*, 6:162–69.

Yuliana, Dyan, Achmad Bajuri, Arico Ayani Suparto, Siti Seituni, dan Sheilla Syukria. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2):247–57. doi: 10.37792/jukanti.v6i2.102.