

Development of an Interactive Canva–Smart Board to Improve Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary Schools

Raini Febrianti

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia rainifebrianti2@gmail.com

Yusrizal*

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia yusrizaldns@gmail.com

Ilham Nazaruddin

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia ilhamnazaruddin08@gmail.com

Abstract: This study aimed to develop an interactive learning media based on Canva and Smart Board that is valid, practical, and effective in improving elementary students' Indonesian language learning outcomes. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The participants were 26 fifth-grade students of SD Negeri 050585 Tanjung Jati. Data were collected using material expert validation sheets, media expert validation sheets, student response questionnaires, and learning achievement tests in the form of pretests and posttests. The results indicated that the developed media achieved an average validation score of 3.85 from the material expert and 3.88 from the media expert, both categorized as highly valid. Student responses reached 100% in the "very good" category, indicating that the media was highly practical for classroom implementation. The effectiveness of the media was demonstrated by the improvement in students' average scores from 38.46 on the pretest to 92.30 on the posttest. Furthermore, the N-Gain score of 0.87 was classified as high, indicating that the media was highly effective in enhancing students' learning outcomes. Therefore, the Canva–Smart Board interactive media is considered valid, practical, and effective for improving Indonesian language learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Canva, Smart Board, Interactive Learning Media, Indonesian Language, Elementary School.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis Canva dan Smart Board yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas V SD Negeri 050585 Tanjung Jati. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 3,85 dan ahli media sebesar 3,88 dengan kategori sangat layak. Respon siswa terhadap media mencapai 100% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media praktis digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 38,46 pada pretest menjadi 92,30 pada posttest. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,87 termasuk kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva dan Smart Board layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Canva, Smart Board, Media Interaktif, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan literasi, komunikasi, berpikir kritis, dan keterampilan sosial peserta didik (Putri et al., 2024; Yani, 2025; Yusrizal et al., 2026). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia siswa tidak hanya diharapkan

mampu memahami berbagai konsep kebahasaan, tetapi juga mampu menggunakan bahasa secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Namun demikian, berbagai permasalahan masih ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa dan kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik (Hermawati et al., 2025; Khoiriyatin et al., 2025; Puspitasari & Sesanti, 2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan (Fatmawati & Yusrizal, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Teknologi pendidikan memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa (Yusrizal et al., 2019). Dalam konteks pendidikan abad ke-21 guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih sering dilaksanakan secara konvensional (Aini et al., 2025; Herlina et al., 2025). Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama, sementara penggunaan media pembelajaran interaktif masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai tingkat yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Salah satu platform digital yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui Canva guru dapat mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video ke dalam satu media pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa. Kemudahan penggunaan serta ketersediaan berbagai template pembelajaran menjadikan Canva sebagai salah satu alternatif media yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Rozaky et al., 2025; Syahrani & Wiza, 2024).

Penggunaan Smart Board juga semakin berkembang dalam dunia pendidikan modern. Smart Board merupakan papan tulis digital interaktif yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui layar sentuh. Teknologi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat

aktif dalam kegiatan belajar, baik melalui diskusi, demonstrasi, maupun penyelesaian tugas secara kolaboratif. Penggunaan Smart Board dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan dengan penggunaan media konvensional (Sari et al., 2026; Syofiyanti et al., 2025). Dengan demikian Smart Board berpotensi meningkatkan partisipasi siswa serta mempermudah pemahaman konsep yang dipelajari.

Keunggulan Canva dan Smart Board menunjukkan bahwa kedua teknologi tersebut memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Canva mampu menyajikan materi secara visual dan menarik (Kusumawati & Prastiwi, 2025), sedangkan Smart Board menyediakan sarana interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran (Suryani & Bangun, 2026). Integrasi kedua teknologi tersebut diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui media yang interaktif, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan Canva maupun Smart Board dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Asnawati & Sutiah, 2023). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan Smart Board dapat meningkatkan keaktifan siswa, interaksi dalam pembelajaran, dan pencapaian hasil belajar (Sholihah & Hamidaturrohman, 2025). Selain itu, penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menunjukkan bahwa kombinasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif (Ali et al., 2025).

