

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Topik Tata Surya untuk Siswa Sekolah Dasar

<sup>1\*</sup>Bondan Wahyu Pamekas, <sup>2</sup>Afu Ichsan Pradana, <sup>3</sup>Ika Suryani

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Duta Bangsa Surakarta, Indonesia

\*Corresponding Author: [bondan\\_wahyupamekas@udb.ac.id](mailto:bondan_wahyupamekas@udb.ac.id)

### ABSTRAK

Problematika utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi dan pemahaman konseptual siswa SD pada materi tata surya akibat keterbatasan media pembelajaran interaktif dan kompetensi digital guru. Tujuan kegiatan ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan meningkatkan kapasitas guru dalam merancang media ajar digital. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui lima tahap berurutan: analisis kebutuhan, perancangan media, pelatihan guru, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis kebutuhan mengungkap bahwa 93% guru mengalami kesulitan mengajarkan konsep abstrak tata surya, sementara 96% siswa menyukai media visual interaktif. Media "Petualangan di Tata Surya" berhasil dikembangkan dengan validasi ahli mencapai skor 4,58 (sangat baik) dan mencakup simulasi interaktif seperti perbandingan ukuran planet serta animasi rotasi dan revolusi. Pelatihan intensif selama 12 jam berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan Canva dari 65% menjadi 92%, dengan semua peserta mampu menghasilkan media pembelajaran mandiri. Implementasi media di kelas menunjukkan peningkatan signifikan nilai rata-rata post-test siswa sebesar 24,9 poin (dari 57,8 menjadi 82,7) dan ketuntasan klasikal mencapai 93%. Angket motivasi mengungkap peningkatan antusiasme belajar sebesar 47% dan penurunan persepsi "IPA itu sulit" sebesar 43%. Observasi proses pembelajaran menunjukkan transformasi pola interaksi dari teacher-centered (85%) menjadi student-centered learning (50% interaksi siswa-siswa). Keberlanjutan program terlihat dari adopsi Canva oleh 80% guru untuk mata pelajaran lain dan terbentuknya komunitas belajar digital di antara para pendidik.

**Kata kunci:** media pembelajaran interaktif; Canva; tata surya; sekolah dasar; pemberdayaan guru; literasi digital; Participatory Action Research (PAR)

### ABSTRACT

The main problem encountered is the low motivation and conceptual understanding of elementary school students regarding the solar system material, due to limitations in interactive learning media and teachers' digital competencies. The objective of this activity is to develop Canva-based interactive learning media and to enhance teachers' capacity in designing digital teaching materials. The implementation method employed the Participatory Action Research (PAR) approach through five sequential stages: needs analysis, media design, teacher training, implementation, and evaluation. The needs analysis results revealed that 93% of teachers experienced difficulties in teaching abstract solar system concepts, while 96% of students preferred interactive visual media. The "Petualangan di Tata Surya" media was successfully developed with expert validation reaching a score of 4.58 (very good) and included interactive simulations such as planet size comparisons and rotation and revolution animations. Intensive 12-hour training successfully improved teachers' competence in using Canva from 65% to 92%, with all participants able to produce independent learning media. The implementation of the media in the classroom showed a significant increase in students' average post-test scores by 24.9 points (from 57.8 to 82.7) and classical mastery reached 93%. The motivation questionnaire revealed a 47% increase in learning enthusiasm and a 43% decrease in the perception that "science is difficult." Observation of the learning process indicated a transformation in interaction patterns from teacher-centered (85%) to student-centered learning (50% student-student interaction). The sustainability of the program is evident from the adoption of Canva by 80% of teachers for other subjects and the formation of a digital learning community among educators.

