

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BERBASIS WARNA UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS II SD

Uswatun Hasanah¹, Sumadi², Ina Agustin³

^{1, 2, 3}Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Jl. Manunggal Nomor 61, Tuban, Jawa Timur, Indonesia
Email: anakhasanah009@gmail.com

Article History

Received: 12-06-2026

Revision: 25-06-2026

Accepted: 28-06-2026

Published: 30-06-2026

Abstract. This study aims to develop and test the feasibility, practicality, and effectiveness of color-based Canva learning media in improving students' memorization skills in Indonesian language subjects for grade II of Elementary School. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product developed is a Canva-based teaching media with the planned use of color elements to support students' memory in active and passive sentences. This research was conducted at the UPT SDN Panyuran 2 with research subjects consisting of one media expert, one material expert, and grade II students. Data collection techniques used validation questionnaires from media experts and material experts, teacher response questionnaires, as well as observation sheets and student learning outcome tests. The results showed that the developed media obtained a very feasible level of feasibility with a validation percentage of media experts of 88% and material experts of 85%. The practicality test based on teacher responses showed a percentage of 87.55% with a very practical category. The effectiveness test demonstrated improved learning outcomes, marked by an average pretest score of 72 and a posttest score of 89, along with an N-Gain score of 0.74, in the high category. Thus, the color-based Canva learning tool was deemed feasible, practical, and effective for improving memorization in second-grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Canva, Memorization, ADDIE, Research and Development (R&D)

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Canva berbasis warna dalam meningkatkan kemampuan hafalan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk yang dikembangkan berupa media ajar berbasis Canva dengan pemanfaatan unsur warna secara terencana untuk mendukung daya ingat siswa pada materi kalimat aktif dan kalimat pasif. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN Panyuran 2 dengan subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, serta siswa kelas II. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru, serta lembar pengamatan dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sangat layak dengan persentase validasi ahli media sebesar 88% dan ahli materi sebesar 85%. Uji kepraktisan berdasarkan respons guru menunjukkan persentase sebesar 87,55% dengan kategori sangat praktis. Uji keefektifan menunjukkan peningkatan hasil belajar, ditandai dengan nilai rata-rata pretest sebesar 72 dan posttest sebesar 89, serta nilai N-Gain sebesar 0,74 pada kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran Canva berbasis warna dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hafalan siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, Canva, hafalan, ADDIE, Research and Development (R&D)

How to Cite: Hasanah, U., Sumadi., & Agustin, I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Warna untuk Meningkatkan Hafalan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SD. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (3), 1531-1543. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i3.6642>

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan, sikap, dan perilaku individu melalui proses pembelajaran yang terencana. Dalam konteks ini, pendidikan dipahami sebagai upaya sadar pendidik dalam membimbing, mengarahkan, serta mengembangkan potensi intelektual dan moral peserta didik agar terjadi perubahan yang bermakna dalam diri mereka (Pristiwanti et al., 2022). Proses pembelajaran menjadi inti dari pendidikan karena melalui kegiatan inilah pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik berkembang secara bertahap. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis karena berkaitan langsung dengan pengembangan keterampilan berbahasa siswa. Bahasa berfungsi sebagai alat utama komunikasi dan interaksi sosial, sehingga penguasaan keterampilan berbahasa sejak dini menjadi fondasi penting bagi keberhasilan belajar siswa (Putri & Andriana, 2022). Salah satu kemampuan dasar yang mendukung keterampilan berbahasa adalah kemampuan menghafal, yang memungkinkan siswa memahami, mengingat, dan mengungkapkan kembali informasi yang diperoleh.

Kemampuan menghafal menjadi bagian penting dalam proses belajar karena sebagian besar materi pembelajaran dipahami melalui daya ingat. Kartika (2023) menegaskan bahwa kemahiran berbahasa tidak dapat dilepaskan dari kemampuan menghafal, sebab melalui hafalan siswa dapat mengemukakan gagasan, mengekspresikan perasaan, dan berinteraksi secara efektif. Oleh karena itu, penguatan kemampuan menghafal pada siswa Sekolah Dasar menjadi kebutuhan mendasar agar proses pembelajaran berjalan optimal. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin relevan. Teknologi digital mampu memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan kualitas pengajaran jika digunakan secara tepat (Mahardika & Pramita, 2021). Guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik, khususnya melalui penggunaan visual dan warna yang dapat membantu memperkuat daya ingat siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar berfokus pada penguatan literasi awal, seperti penguasaan kosakata, kalimat sederhana, dan teks pendek yang menuntut kemampuan menghafal. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan hafalan siswa masih relatif rendah. Kondisi ini dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa usia dini (Slameto, 2021).