Meskipun demikian, berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, penelitian yang mengembangkan media interaktif dengan mengintegrasikan Canva dan Smart Board secara khusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada penggunaan Canva atau Smart Board secara terpisah. Padahal, penggabungan kedua teknologi tersebut berpotensi menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keterbatasan penelitian sebelumnya menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut melalui pengembangan media pembelajaran yang memadukan keunggulan Canva dan Smart Board dalam satu produk pembelajaran.

Pengembangan media interaktif Canva–Smart Board didasarkan pada teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui kombinasi unsur verbal dan visual. Teori tersebut menjelaskan bahwa penggunaan berbagai bentuk representasi informasi dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Selain itu, teori konstruktivisme juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, media interaktif yang mengintegrasikan Canva dan Smart Board

diharapkan mampu mendukung terwujudnya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan platform Canva dengan teknologi Smart Board pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengkaji kedua media tersebut secara terpisah, penelitian ini mengombinasikan keduanya dalam satu media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media yang dikembangkan tidak hanya diuji dari aspek validitas dan kepraktisan, tetapi juga dari aspek efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pengembangan media interaktif Canva–Smart Board merupakan salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif Canva–Smart Board yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan Smart Board pada pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Metode penelitian dan pengembangan dipilih karena tidak hanya menghasilkan produk pendidikan, tetapi juga melakukan pengujian secara sistematis terhadap kualitas produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Tahapan model 4D meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Model ini dinilai efektif untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penggunaan model 4D dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 050585 Tanjung Jati.

Penelitian dilaksanakan di SDN 050585 Tanjung Jati pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Seluruh siswa dijadikan sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh, karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Pengembangan media dilakukan melalui empat tahapan model 4D sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Model Pengembangan 4D

<i>Tahap</i>	<i>Kegiatan</i>
Define (Pendefinisian)	Analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, analisis materi Bahasa Indonesia, dan identifikasi permasalahan pembelajaran.
Design (Perancangan)	Penyusunan storyboard, desain tampilan media menggunakan Canva, penyusunan instrumen penelitian, dan perancangan aktivitas pembelajaran melalui Smart Board.
Develop (Pengembangan)	Validasi ahli materi dan ahli media, revisi produk, uji coba terbatas, dan uji efektivitas media.
Disseminate (Penyebarluasan)	Penyebaran produk kepada guru dan sekolah serta pemberian rekomendasi penggunaan media dalam pembelajaran.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan tes dan angket validasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media yang dikembangkan. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan produk yang dikembangkan. Analisis data dilakukan untuk menentukan tingkat validitas dan efektivitas media yang dikembangkan.

Hasil belajar bahasa Indonesia siswa diukur berdasarkan aspek berikut: 1) ketekunan dalam belajar; 2) ulet dalam menghadapi kesulitan; 3) hasil dan ketajaman dalam belajar; 4) berprestasi dalam belajar; 5) mandiri dalam belajar. Analisis efektivitas media diukur menggunakan nilai N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, dilakukan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media Canva–Smart Board. Media dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan hasil belajar dengan kategori N-Gain minimal sedang dan nilai rata-rata siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

HASIL PENELITIAN

Kelayakan Media Interaktif Canva–Smart Board

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

<i>Validator</i>	<i>Skor Rata-rata</i>	<i>Kategori</i>
Ahli Materi	3,85	Sangat Layak
Ahli Media	3,88	Sangat Layak
Rata-rata	3,87	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 hasil validasi menunjukkan bahwa media interaktif Canva–Smart Board memperoleh skor rata-rata 3,87 dengan kategori sangat layak.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian materi, tampilan visual, navigasi, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Kepraktisan media diukur melalui angket respon siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Angket diberikan kepada 26 siswa kelas V SD Negeri 050585 Tanjung Jati.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

<i>Jumlah Responden</i>	<i>Persentase</i>	<i>Kategori</i>
26 Siswa	100%	Sangat Baik

Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media Canva–Smart Board. Persentase respon siswa mencapai 100% dengan kategori sangat baik. Siswa menyatakan bahwa media yang digunakan menarik, mudah dipahami, membantu memahami materi iklan, serta meningkatkan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan Canva yang dipadukan dengan Smart Board menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Efektifitas Media terhadap Hasil Belajar Siswa

Efektivitas media diukur melalui pemberian pretest dan posttest kepada 26 siswa kelas V pada materi iklan. Pretest diberikan sebelum penggunaan media, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran menggunakan media Canva–Smart Board.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest

<i>Validator</i>	<i>Skor Rata-rata</i>	<i>Kategori</i>
Jumlah Siswa	26	26
Nilai Rata-rata	38,46	92,30
Nilai Tertinggi	40	100
Nilai Terendah	20	80

Berdasarkan Tabel 3 rata-rata nilai pretest siswa sebesar 38,46. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi iklan masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Setelah pembelajaran menggunakan media Canva–Smart Board, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 92,30.