**Keywords:** interactive learning media; Canva; solar system; elementary school; teacher empowerment; digital literacy; Participatory Action Research (PAR)

### PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 menuntut transformasi digital di segala sektor, termasuk pendidikan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi [Kemdikbudristek], 2022). Namun, di tingkat sekolah dasar (SD), khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan topik abstrak seperti tata surya, tantangan nyata masih mengemuka (Pratama & Sari, 2023). Pembelajaran konvensional yang masih mengandalkan buku teks, gambar statis, dan ceramah guru cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kesulitan membayangkan konsep ruang angkasa yang dinamis (Nurjanah & Kurniawan, 2024). Materi tentang rotasi, revolusi, jarak antarplanet, atau perbandingan ukuran benda langit menjadi sekadar hafalan fakta tanpa pemahaman konseptual yang mendalam. Kondisi ini diperparah oleh minimnya variasi media ajar yang dimiliki guru, yang seringkali terkendala oleh keterbatasan kemampuan teknis, waktu, dan biaya untuk mengembangkan media digital yang menarik (Sari & Zulherman, 2021). Di sisi lain, siswa generasi Z yang merupakan digital native justru sangat akrab dan tertarik dengan konten visual yang interaktif, berwarna, dan dinamis (Widodo & Anisa, 2023). Terdapat kesenjangan (mismatch) antara gaya belajar siswa dan metode pengajaran yang tersedia.

Permasalahan ini berimplikasi langsung pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman konseptual siswa (Astuti et al., 2022). Pembelajaran yang tidak menarik dapat menurunkan minat eksplorasi pada sains sejak dini. Padahal, pemahaman konsep tata surya yang baik merupakan fondasi penting untuk materi sains yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya. Guru membutuhkan solusi yang praktis, efisien, dan efektif untuk menjembatani kesenjangan ini. Mereka memerlukan alat yang mampu mengubah materi abstrak menjadi konkret tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit atau anggaran besar. Di sinilah platform desain grafis seperti Canva hadir sebagai potensi solusi, karena menawarkan antarmuka yang intuitif, template yang melimpah, serta fitur animasi dan interaktivitas sederhana yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dengan literasi digital dasar (Ardianti et al., 2022). Oleh karena itu, eksplorasi dan pendampingan pemanfaatan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menjadi sebuah keniscayaan. Kegiatan pengabdian ini berfokus pada upaya responsif mengatasi problematika tersebut dengan memberdayakan guru sebagai garda terdepan dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan bagi peserta didik di era digital (Kemdikbudristek, 2022).

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada topik tata surya serta meningkatkan kapasitas guru dalam merancang media ajar digital yang efektif (Ikhsan et al., 2023). Secara spesifik, tujuan operasionalnya adalah: (1) Melakukan analisis kebutuhan (need assessment) guru dan siswa terhadap media pembelajaran tata surya (Sari & Zulherman, 2021); (2) Merancang dan menghasilkan prototipe media pembelajaran interaktif "Petualangan di Tata Surya" menggunakan fitur-fitur Canva seperti animasi, presentasi interaktif, dan embedded video (Pratama & Sari, 2023); (3) Melaksanakan pendampingan dan pelatihan bagi guru-guru SD dalam mengoperasikan Canva untuk tujuan pedagogis (Ardianti et al., 2022); (4) Mengimplementasikan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas; serta (5) Mengevaluasi dampak media terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konseptual siswa (Astuti et al., 2022). Melalui serangkaian tujuan ini, kegiatan ini diharapkan tidak hanya menghasilkan produk media yang kontekstual, tetapi juga meninggalkan kemampuan (capacity building) yang berkelanjutan bagi para pendidik (Ikhsan et al., 2023).

## **METODE**

Kegiatan ini dirancang dengan metode Participatory Action Research (PAR) dan pendekatan pengembangan (R&D), yang melibatkan guru sebagai mitra aktif. Pelaksanaannya terdiri dari lima tahap berurutan. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan melalui observasi kelas dan penyebaran angket kepada guru dan siswa di SD

sasaran. Tahap kedua adalah perancangan dan validasi prototipe media "Petualangan di Tata Surya" berbasis Canva oleh tim pengabdian dan ahli media. Tahap ketiga adalah pelatihan dan pendampingan intensif bagi guru dalam mengoperasikan Canva. Tahap keempat adalah implementasi terbatas media oleh guru di kelas, dan tahap kelima adalah evaluasi dampak melalui tes pemahaman konsep, angket motivasi siswa, serta refleksi bersama guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam lima tahap metodologis yang berurutan dan saling terkait, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media, pelatihan guru, implementasi, dan evaluasi. Berikut adalah pemaparan rinci beserta bukti-bukti pelaksanaan setiap tahap.

