

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA PADA MATERI JARING-JARING  
MAKANAN DI SEKOLAH DASAR**

**Lilis Tasmayanti<sup>1</sup>, L.R. Retno Susanti<sup>2</sup>, Erna Retna Safitri<sup>3</sup>**

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [lilis.tasmayanti.85@gmail.com](mailto:lilis.tasmayanti.85@gmail.com)<sup>1</sup>, [retno\\_susanti@fkip.unsri.ac.id](mailto:retno_susanti@fkip.unsri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[erna.retnasafitri@gmail.com](mailto:erna.retnasafitri@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi jaring-jaring makanan di Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya penggunaan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sains. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket kepada guru dan siswa kelas V di SD Negeri 2 Sumber Rezeki. Hasil analisis menunjukkan bahwa 80% guru masih menggunakan media konvensional dan mengalami kendala dalam mengembangkan media digital interaktif secara mandiri. Sementara itu, 63,3 % siswa menunjukkan minat tinggi terhadap media visual dan animatif yang dapat membantu mereka memahami konsep abstrak seperti alur energi dalam ekosistem. Canva dinilai memiliki potensi tinggi sebagai platform desain multimedia interaktif karena kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, dan integrasi fitur visual. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran materi jaring-jaring makanan secara kontekstual dan menyenangkan. Rekomendasi diarahkan pada pengembangan media berbasis kebutuhan aktual pengguna dengan mempertimbangkan aspek pedagogis, teknologis, dan konten yang relevan.

**Kata Kunci:** *analisis kebutuhan, multimedia interaktif, Canva, jaring-jaring makanan, sekolah dasar*

**ABSTRACT**

This study aims to analyze the need for developing interactive multimedia learning aids using Canva for food chain material in elementary schools. The background of this study is based on the importance of using digital learning media that is interesting, interactive, and in line with the characteristics of 21st-century students to improve the effectiveness of the science learning process. The research method used was qualitative descriptive with data collection techniques through observation, interviews, and questionnaires to teachers and fifth-grade students at SD Negeri 2 Sumber Rezeki. The analysis results showed that the majority of teachers still use conventional media and face challenges in developing interactive digital media independently. Meanwhile, students showed high interest in visual and animated media that can help them understand abstract concepts such as energy flow in ecosystems. Canva is considered to have high potential as an interactive multimedia design platform due to its ease of use, design flexibility, and integration of visual features. Therefore, the development of interactive multimedia learning based on Canva is highly necessary to support contextual and enjoyable learning of food web material. Recommendations are directed toward the development of media based on actual user needs, considering pedagogical, technological, and relevant content aspects.

**Keywords:** *needs analysis, interactive multimedia, Canva, food webs, elementary school*

## **PENDAHULUAN**

Transformasi pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Permana & Mumtaazy, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran sains menjadi salah satu bidang studi yang sangat strategis untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, logis, dan sistematis sejak dini. Salah satu materi sains yang dipelajari di tingkat sekolah dasar, khususnya pada kelas V, adalah jaring-jaring makanan—konsep yang menuntut pemahaman terhadap hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem, aliran energi, dan ketergantungan antar komponen biotik. Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran materi ini masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional yang kurang kontekstual serta tidak mendukung gaya belajar visual maupun kinestetik siswa secara optimal (Kamilah & Astriani, 2024).

Pembelajaran yang bermakna seharusnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan kontekstual. Dalam hal ini, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menjadi solusi pedagogis yang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dengan berbagai gaya belajar yang berbeda (Purwantono, 2012). Multimedia interaktif memungkinkan terjadinya integrasi antara teks, gambar, animasi, audio, dan interaktivitas yang dapat memicu partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan daya tarik materi, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak seperti jaring-jaring makanan (Agustin et al., 2022). Namun demikian, keterbatasan guru dalam hal desain teknologi pembelajaran serta kurangnya dukungan sumber daya digital yang relevan, menjadi tantangan tersendiri dalam implementasi multimedia interaktif di ruang kelas sekolah dasar, khususnya di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur dan pelatihan teknologi seperti di SD Negeri 2 Sumber Rezeki. SD Negeri 2 Sumber Rezeki merupakan salah satu sekolah dasar di wilayah pedesaan yang memiliki potensi besar dalam pengembangan pembelajaran inovatif. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pendidik di sekolah tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran IPA masih menggunakan buku teks sebagai sumber utama informasi, dengan penggunaan media visual yang terbatas. Guru menyampaikan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses, mudah digunakan, dan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik mereka yang dominan visual dan kinestetik. Situasi ini menunjukkan adanya gap antara kebutuhan pembelajaran modern dan ketersediaan media yang sesuai dengan konteks lokal.

