

A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ajeng Triani, Mukti Sintawati

**PRODI PGSD FKIP
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**
Jl. Ki ageng Pemanahan 19 Yogyakarta

ajengtriani284@gmail.com, mukti.sintawati@pgsd.uad.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi pada era abad 21 menuntut guru Sekolah Dasar untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Canva yaitu aplikasi yang menyediakan berbagai fitur desain visual interaktif dan mudah digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap minat dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan mengumpulkan dan menganalisis artikel ilmiah yang relevan dari berbagai jurnal yang dipublikasikan dalam rentang tahun tertentu. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Selain itu, canva juga berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran di SD guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *media pembelajaran, aplikasi canva, minat belajar, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat pesat dan canggih pada era abad 21 sehingga mempengaruhi banyak hal di berbagai bidang yaitu bidang pendidikan, politik, ekonomi, budaya dan seni. Kemajuan teknologi sulit dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi dapat menciptakan inovasi baru serta dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam kehidupan. Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran. Perkembangan teknologi terhadap bidang

pendidikan di era 21 sangat berpengaruh karena teknologi telah memperluas akses pendidikan serta memberikan peluang baru bagi guru dan siswa untuk belajar dan mengajar dengan cara yang lebih efektif dan efisien (Silvi, 2023). Dengan teknologi diharapkan bisa membantu guru mempermudah menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa bisa memahami materi dengan baik.

Peran guru sangat penting dalam proses belajar dan mengajar terutama di tingkat sekolah dasar (SD). Karena pada tingkat SD inilah karakter dan tingkah laku individu terbentuk dan siswa masih sangat memerlukan bimbingan dari guru. Peran guru tidak hanya sebagai pembimbing, tetapi juga sebagai pendidik, sumber belajar, dan fasilitator. Guru memiliki peranan yang penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika tercapainya tujuan pembelajaran dan siswa bisa mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh guru (Fauzi Anggreta Saski, 2022). Hal tersebut berkaitan dengan peran guru sebagai fasilitator yang dimana membantu siswa belajar untuk memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru harus mampu memfasilitasi siswa dalam pembelajaran, membimbing siswa, memberikan pengajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru serta memberikan pelayanan agar mempermudah siswa saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas (Santoso et al., 2021). Di tingkat sekolah dasar, siswa mempelajari konsep-konsep dasar pada mata pelajaran Matematika, IPA, Bahasa Indonesia, dan Pancasila. Berdasarkan dengan perkembangan abad 21 guru dituntut agar bisa lebih aktif dan inovatif terutama dalam menggunakan teknologi. Diharapkan guru sekolah dasar bisa mengembangkan keterampilannya sesuai dengan perkembangan abad 21.

Belajar di dunia pendidikan tidak selamanya berjalan dengan mulus, seringkali terdapat kendala seperti kesulitan belajar siswa

yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kesulitan belajar pada siswa terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi sikap, minat, motivasi, kebiasaan, dan rasa percaya diri siswa pada saat proses pembelajaran. Sedangkan faktor eksternalnya yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah (Rahmah & Afifa, 2023).

Kesulitan belajar siswa yang meliputi kurangnya minat belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang dapat menumbuhkan rasa suka dan membangkitkan semangat yang ada di dalam diri untuk melakukan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Minat belajar juga merupakan rasa ketertarikan terhadap belajar dimana siswa tersebut ingin mendalami dan melakukan sehingga terjadi perubahan pada siswa tersebut tanpa adanya paksaan dari orang lain. Kurangnya minat belajar siswa bisa disebabkan kurang efektifnya guru dalam menyampaikan materi, kurangnya motivasi pada siswa, dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak bervariasi dan membosankan sehingga hasil belajar siswa rendah dan tidak sesuai dengan tujuan Pendidikan yang diharapkan (Nugroho & Widyaningtyas, 2022). Maka dari itu minat belajar siswa sangat perlu diperhatikan pada saat pembelajaran, karena tanpa adanya minat belajar maka proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal (Andira et al., 2022). Siswa yang memiliki minat belajar, akan terus belajar, dan mengulangi materi yang diajarkan secara terus-menerus jika belum paham. Dalam hal ini, peran guru sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran. Guru harus bisa menciptakan metode dan media pembelajaran yang semenarik dan kreatif mungkin sehingga bisa menarik minat siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi 4 yaitu: (1) media audio yaitu media yang dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara; (2) media visual merupakan media mengandalkan indra penglihatan yaitu mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi; (3) media audio-visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar yang menjadi satu kesatuan video pembelajaran; dan (4) dan multimedia yaitu media pembelajaran yang memungkinkan semua indra manusia seperti model tiga dimensi (Maharuli & Zulherman, 2021).