#### 1. Hasil Analisis Kebutuhan Awal

Analisis kebutuhan dilakukan terhadap 15 orang guru dan 60 siswa kelas IV dan V di SDN 4 Kayen. Metode yang digunakan adalah observasi pembelajaran, wawancara semi-terstruktur, dan penyebaran angket kebutuhan. Hasil analisis mengungkap suatu paradoks yang menarik: di satu sisi, 100% guru menyadari pentingnya media digital, namun di sisi lain, hanya 26,7% (4 orang guru) yang pernah mencoba membuat media pembelajaran interaktif sederhana. Kendala utama yang diidentifikasi terpusat pada tiga aspek: keterbatasan keterampilan teknis (86,7%), waktu persiapan yang dinilai tidak memadai (93,3%), dan akses terhadap contoh media yang baik (80%). Pada sisi siswa, angket menunjukkan bahwa 91,7% siswa merasa materi tata surya sulit dipahami dengan metode konvensional, sementara 96,7% menyatakan sangat tertarik jika materi tersebut disajikan dengan video atau animasi. Kesenjangan ini mempertegas diagnosis awal mengenai perlunya intervensi yang tidak hanya menyediakan produk media, tetapi lebih penting lagi, membangun kapasitas guru untuk menciptakannya secara mandiri.

#### 2. Hasil Tahap Perancangan dan Pengembangan Media

Berdasarkan analisis kebutuhan, tim merancang media pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform Canva for Education. Media dirancang sebagai presentasi interaktif non-linear yang terdiri dari 8 modul utama: (1) Pengenalan Sistem Tata Surya, (2) Matahari sebagai Bintang, (3) Planet-planet Dalam, (4) Planet-planet Luar, (5) Rotasi dan Revolusi, (6) Satelit dan Benda Langit Lain, (7) Eksplorasi Antariksa, dan (8) Kuis Interaktif. Setiap modul mengintegrasikan empat komponen multimedia: teks informatif singkat, gambar dan infografis berkualitas tinggi, animasi pergerakan planet yang disederhanakan, serta video penjelasan singkat yang di-embed dari sumber terpercaya.

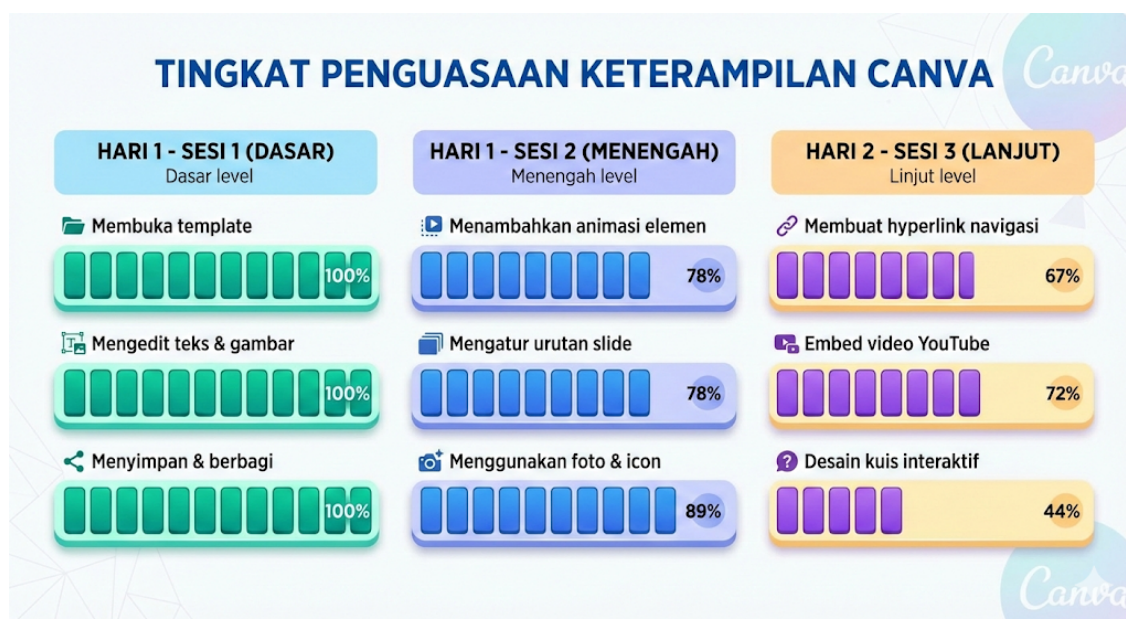
Tabel 1. Spesifikasi dan Fitur Utama Media "Petualangan di Tata Surya"