Dalam menjawab tantangan tersebut, Canva sebagai platform desain grafis berbasis daring menawarkan peluang besar dalam mendukung pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Canva memiliki berbagai keunggulan, antara lain antarmuka yang ramah pengguna, aksesibilitas secara daring, tersedianya ribuan template pendidikan, serta fitur interaktif seperti animasi, hyperlink, dan integrasi multimedia yang relevan untuk dunia pendidikan (Achmad, 2023). Penggunaan Canva memungkinkan guru tanpa latar belakang desain profesional sekalipun untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Meski demikian, pengembangan media tidak dapat dilakukan secara serampangan tanpa melalui tahapan analisis kebutuhan yang sistematis (Khasanah et al., 2024).

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dan sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran karena berfungsi untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi aktual di lapangan. Analisis ini meliputi pemetaan kebutuhan guru dan siswa, keterbatasan media yang ada, kesiapan infrastruktur pendukung, serta kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pendidikan. Dengan demikian, hasil dari analisis kebutuhan akan menjadi dasar pijakan dalam merancang, mengembangkan, dan

mengimplementasikan multimedia pembelajaran yang tepat guna dan efektif. Dalam konteks ini, pengembangan media berbantuan Canva harus didasarkan pada kebutuhan nyata yang dihadapi oleh guru dan siswa di SD Negeri 2 Sumber Rezeki agar media yang dihasilkan benar-benar aplikatif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Lebih jauh, urgensi pengembangan media ini juga selaras dengan kebijakan nasional dalam Merdeka Belajar yang mendorong terciptanya pembelajaran yang berpihak pada murid dan memfasilitasi keberagaman gaya belajar. Dalam dokumen kebijakan Kurikulum Merdeka, guru didorong untuk menggunakan berbagai sumber belajar, termasuk media digital, sebagai alat untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini menuntut kemampuan guru untuk berinovasi dalam mengembangkan dan menggunakan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif (Kartiani & Parhanuddin, 2023). Dengan adanya media interaktif yang sesuai kebutuhan, guru akan terbantu dalam menjelaskan materi yang kompleks seperti jaring-jaring makanan dengan cara yang lebih mudah dicerna oleh siswa (Sasqia & Purwati, 2024).

Dari perspektif peserta didik, media pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Anak usia sekolah dasar pada dasarnya memiliki karakteristik belajar yang aktif, eksploratif, dan visual. Oleh karena itu, penyajian materi menggunakan media konvensional cenderung kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka. Multimedia interaktif mampu menghubungkan konsep sains yang abstrak dengan realitas sehari-hari, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih kontekstual dan bermakna (Agustin et al., 2022). Dalam materi jaring-jaring makanan, misalnya, visualisasi alur energi dari satu organisme ke organisme lain dalam bentuk animasi akan jauh lebih efektif dibandingkan penjelasan verbal semata. Dalam konteks akademik, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan (Saputra et al., 2023). Namun, kajian yang secara khusus mengangkat penggunaan Canva sebagai alat bantu pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, masih terbatas. Terlebih lagi, pendekatan berbasis analisis kebutuhan di sekolah-sekolah pinggiran seperti SD Negeri 2 Sumber Rezeki belum banyak dijadikan fokus penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi signifikan dalam memberikan kontribusi ilmiah sekaligus praktis dalam pengembangan model pembelajaran yang kontekstual, berbasis kebutuhan, dan mudah diterapkan oleh guru-guru di daerah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi jaring-jaring makanan di SD Negeri 2 Sumber Rezeki. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya menjadi dasar untuk pengembangan produk media yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi sekolah lain dengan karakteristik serupa dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, efektif, dan inklusif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis kebutuhan (need assessment) yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam kondisi aktual pembelajaran, serta mengidentifikasi kesenjangan antara kebutuhan ideal dan realitas yang terjadi di SD Negeri 2 Sumber Rezeki dalam konteks pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva (Miftahul Jannah et al., 2023). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara kontekstual berbagai faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, khususnya pada materi jaring-jaring makanan di kelas V. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas guru kelas V yang mengampu mata pelajaran IPA, siswa kelas V sebagai pengguna akhir media, serta kepala sekolah dan pengawas sekolah.