Pada jenjang SD, guru bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis yang diakses secara online. Canva dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video pembelajaran, pembuatan modul, presentasi, poster dan kartu bergambar karena canva memiliki berbagai macam template, fitur-fitur, dan desain sesuai dengan yang kita butuhkan (Rahmawati & Atmojo, 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva ini guru bisa menyajikan materi pelajaran menggunakan presentasi yang menarik sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa pada saat pembelajaran sehingga suasana belajar tidak membosankan karena guru hanya mengandalkan buka pelajaran dan jarang menggunakan media pembelajaran terutama berbasis teknologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terkait pengaruh penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)*. Metode SLR merupakan tinjauan pustaka sistematis yang disusun dalam bentuk *literature review* berupa identifikasi, kajian, evaluasi, serta penafsiran penelitian yang sudah ada atau tersedia. Dalam metode ini, peneliti melakukan *review* secara terstruktur dengan proses langkah yang sudah ditetapkan (Widayati et al., 2023). Untuk menyelesaikan penelitian ini, diawali dengan mengumpulkan artikel jurnal yang terdapat di *Google Scholar* maupun *Sinta* yang telah terpublikasi dalam rentang waktu 2020-2025 terkait pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar siswa SD. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan dan membandingkan hasil-hasil penelitian dari berbagai artikel yang telah direview untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap minat dan hasil belajar siswa SD.

HASIL DAN DISKUSI

a. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harfiah memiliki arti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Adapun pengertian media menurut para ahli sebagai berikut: Menurut Ahmad Rohani menyatakan bahwa

media adalah segala sesuatu yang dapat ditempatkan di dalamnya dan berfungsi sebagai pembatas, sarana, atau alat yang digunakan untuk memperlancar kegiatan belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Naz dan Akbar dilihat dari sudut pandang Pendidikan menyatakan bahwa media merupakan sarana transfer pengetahuan yang diberikan guru kepada siswa guna mencapai pembelajaran yang efektif. Sedangkan pembelajaran merupakan arti dari kata "instruction" yang dalam bahasa Yunani "instructus" atau "intruere" yang berarti "menyampaikan suatu gagasan". Maka dari itu, makna "mengajar" berarti menyampaikan pemikiran dan gagasan yang sudah dikaji secara bermakna melalui pembelajaran. Kata belajar mempunyai arti yang lebih aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Karena dalam pembelajaran tidak hanya guru dan pelatih saja yang aktif, namun siswa juga ikut aktif. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bahan yang dijadikan pedoman atau penghubung antara guru dan siswa agar mereka termotivasi dan mampu berpartisipasi secara penuh dan aktif dalam proses pembelajaran (Farisia et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. Maka penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dengan berpusat pada siswa. Untuk itu, media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan (Rahmatullah et al., 2020).

Canva adalah aplikasi teknologi digital dan alat desain grafis yang dibuat pada tahun 2012 oleh pengusaha Australia Melanie Perkins. Media canva yang berisikan desain untuk menciptakan media berupa *power point*, infografis, dan desain lainnya. Aplikasi canva dapat dijadikan media pembelajaran bagi guru dan siswa pada saat proses pembelajaran (Ningrum et al., 2024). Desain yang tersedia pada canva bervariasi seperti, desain untuk presentasi, gambar, poster, maupun desain kosong yang dibuat sendiri dengan menyesuaikan kebutuhan. Dengan desain-desain yang tersedia bisa dikembangkan kreatif mungkin sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Materi presentasi dan video pembelajaran dapat dilihat dan diakses di galeri tanpa menggunakan jaringan internet, sehingga siswa bisa melihat atau memutar materi dan video pembelajaran kapan saja jika ada hal yang belum dipahami. Halaman yang terdapat pada canva tidak hanya dapat diakses melalui PC atau laptop saja, tetapi juga dapat diakses melalui *smartphone* sehingga dapat

diakses dimana saja selama ada jaringan internet (Fajri et al., 2024).

b. Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan dari hasil belajar meliputi perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan serta kecakapan (Mulia et al., 2021).

Salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar merupakan aspek psikologis penting yang mencakup semangat, keinginan, serta perhatian terhadap proses belajar. Minat belajar timbul ketika individu merasa tertarik terhadap suatu kegiatan belajar yang dianggap relevan dengan kebutuhan atau pengalaman pribadinya. Dengan tingginya minat belajar akan memunculkan motivasi yang kuat, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir dengan serius dan penuh tanggung jawab (Vazriyah et al., 2025).