Selain itu, pembelajaran yang masih berpusat pada buku cenderung membuat siswa pasif. Padahal, siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual, kontekstual, dan berwarna (Piaget dalam Sari & Ahmad, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara lebih konkret dan menarik perhatian siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran visual berbasis warna. Penggunaan warna dalam media pembelajaran berfungsi sebagai penanda informasi, pengelompokan konsep, serta penguat memori jangka panjang sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa (Putri et al., 2022). Dukungan teknologi memungkinkan guru untuk merancang media pembelajaran digital yang kreatif dan mudah digunakan.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *Canva*. Aplikasi ini menyediakan berbagai template, kombinasi warna, dan kemudahan desain yang memungkinkan guru menyusun media ajar secara inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Media pembelajaran berbasis *Canva* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keaktifan siswa, serta membantu meningkatkan kemampuan hafalan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

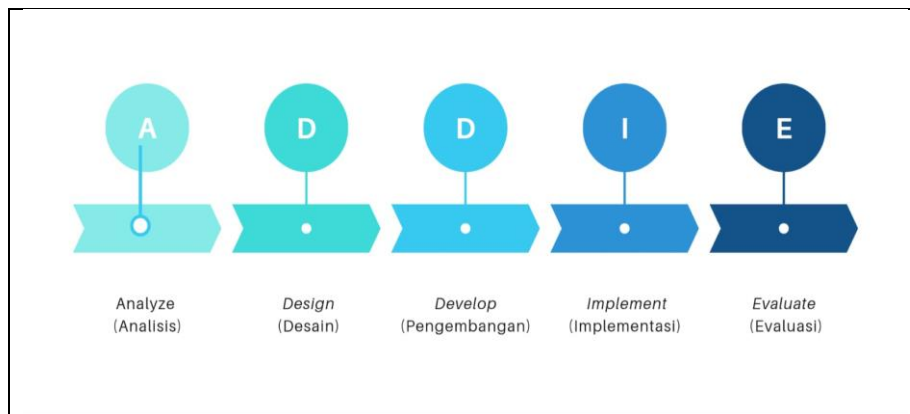
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II UPT SD Negeri Panyuran 2, pembelajaran Bahasa Indonesia telah menerapkan model *Project Based Learning* dan kegiatan praktik. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan kendala berupa rendahnya konsentrasi dan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, sehingga guru perlu melakukan *ice breaking* secara berulang. Dampaknya, hasil *pretest* menunjukkan masih terdapat siswa yang belum mencapai standar kompetensi minimum, yaitu 75, dengan rentang nilai antara 70 hingga 80. Di sisi lain, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum optimal. Karakteristik siswa kelas II yang berjumlah 15 orang menunjukkan kecenderungan menyukai aktivitas belajar yang interaktif dan visual. Namun, media pembelajaran digital berbasis warna menggunakan *Canva* belum pernah diterapkan, khususnya pada materi kalimat aktif dan kalimat pasif.

Berdasarkan permasalahan dan potensi tersebut, diperlukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Canva* berbasis warna dalam meningkatkan hafalan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Canva berbasis warna guna meningkatkan kemampuan menghafal siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang mencakup lima tahap, yakni analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, pelaksanaan uji coba, dan evaluasi (Sari & Ahmad, 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam data, yakni data kualitatif didapat melalui pengamatan, wawancara, serta dokumentasi lapangan selama kegiatan penelitian. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner dan tes. Keduanya digunakan untuk menggali kebutuhan pada tahap analisis, serta mengevaluasi penggunaan aplikasi saat uji coba. Pada tahap *Implementation*, aplikasi *Smart Flipbook* yang telah dikembangkan diimplementasikan secara terbatas pada peserta didik kelas II di UPT SDN Panyuran 2, kemudian mengisi angket respon yang telah disediakan. Proses pengembangan mengikuti tahapan pada model ADDIE yang meliputi lima tahap pokok, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan ADDIE