Peningkatan nilai tersebut menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Seluruh siswa memperoleh nilai posttest pada rentang 80–100 sehingga seluruh siswa dinyatakan tuntas belajar.

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Siswa

<i>Kriteria</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas (≥ 75)	0 siswa	26 siswa
Tidak Tuntas (< 75)	26 siswa	0 siswa
Persentase Ketuntasan	0%	100%

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media tidak ada siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Setelah penggunaan media, seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM sehingga persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 100%.

Analisis Efektivitas Media

Efektivitas media dianalisis menggunakan nilai N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain

<i>Kriteria</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata Pretest	38,46
Rata-rata Posttest	92,30
N-Gain	0,87
Kategori	Tinggi

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar 0,87 yang berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media interaktif Canva–Smart Board sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi tiga aspek utama penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Media memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli, mendapatkan respon sangat baik dari siswa, serta mampu meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 38,46 menjadi 92,30 dan nilai N-Gain sebesar 0,87 dengan kategori tinggi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva dan Smart Board yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan di kelas V sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Keberhasilan media yang dikembangkan tidak hanya ditunjukkan oleh hasil validasi para ahli, tetapi juga oleh respon positif siswa serta peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Kelayakan Media Interaktif Canva–Smart Board

Hasil validasi menunjukkan bahwa media interaktif Canva–Smart Board memperoleh skor rata-rata 3,85 dari ahli materi dan 3,88 dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang

dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian materi, tampilan visual, bahasa, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelayakan media menjadi faktor penting dalam penelitian pengembangan karena menentukan kualitas produk sebelum diterapkan kepada siswa.

Tingginya tingkat kelayakan media menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi iklan. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan penyajian materi dalam bentuk visual yang menarik melalui kombinasi gambar, warna, animasi, dan tata letak yang sistematis. Sementara itu, penggunaan Smart Board memberikan kemudahan dalam mengoperasikan media secara interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi secara langsung selama proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menjadi perantara yang efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, hasil validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media Canva–Smart Board telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Kepraktisan Media Berdasarkan Respon Siswa

Aspek kepraktisan media ditinjau melalui angket respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif Canva–Smart Board. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respon positif dengan persentase sebesar 100% pada kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik perhatian siswa, dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Tingginya respon positif siswa menunjukkan bahwa media Canva–Smart Board mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias dalam memperhatikan materi, aktif menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang disajikan melalui Smart Board. Tampilan visual yang menarik serta adanya unsur interaktif membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Hasil tersebut dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Menurut teori ini, pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat secara langsung dalam proses menemukan dan memahami informasi. Penggunaan Smart Board memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran, sedangkan Canva menyediakan konten visual yang menarik untuk mendukung proses konstruksi pengetahuan tersebut.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan Farisia et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan

minat dan motivasi belajar siswa. Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi secara lebih kreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, tingginya respon siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media Canva–Smart Board memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Efektivitas Media terhadap Hasil Belajar Siswa

Efektivitas media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media interaktif Canva–Smart Board. Nilai rata-rata pretest siswa sebelum pembelajaran sebesar 38,46, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 92,30. Selain itu, seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 100%.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi iklan secara lebih baik. Sebelum penggunaan media, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan unsur-unsur iklan karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media yang menarik. Setelah menggunakan media Canva–Smart Board, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih mudah.