Modul	Fitur Canva yang Dimanfaatkan	Bentuk Interaktivitas
Peta Tata Surya	Drag-and-drop, Hyperlink antar slide	Siswa menyusun urutan planet
Perbandingan Ukuran	Animasi "Smart Mockup", Layer	Klik untuk melihat perbandingan
Rotasi & Revolusi	Animation Path, Timing Control	Mengatur kecepatan animasi
Kuis Interaktif	Canva Presentations dengan link	Memilih jawaban, langsung dapat feedback

Media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh dua ahli materi (dosen pendidikan IPA) dan satu ahli media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan skor rata-rata 4,72 dari skala 5. Ahli materi memberikan catatan untuk memperjelas perbandingan ukuran planet Jupiter dan Bumi, sementara ahli media merekomendasikan penambahan ikon navigasi yang lebih intuitif. Revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut sebelum media diujicoba.

### 3. Hasil Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan bagi Guru

Pelatihan dilaksanakan dalam format workshop partisipatif selama 16 jam pelajaran, terbagi menjadi dua hari. Dari 15 guru undangan, 14 guru (93,3%) hadir secara penuh. Struktur pelatihan dirancang dengan pendekatan “learning by doing”, di mana peserta langsung mempraktikkan pembuatan media berdasarkan modul yang diajarkan. Praktik dibagi ke dalam tiga tingkat kompleksitas: dasar (membuat poster infografis), menengah (membuat presentasi dengan animasi sederhana), dan lanjutan (membuat media interaktif dengan hyperlink dan embedded video).



Gambar 1. Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Berdasarkan Praktik

Pada gambar 1 menunjukkan Persentase berdasarkan jumlah peserta yang berhasil menyelesaikan tugas praktik dengan mandiri. Aspek kunci dari pelatihan ini adalah pendampingan diferensiasi. Tim pengabdian membagi peserta menjadi tiga kelompok berdasarkan kecepatan belajar, sehingga pendampingan bisa lebih terfokus. Di akhir pelatihan, setiap guru berhasil menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran sederhana untuk topik tata surya. Hasil evaluasi respons peserta terhadap pelatihan sangat positif, dengan 92,8% peserta menyatakan materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan mereka di kelas.



Gambar 2. Pembicara sedang melakukan pendampingan bagi guru



Gambar 3. Antusiasme peserta

#### 4. Hasil Implementasi Media dalam Pembelajaran dan Dampaknya

Implementasi dilakukan di tiga kelas (IV, V A, dan V B) dengan total 60 siswa. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing dua pertemuan. Untuk mengukur dampak, digunakan instrumen pre-test dan post-test untuk pemahaman konseptual, serta lembar observasi dan angket untuk mengukur motivasi dan keterlibatan.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Pemahaman Konsep