Minat belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena jika mata pelajaran tersebut tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan mau belajar dengan sebaik mungkin karena didalam dirinya tidak memiliki minat belajar. Sebaliknya, jika topik tersebut sesuai dengan minat siswa, maka pembelajaran akan menjadi lebih mudah karena minat akan meningkatkan frekuensi kegiatan pembelajaran. Minat belajar memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, karena minat merupakan salah satu faktor yang menentukan tercapainya tujuan seorang guru pada saat proses belajar dan mengajar. Siswa yang menunjukkan sikap kurang menyenangkan, malas, dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka guru perlu membangkitkan minat belajar siswa dengan berbagai cara (Adelia et al., 2023).

c. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Hasil data penelitian yang dimasukkan dalam kajian literatur ini merupakan analisis dan rangkuman dari artikel terkait pengaruh penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SD.

Tabel 1: Kajian Penelitian yang Relevan

No	Judul, Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian

1.	Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar (Sari & Yatri, 2023)	Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan	<p>Hasil Penelitian menunjukkan bahwa peneliti menemukan perbedaan pada siswa saat pembelajaran Bahasa Indonesia, ketika menggunakan media video animasi melalui aplikasi canva. Dimana kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran video animasi lebih tinggi dalam hasil belajar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan video animasi. Berdasarkan data yang ditampilkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,003$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre-test kelas eksperimen dengan Post-test eksperimen. Berdasarkan</p>				<p>output Pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,003$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre-test kelas kontrol dengan Post-test kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, maka terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan video animasi melalui aplikasi canva dan setelah dilakukan (posttest) terhadap video animasi terdapat hasil belajar siswa kelas IV SDN Srengseng Sawah 11 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media animasi ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh.</p>
2.	Pengaruh Media	JIEPP: Jurnal Inovasi,	Hasil penelitian				

	<p>Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar (Kurniawan et al., 2024).</p>	<p>Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)</p>	<p>menunjukkan bahwa diperoleh hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif canva mendapatkan nilai rata-rata sebesar 50.00 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 80. Sedangkan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media interaktif canva mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80.00 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Jadi, diperoleh peningkatan rata-rata sebesar 30.00. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan perlakuan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif canva. Berdasarkan hasil penelitian</p>				<p>yang telah diuraikan, maka peneliti menyimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar. Media pembelajaran interaktif canva dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi yang disampaikan dengan visual yang menarik lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Hasil penelitian uji t-tes diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.005$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil uji tersebut, menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif canva sehingga hasil belajar peserta didik kelas IV A SD</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

			Supriyadi Semarang meningkat. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif canva dikatakan memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar.
3.	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Asnawati & Sutiah, 2023)	JIE: Journal Islamic Education	Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengungkapkan tingkat kelayakan video animasi berbasis aplikasi Canva. Nilai persentase 93,33% dengan kriteria sangat baik diperoleh dari penilaian ahli media, dan 74% diperoleh dari hasil penilaian ahli media dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan kelayakan penggunaan konten video animasi yang dibuat

			menggunakan alat Canva untuk tujuan pendidikan. Penulis melakukan uji coba pada sejumlah siswa atau kelompok kecil selama pelaksanaan dengan menggunakan angket jawaban dan lembar pretest dan posttest. Setelah data dari hasil tes pretes dan posttes terkumpul, maka untuk membandingkan kedua skor dari data tersebut menggunakan rumus N-Gain. Berdasarkan dari hasil perbandingan tersebut diperoleh nilai 0,39%. Dan Kategori ini menunjukkan bahwa Video Animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran dengan demikian sangat berhasil untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
4.	Penggunaan Media Interaktif	Jurnal Papeda: Jurnal	Hasil penelitian menunjukkan

	<p>Berbasis Canva, Keterampilan Digital Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar (Arisanti et al., 2025).</p>	<p>Publikasi Pendidikan Dasar</p>	<p>bahwa berdasarkan hasil pengujian, penelitian ini menghasilkan temuan yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis canva, keterampilan digital guru dan motivasi belajar berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi akademik. Hal ini bisa dilihat dari nilai F sebesar 42,883 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis diterima. Penggunaan media interaktif berbasis dan keterampilan digital guru berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak positif signifikan terhadap hasil</p>
--	---	-----------------------------------	---