Berikut tahapan dalam pengembangan media model ADDIE (Zamsiswaya dkk., 2024), yakni sebagai berikut:

- Analisis (*analysis*); pada fase ini, peneliti melakukan analisis terhadap berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan hafalan siswa kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

- Desain (*design*); sesudah melakukan analisis, tahap berikutnya adalah menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan.
- Pengembangan (*development*); pada tahap ini, media pembelajaran Canva berbasis warna yang telah dirancang kemudian direalisasikan menjadi produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
- Implementasi (*implementation*); pada proses ini, media pembelajaran yang telah dinyatakan layak selanjutnya diujicobakan kepada siswa.
- Evaluasi (*evaluation*); pada fase ini, data hasil uji coba dianalisis untuk menilai tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *Canva* yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, angket respons guru, serta lembar observasi aktivitas siswa. Seluruh data dianalisis dengan mengonversi skor mentah menjadi skor persentase agar dapat dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Tingkat kevalidan media ditentukan berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Skor yang diperoleh dari setiap butir penilaian dijumlahkan, kemudian dibagi dengan skor maksimum yang mungkin dicapai, dan dikalikan 100 persen. Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Persentase kevalidan} = (\text{skor diperoleh} / \text{skor maksimum}) \times 100\%.$$

Tabel 1. Kriteria Skor Kevalidan

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	86-100	Sangat Valid
2	76-85	Valid
3	60-75	Cukup Valid
4	55-59	Kurang Valid
5	0-54	Tidak Valid

Sumber: Purwanto dalam Fitriani &Arwin(2021)

Analisis kepraktisan media dilakukan berdasarkan angket respons guru yang menggunakan skala Likert. Skor dari seluruh pernyataan dijumlahkan dan dihitung persentasenya dengan rumus yang sama seperti pada analisis kevalidan. Media dikatakan praktis apabila mencapai kategori praktis atau sangat praktis.

Tabel 2. Kriteria skor kepraktisan

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	86-100	Sangat Praktis
2	76-85	Praktis
3	60-75	Cukup Praktis
4	55-59	Kurang Praktis
5	0-54	Tidak Praktis

Sumber: Purwanto dalam Fitriani &Arwin(2021)

Keefektifan media pembelajaran dianalisis melalui data hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Skor aktivitas siswa dihitung berdasarkan indikator yang diamati, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimum. Media dinyatakan efektif apabila hasil analisis berada pada kategori efektif atau sangat efektif, yang menunjukkan bahwa media mampu mendukung keterlibatan siswa secara optimal dalam pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria tingkat keefektivan media

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	86-100	Sangat Efektif
2	76-85	Efektif
3	60-75	Cukup Efektif
4	55-59	Kurang Efektif
5	0-54	Tidak Efektif

HASIL DAN DISKUSI

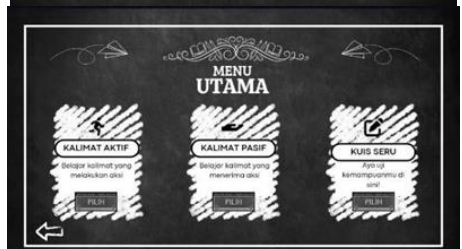
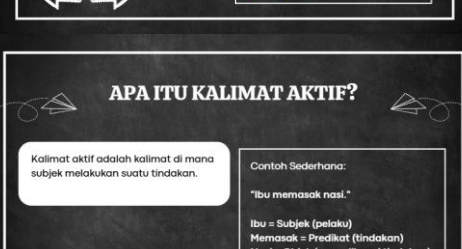
Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal materi Bahasa Indonesia. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku dan metode ceramah sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran Canva berbasis warna yang dapat membantu meningkatkan daya ingat serta minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat aktif dan kalimat pasif.

Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis selesai dilakukan, selanjutnya peneliti melakukan tahap perancangan media. Pada tahap ini peneliti menyusun konsep media yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD.