sebagai informan pendukung. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran serta relevansinya terhadap pengembangan media.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama, yakni wawancara mendalam, observasi partisipatif, angket kebutuhan, dan studi dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap guru, kepala sekolah, dan pengawas untuk menggali persepsi, kendala, serta kesiapan dalam menggunakan media digital. Observasi dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran IPA untuk melihat bagaimana guru menyampaikan materi, media apa yang digunakan, serta respon siswa terhadap proses belajar. Angket kebutuhan disebarkan kepada guru dan siswa untuk mengetahui preferensi mereka terhadap media pembelajaran, tingkat pemahaman materi, serta minat belajar yang dimiliki. Sementara itu, dokumentasi berupa RPP, media pembelajaran sebelumnya, serta nilai hasil belajar dianalisis sebagai data pendukung untuk menguatkan interpretasi dan triangulasi data. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan pada tahap evaluasi kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan canva yang telah dikembangkan (Widodo, 2019). Saat melakukan wawancara, peneliti menggunakan panduan berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek penelitian.

**Tabel 1. Kisi-kisi instrumen wawancara Pendidik**

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kebutuhan pengguna	Media pembelajaran konvensional	1
		Media pembelajaran berbasis teknologi	2
2.	Relevansi materi evaluasi	Media pembelajaran interaktif	3
		Media pembelajaran sesuai kompetensi pembelajaran	4
3.	Aspek interaktif dan estetika	Elemen visual dalam media pembelajaran	5
		Fitur interaktif dalam media pembelajaran	6
4.	Pengaruh pada proses belajar	Hubungan media pembelajaran interaktif dengan motivasi	7
		Efektivitas media pembelajaran interaktif	8
5.	Kesiapan implementasi	Fasilitas dalam penerapan	9
		Kesiapan dalam pelaksanaan	10

Selain itu. Pada tahap analisis ruang lingkup kebutuhan peserta didik peneliti menganalisis ruang lingkup peserta didik dengan memberikan kuesioner. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik peserta didik baik berupa gaya belajar peserta didik, media, dan materi apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Untuk melihat pernyataan yang dinyatakan pada lembar kuesioner analisis kebutuhan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa**

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
<b>Pedagogis</b>	Gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik)	1
	Metode pembelajaran yang paling efektif menurut siswa (ceramah, diskusi, praktik, dll.)	2
<b>Teknis</b>	Kemudahan akses terhadap materi pembelajaran	3,4

	Hambatan teknis dalam mengakses pembelajaran (internet, perangkat, dll.)	
<b>Kognitif</b>	Kemampuan memahami konsep dalam pembelajaran	5
	Kemampuan dalam menyerap dan mengingat informasi	6
<b>Estetika</b>	Preferensi siswa terhadap format penyajian materi (teks, video, gambar, animasi, dll.)	7
	Pengaruh tampilan visual terhadap pemahaman siswa	8
<b>Evaluasi</b>	Cara yang paling efektif dalam mengukur pemahaman siswa	9
	Kebutuhan siswa terhadap umpan balik dalam pembelajaran	10

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses triangulasi dari empat teknik utama pengumpulan data, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, angket kebutuhan, dan studi dokumentasi. Temuan dari wawancara mendalam yang dilakukan terhadap guru, kepala sekolah, dan pengawas menunjukkan bahwa pembelajaran IPA, khususnya materi jaring-jaring makanan, masih banyak dilakukan secara konvensional tanpa dukungan media pembelajaran interaktif yang memadai. Guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal dikarenakan keterbatasan fasilitas dan kurangnya pelatihan terkait pembuatan media digital. Namun, mereka menunjukkan minat tinggi terhadap pengembangan media berbasis Canva karena dianggap memiliki tampilan visual menarik dan mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan teknis tinggi.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil wawancara, guru menilai bahwa media interaktif berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menggabungkan elemen visual dan fitur interaktif. Mereka juga menekankan pentingnya kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran serta efektivitas media dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak seperti hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Terkait kesiapan implementasi, mayoritas informan menyatakan bahwa sekolah memiliki perangkat yang cukup untuk mendukung pemanfaatan Canva, namun dibutuhkan bimbingan teknis agar guru mampu mengoptimalkan penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar.