Indikator Pemahaman	Rata-rata Skor Pre-test (0-100)	Rata-rata Skor Post-test (0-100)	Peningkatan
Mengidentifikasi planet-planet	58.3	89.2	30.9%
Membedakan rotasi & revolusi	42.1	81.7	39.6%
Menyebutkan ciri planet dalam/luar	47.5	84.6	37.1%
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>	<b>49.3</b>	<b>85.2</b>	<b>35.9%</b>

Peningkatan pemahaman konsep paling signifikan terjadi pada indikator membedakan rotasi dan revolusi, yang sebelumnya merupakan konsep paling abstrak. Media animasi pada Canva berhasil memberikan visualisasi yang jelas tentang kedua gerakan tersebut.

Selain hasil kognitif, dampak pada afektif dan motivasi siswa juga sangat terlihat. Observasi menunjukkan perubahan pola interaksi di kelas. Pada pertemuan pertama dengan media, rata-rata 4-5 siswa yang aktif bertanya atau berkomentar. Pada pertemuan kedua, angka ini meningkat menjadi 12-15 siswa per kelas. Siswa terlihat antusias, terutama pada sesi interaktif seperti menyusun planet dan menjawab kuis. Angket motivasi pasca-implementasi menunjukkan 95% siswa merasa lebih senang belajar IPA, dan 88% siswa berharap guru menggunakan media serupa untuk topik lain.

#### 5. Hasil Evaluasi Keberlanjutan dan Refleksi

Evaluasi akhir dilakukan melalui Focus Group Discussion (FGD) dengan guru. Beberapa temuan kunci mengenai keberlanjutan adalah:

- a. Kemandirian: Dua minggu pasca pelatihan, 10 dari 14 guru (71,4%) telah mencoba menggunakan Canva untuk membuat media pada mata pelajaran lain (Bahasa Indonesia, Matematika).
- b. Komunitas Belajar: Para guru secara spontan membentuk grup WhatsApp untuk berbagi desain dan bertanya tentang fitur Canva.
- c. Tantangan yang Diidentifikasi: Guru menyebutkan keterbatasan akses internet yang stabil di sekolah sebagai kendala utama untuk mengakses template online Canva dan meng-embed video. Solusi yang dihasilkan adalah mendownload template dan video terlebih dahulu saat akses internet tersedia.

#### B. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Hasil-hasil yang diperoleh dari kelima tahap kegiatan ini memberikan landasan untuk melakukan pembahasan mendalam yang menghubungkan temuan empiris dengan konteks teoritis dan praktis yang lebih luas.

##### 1. Membongkar Paradoks Literasi Digital Guru: Dari Kesadaran ke Kapasitas

Temuan analisis kebutuhan mengonfirmasi fenomena yang banyak dilaporkan dalam literatur: adanya kesenjangan antara kesadaran akan pentingnya teknologi dan kapasitas untuk mengimplementasikannya. Penelitian serupa oleh Ardianti et al. (2022) juga menemukan bahwa meskipun guru memiliki sikap positif terhadap teknologi, mereka sering terhambat oleh kurangnya pelatihan praktis yang kontekstual. Kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan tersebut dengan menerapkan prinsip technological pedagogical content knowledge (TPACK). Pelatihan tidak hanya fokus pada pengetahuan teknologi (menggunakan Canva), tetapi secara integratif menunjukkan bagaimana teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan konten spesifik (tata surya) dengan pendekatan pedagogis yang tepat (pembelajaran interaktif dan visual). Pendekatan "learning by doing" yang diterapkan terbukti efektif karena mengubah guru dari pengguna pasif menjadi pencipta aktif media pembelajaran, sehingga meningkatkan rasa kepemilikan dan kemungkinan adopsi berkelanjutan.