Tabel 4. Tabel produk akhir media canva berbasis warna

Bagian Multimedia Interaktif	Wujud Multimedia Interaktif
Judul materi “Kalimat Aktif dan Pasif”	
Tujuan pembelajaran sesuai modul ajar Bahasa Indonesia kelas II SD	
	
	
	
	

Penjelasan, contoh, ciri-ciri dari kalimat pasif

Ciri-Ciri Kalimat Aktif

- ✓ Menggunakan kata kerja berawalan me-, me-kan, me-i, atau ber- (contoh: membaca, menulis, berian)
- ✓ Subjek (S) adalah pelaku tindakan
- ✓ Biasanya memiliki pola S-P-O atau S-P-K
- ✓ Kata kerja menunjukkan aktivitas yang dilakukan

CONTOH KALIMAT AKTIF

Kucing minum susu.	Ayah mengecat rumah.	Budi menendang bola.
		

APA ITU KALIMAT PASIF?

Kalimat pasif adalah kalimat di mana subjek dikenai suatu tindakan.

Contoh Sederhana:
"Nasi dimasak ibu."
Nasi = Subjek (yang dikenai tindakan)
Dimasak = Predikat
Ibu = Pelaku



CIRI-CIRI KALIMAT PASIF

- ✓ Kata kerja menggunakan imbuhan di-, ter-, atau ke-an
- ✓ Subjek (S) adalah pihak yang dikenai tindakan
- ✓ Biasanya diikuti kata "oleh" (untuk menunjukkan pelaku)

CONTOH KALIMAT PASIF

Susu diminum kucing.	Rumah dicat Ayah.	Bola ditendang Budi.
		
(Susu dikenai aksi)	(Rumah dikenai aksi)	(Bola dikenai aksi)

Contoh Kalimat aktif dan pasif

CARA

MERUBAH KALIMAT

AKTIF

Ibu mencuci baju

(S-P-O)

➡

PASIF

Baju dicuci Ibu

(O-P-S)

"Tukar posisi Subjek dan Objek, lalu ganti awalan me- menjadi di-."

Place it in your room

PREDIKAT

SUBJEK (PELAKU)

POLA UMUM

CONTOH

Place it in your room

PREDIKAT

SUBJEK (SASARAN)

POLA UMUM

CONTOH

AYO BERLATIH!

Mari kita uji apa yang sudah dipelajari tadi.

MULAI KUIS

LATIHAN 1

ibu melipat kardus

Kardus Di lipat Ibu

LATIHAN 2

Karina Mencuci Gelas

Gelas Di cuci Karina

LATIHAN 3

Ayah Membeli Mobil

Mobil di Beli Ayah

LATIHAN 4

Adik Membaca Buku

Buku di Baca Adik

Soal latihan yang diambil dari modul ajar

Analisis Tingkat Kevalidan

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang menunjukkan media berada pada kategori sangat valid mencerminkan bahwa konten pembelajaran dan desain visual telah memenuhi standar pedagogis dan kognitif untuk siswa kelas II. Pencapaian skor validasi yang tinggi penting karena konten yang valid akan membantu siswa memahami materi secara akurat dan mendalam. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara signifikan, khususnya di tingkat sekolah dasar (Lestari et al., 2025). Selain itu, ulasan dari ahli bahasa yang menekankan konsistensi istilah menunjukkan bahwa validitas tidak sekadar angka tinggi, tetapi juga kualitas penggunaan bahasa dalam konteks pembelajaran anak. Pembelajaran berbasis visual yang valid dan komunikatif menjadi lebih efektif karena membantu mengurangi beban kognitif siswa saat memproses informasi baru, sesuai dengan prinsip desain instruksional yang memadukan teks dan visual secara harmonis (Clariana, 2004).

Analisis Tingkat Kepraktisan

Respons guru dan siswa yang sangat tinggi terhadap kepraktisan media menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya layak secara teori tetapi juga aplikatif dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Media yang dirancang dengan *user interface* intuitif serta visual berwarna mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa dalam memahami serta mengingat materi. Hal ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa desain visual yang menarik, termasuk penggunaan warna, dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Indra et al., 2024). Kemudahan penggunaan media ini juga berkaitan dengan efektivitas penggunaan teknologi pembelajaran di kelas dasar, di mana media yang sederhana dan menarik akan mendorong partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dan membantu siswa tetap fokus pada materi. Temuan ini mendukung literatur yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan desain visual yang baik dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan konsentrasi siswa (Lemon & Hayes, 2019).