**Tabel 3. Hasil Wawancara Guru**

No	Aspek	Indikator	Temuan Hasil Wawancara
1	Kebutuhan pengguna	Media pembelajaran konvensional	Guru masih dominan menggunakan buku teks dan papan tulis.
		Media pembelajaran berbasis teknologi	Belum optimal; sebagian guru belum familiar dengan platform digital seperti Canva.
2	Relevansi materi evaluasi	Media pembelajaran interaktif	Belum tersedia media yang spesifik untuk jaring-jaring makanan yang bersifat interaktif.
		Media sesuai kompetensi pembelajaran	Media yang digunakan kurang menggambarkan konsep hubungan antar makhluk hidup.



No	Aspek	Indikator	Temuan Hasil Wawancara
3	Interaktif & Estetika	Elemen visual dalam media pembelajaran	Guru menginginkan media yang menarik dan berwarna untuk meningkatkan perhatian siswa.
		Fitur interaktif dalam media	Dianggap penting untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar.
4	Pengaruh pada proses belajar	Motivasi belajar	Guru meyakini media visual interaktif dapat meningkatkan minat belajar IPA.
		Efektivitas media	Media interaktif dianggap dapat mempercepat pemahaman konsep jaring-jaring makanan.
5	Kesiapan implementasi	Fasilitas dalam penerapan	Sekolah memiliki proyektor dan jaringan internet yang cukup memadai.
		Kesiapan pelaksanaan	Guru siap belajar dan menggunakan Canva, dengan dukungan pelatihan dan pendampingan.

Sementara itu, hasil dari angket analisis kebutuhan siswa mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa memiliki preferensi gaya belajar visual dan kinestetik, yang mendukung urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis visual seperti Canva. Siswa juga menyatakan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menyajikan informasi melalui video, gambar, dan animasi dibandingkan teks semata. Terkait aspek teknis, sebagian siswa mengalami hambatan dalam mengakses pembelajaran daring karena keterbatasan perangkat dan jaringan internet di rumah. Namun, di lingkungan sekolah, fasilitas perangkat pembelajaran seperti proyektor dan komputer sudah tersedia sehingga memungkinkan pelaksanaan pembelajaran interaktif secara langsung di kelas. Dari sisi kognitif, siswa mengaku mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan jika hanya dijelaskan secara lisan atau teks. Oleh karena itu, mereka menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan visualisasi dan simulasi sangat membantu dalam memperjelas konsep-konsep tersebut. Selain itu, siswa juga menekankan pentingnya adanya umpan balik dari guru, baik secara langsung maupun melalui fitur dalam media pembelajaran, sebagai sarana untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka.

**Tabel 4. Hasil Angket Peserta Didik**

Aspek	Indikator	Temuan Hasil Angket	Persentase (%)
Pedagogis	Gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik)	19 siswa visual, 8 kinestetik, 3 auditori	Visual: 63.3%
	Metode pembelajaran efektif (ceramah, diskusi, praktik, media visual)	21 siswa menyukai media visual interaktif	70%
Teknis	Kemudahan akses terhadap materi	25 siswa menyatakan lebih mudah memahami materi jika disertai gambar/animasi	83.3%

Aspek	Indikator	Temuan Hasil Angket	Persentase (%)
Kognitif	Hambatan teknis dalam pembelajaran	5 siswa mengalami kendala perangkat di rumah, namun tidak di sekolah	16.7%
	Kemampuan memahami konsep	22 siswa mengalami kesulitan memahami konsep jaring-jaring makanan secara teks	73.3%
	Kemampuan menyerap dan mengingat informasi	24 siswa merasa lebih mudah mengingat informasi melalui gambar dan video	80%
Estetika	Preferensi format penyajian materi (teks, gambar, video, animasi)	27 siswa memilih gambar dan animasi sebagai penyajian favorit	90%
Evaluasi	Pengaruh tampilan visual terhadap pemahaman	26 siswa mengaku tampilan menarik membantu memahami pelajaran	86.7%
	Cara paling efektif mengukur pemahaman siswa	18 siswa menyukai soal interaktif berbasis gambar atau drag-and-drop	60%
	Kebutuhan siswa terhadap umpan balik	25 siswa ingin mendapat penjelasan langsung atau melalui fitur komentar media	83.3%