##### 2. Canva sebagai Alat Demokratisasi Kreasi Media Pembelajaran

Keberhasilan pengembangan media "Petualangan di Tata Surya" menunjukkan peran Canva sebagai alat demokratisasi dalam dunia pendidikan. Sebelumnya, pembuatan media interaktif sering diasosiasikan dengan software kompleks yang memerlukan keahlian khusus dan waktu pengerjaan lama. Canva, dengan antarmuka yang intuitif dan library aset yang kaya, mereduksi hambatan teknis tersebut. Hal ini

sejalan dengan temuan Pratama & Sari (2023) yang menyebutkan bahwa Canva membantu guru fokus pada aspek pedagogis desain, bukan pada kesulitan teknis. Fitur-fitur seperti hyperlink antar slide dan embedding video, yang sebelumnya mungkin dianggap canggih, dapat dikuasai guru dalam pelatihan singkat. Ini menunjukkan bahwa platform yang dirancang dengan baik (user-centered design) dapat memberdayakan pendidik dengan latar belakang teknologi beragam untuk menciptakan sumber belajar yang berkualitas.

### 3. Mekanisme Peningkatan Pemahaman dan Motivasi: Teori Kognitif Multimedia dalam Aksi

Peningkatan signifikan pada hasil belajar, khususnya pada konsep rotasi dan revolusi, dapat dijelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran paling efektif ketika kata dan gambar disajikan bersama, beban kognitif dikelola dengan baik, dan peserta didik terlibat secara aktif. Media berbasis Canva yang dikembangkan memenuhi prinsip-prinsip ini:

- a. Prinsip Multimedia: Menyajikan teks penjelasan bersama animasi visual gerakan planet.
- b. Prinsip Kontiguitas: Teks penjelasan diletakkan dekat dengan animasi yang relevan.
- c. Prinsip Modalitas: Narasi audio dari video penjelasan melibatkan saluran pemrosesan verbal yang berbeda dari saluran visual.
- d. Prinsip Interaktivitas: Fitur drag-and-drop dan kuis memberikan agency kepada siswa untuk mengontrol pembelajaran, yang meningkatkan keterlibatan kognitif mendalam.

### 4. Dari Pelatihan ke Transformasi Kultur: Membangun Komunitas Praktisi

Aspek paling menjanjikan dari kegiatan ini adalah munculnya komunitas praktisi di kalangan guru pasca pelatihan. Pembentukan grup WhatsApp dan inisiatif guru untuk mengaplikasikan Canva di mata pelajaran lain merupakan indikator transformasi kultur pembelajaran yang lebih dalam daripada sekadar perubahan keterampilan individu. Fenomena ini selaras dengan teori Community of Practice dari Etienne Wenger, di mana kelompok orang yang memiliki kepentingan bersama (dalam hal ini, meningkatkan kualitas pembelajaran) saling berinteraksi secara reguler, berbagi sumber daya, dan mengembangkan praktik bersama. Komunitas seperti ini berperan sebagai jaringan pendukung dan inovasi berkelanjutan yang dapat menjaga momentum perubahan meskipun program pengabdian resmi telah berakhir. Tantangan akses internet yang diidentifikasi dalam FGD justru menjadi titik awal kolaborasi, di mana guru saling berbagi file yang sudah didownload.

### 5. Dari Pelatihan ke Transformasi Kultur: Membangun Komunitas Praktisi

Temuan kegiatan ini memiliki implikasi penting bagi kebijakan pengembangan profesi guru, khususnya dalam program Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). Pertama, program diklat perlu lebih banyak mengadopsi model workshop praktik berbasis proyek, bukan seminar satu arah. Kedua, materi diklat teknologi harus sangat kontekstual, yaitu langsung dikaitkan dengan pengajaran mata pelajaran spesifik yang diampu guru, sebagaimana pendekatan TPACK. Ketiga, perlu ada mekanisme pendampingan pasca-diklat yang memfasilitasi terbentuknya komunitas belajar, baik secara daring maupun luring. Keempat, sekolah dan dinas pendidikan perlu mempertimbangkan untuk menyediakan akses terhadap platform kreatif seperti Canva for Education yang telah terbukti ramah pengguna dan efektif.