Analisi Tingkat Keefektifan

Peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest* serta nilai *N-Gain* tinggi menunjukkan bahwa media *Canva* berbasis warna efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Peningkatan nilai ini menunjukkan tidak hanya perubahan angka, tetapi juga

perubahan kualitas pemahaman siswa terhadap materi. Efektivitas media ini didukung oleh penelitian yang menegaskan bahwa pewarnaan materi pembelajaran dapat meningkatkan retensi *memory* dan keterlibatan belajar siswa, terutama dalam konteks *learning aids* yang memanfaatkan warna sebagai penguat visual (Revinasakila et al., 2026).

Selain itu, penelitian terkait media pembelajaran visual juga menunjukkan bahwa penggunaan unsur warna dalam media ajar dapat memperkuat pengodean visual dan meningkatkan kemampuan pengingatan informasi secara jangka pendek, yang relevan dengan kondisi siswa sekolah dasar (Santoso et al., 2024). Oleh karena itu, efektivitas media ini tidak hanya diukur dari peningkatan nilai tes semata, tetapi juga dari kontribusinya terhadap proses kognitif siswa dalam menyimpan dan mengambil kembali informasi yang dipelajari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Canva berbasis warna pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD, dapat disimpulkan bahwa:

- Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Canva berbasis warna pada materi kalimat aktif dan kalimat pasif yang dikembangkan menggunakan model A-D-D-I-E (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sehingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat valid, dengan perolehan skor ahli materi sebesar 85%, ahli media sebesar 88%, dan ahli bahasa sebesar 110 (kategori sangat layak). Hal ini menunjukkan bahwa media telah sesuai dari segi isi, tampilan, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- Hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase sebesar 98% dan angket respon siswa sebesar 87,55%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran di kelas.
- Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata pretest sebesar 72 menjadi posttest sebesar 89. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain diperoleh sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- Dengan demikian, media pembelajaran Canva berbasis warna yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD.

REKOMENDASI

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- Bagi guru; media pembelajaran Canva berbasis warna dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan minat dan kemampuan hafalan siswa. Guru diharapkan dapat mengembangkan variasi penggunaan media agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- Bagi siswa; siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- Bagi Sekolah; Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti LCD/proyektor agar proses pembelajaran lebih optimal.
- Bagi peneliti selanjutnya; penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan materi atau jenjang yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media dengan fitur yang lebih interaktif seperti animasi, audio, atau game edukasi agar lebih menarik bagi siswa.

REFERENSI

- Indra, H., Nugroho, M. A., & Pratama, I. (2024). Pengaruh desain visual berbasis warna terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan*, 11(3), 120–130.
- Kartika. (2023). Kemahiran bahasa sebagai bagian esensial dalam proses pendidikan. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 11(1), 14–22.
- Lemon, L. L., & Hayes, J. (2019). Enhancing trustworthiness of qualitative findings: Using *Leximancer* for qualitative data analysis triangulation. *Jurnal Pendidikan*, 1–15.
- Mahardika, & Pramita. (2021). Pengaruh teknologi terhadap peningkatan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(2), 73–82.
- Pristiwanti, D., et al. (2022). Hakikat pendidikan dan peran pendidik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 3(1), 1–9.
- Putri, D. A., Suryani, N., & Nugroho, A. A. (2021). Pengaruh metode hafalan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–152.

- Putri, & Andriana. (2022). Pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(2), 60–69.
- Revinasakila, S., Hartono, R., & Putri, N. M. (2026). Pengaruh pembelajaran visual berbasis warna terhadap daya ingat siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(1), 45–58.
- Santoso, D., Widjaja, D., & Sari, P. (2024). Efektivitas media pembelajaran visual dengan unsur warna terhadap penguasaan konsep pada siswa SD. *Jurnal Media Pembelajaran Interaktif*, 9(2), 89–102.