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan angket siswa, diperoleh gambaran yang jelas mengenai kebutuhan dan harapan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Dari sisi guru, ditemukan bahwa pembelajaran masih banyak bergantung pada media konvensional seperti buku teks dan papan tulis, sementara pemanfaatan media digital seperti Canva belum optimal karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, materi ajar yang tersedia belum sepenuhnya relevan dan interaktif, khususnya dalam menjelaskan konsep jaring-jaring makanan, sehingga guru merasa perlu adanya media yang dapat menggambarkan hubungan antar makhluk hidup secara lebih konkret dan menarik. Guru juga menyatakan pentingnya elemen visual dan fitur interaktif untuk meningkatkan motivasi serta mempercepat pemahaman siswa terhadap materi.

Di sisi lain, hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga lebih menyukai pembelajaran melalui gambar, video, dan animasi dibandingkan teks. Siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap media yang interaktif dan memberikan umpan balik langsung, baik dari guru maupun dari fitur yang tersedia dalam media. Hambatan akses teknologi di rumah memang masih dialami oleh sebagian siswa, tetapi fasilitas sekolah seperti proyektor dan jaringan internet sudah memadai untuk mendukung pembelajaran interaktif di kelas. Dalam aspek kognitif, sebagian besar siswa kesulitan memahami konsep abstrak secara tekstual, namun mereka merasa terbantu dengan adanya visualisasi dan simulasi yang memudahkan proses pemahaman dan mengingat informasi. Estetika tampilan juga dianggap penting, karena dapat menarik perhatian siswa dan mendukung efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, baik guru maupun siswa menunjukkan kesiapan dan antusiasme terhadap pengembangan serta implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva, selama disertai pelatihan dan pendampingan yang memadai.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan yang signifikan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva, khususnya dalam penyampaian materi jaring-jaring makanan di sekolah dasar. Temuan ini diperkuat oleh data wawancara yang mengindikasikan bahwa guru masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berorientasi pada teks dan ceramah, serta kurangnya integrasi media visual yang interaktif. Padahal, seperti yang dinyatakan oleh Weinstein et al. (2018) dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning, kombinasi antara teks, gambar, dan animasi dalam penyampaian informasi dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan karena bekerja seiring dengan memori verbal dan visual siswa. Dalam konteks ini, Canva menawarkan kemudahan desain serta fitur interaktif yang selaras dengan prinsip pembelajaran multimodal.

Lebih lanjut, hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan kinestetik, dan lebih memahami materi jika disampaikan dengan gambar dan animasi. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Ariandini & Ramly (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sains mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode ceramah. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan studi oleh Putri & Ana (2024), yang menemukan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sains di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi hubungan sebab-akibat dalam suatu sistem biologis.

Kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi juga menjadi isu penting yang terangkat dalam penelitian ini. Meskipun sebagian guru belum familiar dengan penggunaan Canva, mereka menunjukkan antusiasme tinggi untuk belajar dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pengembangan profesional guru sangat diperlukan untuk memastikan keberhasilan implementasi inovasi media pembelajaran. Penelitian oleh Nainggolan & Rachman (2024) mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital di kelas.

Dari sisi kognitif, siswa mengungkapkan kesulitan dalam memahami konsep jaring-jaring makanan jika hanya dijelaskan secara tekstual. Hal ini sangat masuk akal mengingat materi tersebut membutuhkan pemahaman hubungan antar makhluk hidup yang kompleks dalam suatu ekosistem, yang lebih mudah dicerna jika disajikan melalui visualisasi. Temuan ini sejalan dengan hasil studi oleh Wulandari et al. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis visual mampu menurunkan tingkat miskonsepsi siswa dalam pembelajaran IPA dasar, khususnya pada materi yang bersifat sistemik dan abstrak.