Menurut teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar. Teori ini menjelaskan bahwa siswa memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran verbal dan visual. Ketika kedua saluran tersebut digunakan secara optimal, proses pemahaman dan penyimpanan informasi akan menjadi lebih baik. Dalam penelitian ini Canva menyediakan berbagai unsur visual seperti gambar, warna, animasi, dan tata letak yang menarik, sedangkan Smart Board mendukung interaksi langsung siswa dengan materi pembelajaran. Kombinasi kedua teknologi tersebut mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Hasil penelitian juga diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 0,87 yang berada pada kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi bukan hanya sekadar peningkatan biasa, tetapi termasuk peningkatan yang sangat tinggi. Dengan demikian, media Canva–Smart Board terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawan et al. (2024) yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Demikian pula, penelitian Prawangsa et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa karena materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya sekaligus menunjukkan bahwa efektivitas Canva dapat

semakin meningkat ketika diintegrasikan dengan Smart Board sebagai sarana interaksi pembelajaran.

Kontribusi dan Kebaruan Penelitian

Penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menggunakan Canva sebagai media presentasi atau media digital secara mandiri, penelitian ini mengintegrasikan Canva dengan Smart Board sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Integrasi kedua teknologi tersebut memungkinkan siswa tidak hanya melihat materi, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran yang ditampilkan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media interaktif Canva–Smart Board untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan di sekolah dasar. Media yang dikembangkan mampu menggabungkan keunggulan visual Canva dengan fitur interaktif Smart Board sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan berorientasi pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi kedua teknologi tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Canva–Smart Board merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, media Canva–Smart Board dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media interaktif berbasis Canva dan Smart Board pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dengan skor rata-rata 3,85 dan ahli media dengan skor rata-rata 3,88. Dari aspek kepraktisan, media memperoleh respon siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 38,46 pada pretest menjadi 92,30 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,87 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media interaktif Canva–Smart Board layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Aini, S., Rahmadani, R., Zahara, R., & Apfani, S. (2025). Efektivitas Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur Empiris. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 192–199. <https://doi.org/doi.org/10.62710/70sx4p28>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIE : Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72.
- Farisia, F., Fitriyah, A., Dzulkarami, D., Jannah, S. W., & Irsyad, A. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 3(3), 51–61.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2022). Pengaruh Teknologi dan Literasi terhadap Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 581–585.
- Herlina, H., Bakri, M., & Rosmawati, R. (2025). Analisis Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa UPT SPF SD Inpres Mannuruki 1 Kota Makassar. *BJE*, 6(1), 356–363. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i1.6202>
- Hermawati, R., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2025). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Menggunakan Model Manimba. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(4), 986–995.
- Khoiriyatin, V. Z., Juhaeni, J., Muhayarotun, S., Chasanah, U., & Safaruddin, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(5), 518–532.
- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- 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. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Prawangsa, K. I., Sripatmi, S., Novitasari, D., & Turmuzi, M. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 6(2), 712–720.
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran

- Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 949–955.
- Putri, I. T. A., Agusdianita, N., & Desri, D. (2024). Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Era Digital. *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs*., 7(3), 2057–2066.
- Rozaky, M. F., Majid, M. A., Ardipratiwi, L., Rahmawati, Y., Sari, J. S. A., & Ismunadi, A. (2025). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 294–307. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2284>
- Sari, A. M., Muthoharoh, T., Murhartoyo, M., Aslamiah, A., & Amelia, R. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP)/Smartboard sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Pelambuan 4 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 170–183.
- Sholihah, U. D., & Hamidaturrohmah, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Smartboard terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran PPKn Siswa SD. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(2), 99–106.
- Suryani, S., & Bangun, A. R. B. (2026). Penggunaan Smartboard Mendorong Pembelajaran Kolaboratif dan Kreativitas Siswa Gen Alpha Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 19599–19604.
- Syahrani, D. A., & Wiza, R. (2024). Pemanfaatan Media Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 36 Koto Panjang. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6(3), 50–62.
- Syofiyanti, D., Martiani, M., Marta, R. D., Hasmita, S., Franssisca, Y., & Budiarti, D. (2025). Smartboard Media as an Interactive Technology in Improving Early Childhood's Interest in Learning. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3440–3451.
- Yani, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Pengembangan Kemampuan Literasi dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7), 493–501. <https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/1281812818>
- Yusrizal, Y., Fatmawati, F., Nst, H., Wulandari, T., & Arif, M. (2026). Inovasi Pembelajaran Bahasa: Metode Storytelling Berbasis Media Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *As-SABIQUN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(3), 336–352. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v8i3.6122>