5.	<p>Penerapan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar (Fajrina et al., 2025).</p>	<p>Jurnal Epitesma</p>	<p>belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva berkontribusi positif pada peningkatan capaian belajar siswa kelas IV D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Pamulang Indah. Hasil yang diperoleh mengindikasikan adanya perbaikan yang cukup signifikan dari setiap tahapan proses pembelajaran. Di tahap awal (pra-siklus), rata-rata nilai siswa hanya mencapai 53,00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 31%. Setelah diterapkannya media Canva di siklus I, ditemukan adanya peningkatan rata-rata nilai menjadi 72,00 dan persentase</p>
----	--	------------------------	--

			<p>siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 59%. Perbaikan berlanjut pada Siklus II, di mana nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81,84 dan jumlah siswa yang tuntas mencapai 88%. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya efektif dalam menarik minat siswa, tetapi juga mendorong partisipasi siswa yang lebih aktif dalam proses belajar. Dengan tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif yang dimiliki Canva, siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan lebih cepat menangkap materi yang dijelaskan, sehingga</p>
--	--	--	--

			berdampak langsung pada naiknya capaian belajar mereka.
6.	Pemanfaatan Media Audio-Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa (Ashar et al., 2024).	Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi	<p>Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil wawancara dan angket mengenai pemanfaatan media visual berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SD Negeri Mattoangin 1, bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar dan pemahaman siswa. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik, termotivasi, dan aktif dalam pembelajaran IPAS ketika menggunakan Canva. Mereka mengapresiasi visualisasi yang menarik dan interaktif, serta kemudahan</p>

			<p>dalam memahami dan mengingat materi yang disajikan melalui aplikasi ini. Hasil angket yang melibatkan 30 siswa juga menguatkan temuan tersebut. Mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan Canva membuat mereka lebih tertarik dalam belajar IPAS, lebih mudah memahami materi, dan meningkatkan keaktifan mereka di kelas. Selain itu, banyak siswa yang merasakan peningkatan nilai serta merasa Canva membantu mereka dalam berkolaborasi dan memahami konsep-konsep yang abstrak.</p>
--	--	--	---

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review (SLR) terhadap berbagai artikel dan jurnal nasional yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar

siswa Sekolah Dasar. Canva mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran membantu guru menyajikan materi secara lebih kreatif dan variatif, yang berdampak pada peningkatan pemahaman konsep serta capaian hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan Canva juga mendorong siswa untuk lebih antusias, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar, sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

a.)

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah yang berjudul "A Systematic Literature Review: Pengaruh Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Mukti Sintawati, S.Si., M.Pd selaku Dosen Pengampu mata kuliah Publikasi Artikel Ilmiah atas bimbingan dan arahnya dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini.

REFERENSI

- Ampa, A. T. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2), 317–327.
- Andira, A. P. (2022). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2010). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 7–34.
- Arisanti, D. (2025). *Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva , Keterampilan Digital Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar*. 7(2), 206–215.
- Asnawati, Y. (2023). *Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 9, 64–72.
- Fajri, D. S., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2024). *APLIKASI CANVA SEBAGAI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN GURU PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 1 KARAWANG BARAT*. 8(2022), 146–153.
- Fajrina, W., Sapta, A., Irvan, D., & Safari, R. (2025). *Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar*. 6(1), 60–71.
- Fauzi Anggreta Saski, M. dea. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(14), 4449–4461.
- Fitriyah, A., Dzulkarami, D., & Jannah, S. W. (2024). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*

Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI / SD Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT). 03(03), 51–61.

Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. 4, 179–187.*

Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(2), 265–271.* <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>

Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St . Theresia Kupang. 06(02), 12296–12301.*

Mijen, N. (2023). *No Title. 2(9), 1269–1276.*

Model, P., Based, P., Terhadap, L., & Belajar, M. (2025). *Jurnal edukasi. 13(2), 341–355.*

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunak. *Jurnal Basicedu, 5(6), 6271–6279.*

Santoso, J., Srikandi Octaviani, dan, & PGRI Metro, S. (2021). Peran Guru Sebagai Fasilitator Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School Education, 1(2), 2021.*

Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). *Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 2(3), 159–166.* <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>

Silvi, A. (2023). Proceedings Series of Educational Studies National Conference from Magister of Education Management Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Era Abad 21. *National Conference from Magister of Education Management, 285–288.*

W, M. U. H. F., & Iskandar, A. A. (2024). *No Title. 4(3), 193–199.*

Zulaiha, E., Sari, D. N., Rahmat, M., Azzahra, D., & Lestari, D. (n.d.). *Analisis Tantangan Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar. 5(1), 635–642.*