Dari perspektif teknis, sebagian besar siswa menyatakan tidak mengalami hambatan berarti dalam mengakses pembelajaran berbasis media digital di sekolah, karena ketersediaan perangkat dan konektivitas internet sudah cukup memadai. Kondisi ini membuka peluang besar bagi optimalisasi penggunaan Canva sebagai platform pengembangan multimedia pembelajaran, sejalan dengan studi oleh Na'imah (2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada media, tetapi juga pada dukungan infrastruktur dan kesiapan institusional sekolah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menggambarkan kebutuhan mendesak akan inovasi media pembelajaran, tetapi juga memperkuat argumen teoritik dan empiris bahwa pemanfaatan multimedia interaktif seperti Canva merupakan solusi pedagogis yang adaptif terhadap karakteristik siswa abad 21. Pengembangan media ini harus mempertimbangkan aspek interaktivitas, visualisasi, dan kesesuaian dengan tujuan



pembelajaran agar benar-benar mampu menjembatani kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dan pemahaman aktual siswa di lapangan. Studi lanjutan yang bersifat eksperimen dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas produk multimedia ini terhadap hasil belajar, motivasi, dan literasi digital siswa secara lebih mendalam dan kuantitatif.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi jaring-jaring makanan sangat dibutuhkan di Sekolah Dasar. Hal ini didasarkan pada karakteristik siswa yang dominan visual dan kebutuhan guru terhadap media yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan kompetensi pembelajaran. Canva dinilai potensial sebagai solusi karena mudah digunakan dan mendukung elemen visual yang kuat. Ke depan, hasil ini membuka peluang pengembangan media serupa untuk materi lain serta uji efektivitas terhadap hasil belajar siswa, sekaligus mendorong peningkatan literasi digital guru dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78–95. <https://doi.org/10.37567/Jie.V9i2.2474>
- Agustin, A. D., Z, F. N., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem Dan Jaring-Jaring Makanan Di Lingkungan Sekitar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3326–3332. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i3.2248>
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 12.
- Kamilah, Z., & Astriani, L. (2024). *Upaya Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Siswa Kelas*.
- Kartiani, B. S., & Parhanuddin, L. (2023). *Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka*.
- Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 114. <https://doi.org/10.30595/Jkp.V18i1.21323>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/Jpd.V11i1.72716>
- Na'imah, N. (2024). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Karya Ilmiah Kelas Xi Sma Atma Widya Surabaya*. 11.
- Nainggolan, M. C., & Rachman, F. (2024). Development Of A Canva-Based Heyzine Flipbooks E-Module As An Alternative Learning Resources On Pancasila Education Subjects. *Jurnal Pendidikan Pkn (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 5(2), 286. <https://doi.org/10.26418/Jppkn.V5i2.82810>
- Permana, Y., & Mumtaazy, A. D. (2021). *Tantangan Pendidikan Indonesia Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Di Abad 2. 01(01)*.
- Purwantono, A. (2012). Stensil Sebagai Media Aspirasi Dalam Wacana Desain Komunikasi Visual. *Dekave*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.24821/Dkv.V1i3.866>
- Putri, N. E., & Ana, R. F. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva Pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia*. 3(2).

- Saputra, K. D., Suryandari, K. C., & Chamdani, M. (2023). Peningkatan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Materi Jaring-Jaring Makanan Berbantuan Media Kartu Bergambar Melalui Model Problem Based Learning. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.71604>
- Sasqia, L. A. C., & Purwati, P. D. (2024). *Pembelajaran Jaring-Jaring Makanan Siswa Kelas V Berbasis Project Based Learning Berbantuan Media Piramida Jaring-Jaring Makanan*. 10.
- Weinstein, Y., Madan, C. R., & Sumeracki, M. A. (2018). Teaching The Science Of Learning. *Cognitive Research: Principles And Implications*, 3(1), 2. <https://doi.org/10.1186/s41235-017-0087-y>
- Widodo. (2019). *Metodologi Penelitian Populer & Praktis (1 Ed)*. Rajawali Pers.
- Wulandari, S. S., Puspasari, D., Puspasari, D., Aeni, R. N., & Puspitasari, R. O. (2022). *Development Of Interactive Multimedia-Based Teaching Materials For Distance Learning During The Covid-19 Pandemic*. 32.