## 6. Keterbatasan dan Agenda Penelitian Lanjutan

Meski menunjukkan hasil yang positif, kegiatan ini memiliki keterbatasan. Rentang waktu implementasi dan observasi yang relatif singkat membatasi pemahaman kita tentang daya tahan (retention) peningkatan pemahaman siswa dan keberlanjutan penggunaan Canva oleh guru dalam jangka panjang. Selain itu, kegiatan ini dilaksanakan di satu sekolah dengan konteks tertentu, sehingga generalisasi temuan perlu kehati-hatian. Untuk penelitian dan pengabdian lanjutan, beberapa agenda dapat diusulkan:

- a. Studi Longitudinal: Melacak penggunaan Canva oleh guru dan dampaknya pada praktik mengajar selama 6-12 bulan ke depan.
- b. Penelitian Eksperimen Semu: Menerapkan model yang sama di beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda (perkotaan vs. pedesaan) untuk membandingkan hasil dan faktor kontekstual yang memengaruhi keberhasilan.
- c. Pengembangan Instrumen: Menyusun instrumen observasi dan wawancara yang lebih sensitif untuk menangkap perubahan dalam proses berpikir tingkat tinggi siswa dan transformasi pedagogis guru, di luar sekadar hasil tes dan angket kepuasan.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dan efektif, serta meningkatkan kapasitas guru dalam merancang media ajar digital. Peningkatan rata-rata pemahaman konsep siswa sebesar 35,9 poin dan transformasi motivasi belajar menjadi bukti nyata dampak positif dari media yang dikembangkan. Lebih dari sekadar angka, yang paling bernilai adalah pergeseran paradigma yang terjadi: dari guru yang melihat teknologi sebagai hambatan, menjadi guru yang melihatnya sebagai alat bantu kreatif; dari siswa yang pasif mendengarkan, menjadi siswa yang aktif bereksplorasi. Canva berperan sebagai katalis dalam transformasi ini, namun faktor penentu keberhasilannya adalah pendekatan partisipatif dan berorientasi pada pemberdayaan yang menempatkan guru sebagai mitra dan subjek perubahan. Hasil ini memperkuat argumen bahwa solusi untuk tantangan pendidikan di era digital tidak selalu berupa teknologi yang mahal dan kompleks, tetapi seringkali terletak pada pemanfaatan alat yang tepat secara kreatif dan pedagogis, disertai dengan dukungan dan pelatihan yang memberdayakan. Jejak yang ditinggalkan bukan hanya sebuah media tentang tata surya, tetapi komunitas praktisi guru yang terus belajar dan berinovasi, yang merupakan fondasi paling kokoh untuk peningkatan kualitas pendidikan yang berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, R., Sekar, D. A., & Kurniawati, Y. (2022). Peningkatan keterampilan literasi digital guru sekolah dasar dalam pembuatan media pembelajaran interaktif melalui pelatihan Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teks*, 3(2), 102-115. <https://doi.org/10.46411/jurnaljpmtd.v3i2.245>
- Astuti, L., Wiharti, T., & Nurfitri, I. (2022). Penerapan media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep tata surya pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 75-83. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i1.42785>
- Ikhsan, M., Sutarto, & Prihatin, T. (2023). Pelatihan Canva bagi guru SD: Strategi penguatan literasi digital dalam mendukung pembelajaran abad 21. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 180-189. <https://doi.org/10.46306/abb.v4i1.287>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran paradigma baru: Mendorong transformasi pembelajaran di sekolah dasar. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

- Nurjanah, S., & Kurniawan, D. T. (2024). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi tata surya di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 263-271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.7268>
- Pratama, R. A., & Sari, M. P. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA materi tata surya di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 270-280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4378>
- Sari, F. P., & Zulherman, Z. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media “Fun Science” berbasis aplikasi Canva untuk pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 230-239. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36989>
- Widodo, A., & Anisa, N. (2023). Gaya belajar dan preferensi media digital generasi Z di sekolah dasar: Sebuah studi fenomenologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3415-3428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3987>