

# Implementasi Media Pembelajaran Audiovisual Melalui Aplikasi Canva Pada Materi Bangun Ruang Pada Jenjang SMP

Sevi Nur Ekasari<sup>1\*</sup>, Rohmad Wahid Rhomdani<sup>2</sup>, Lady Agustina<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Jember, Jember

<sup>2,3</sup> Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Jember, Jember

[sevieka38@gmail.com](mailto:sevieka38@gmail.com)

Diterima:14-05-2025; Direvisi:02-06-2025; Dipublikasi:03-06-2025

## Abstract

Students' understanding of the material is still relatively low, mainly because conventional learning is less interesting. Based on the initial study at SMPN 1 Tegalsari, it was found that many students had difficulty understanding the concept of building space and the learning atmosphere was monotonous. Overcoming these problems, this research aims to increase student motivation and understanding in learning by using audiovisual teaching media designed through the Canva application for the material of building space. This researcher implements audiovisual teaching media through Canva in class VII in the hope that students get active, creative, and fun learning. The methodology used is descriptive qualitative with the subject of class VII SMPN 1 Tegalsari as many as 32 students. Data collection was carried out through various methods with questionnaires, concept understanding tests including pretests and posttests, interviews, and documentation. The results showed high interest in learning with the help of audiovisual media through the Canva application. This can be seen from the results of the student response questionnaire and the results of student learning tests through pretest and posttest. Student questionnaires show results in the high category, it can be said that students can increase motivation, student learning outcomes also show an increase through pretest and posttest. This study concludes that there is an increase in student motivation and understanding through the application of interactive learning media.

**Keywords:** Learning Media, Audiovisual, Canva, Build Space.

## Abstrak

Pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang masih tergolong rendah, terutama karena pembelajaran konvensional kurang menarik. Berdasarkan studi awal di SMPN 1 Tegalsari, ditemukan bahwa banyak siswa kesulitan memahami konsep bangun ruang dan suasana pembelajaran yang monoton. Mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran dengan penggunaan media ajar audiovisual yang dirancang melalui aplikasi Canva untuk materi bangun ruang. Peneliti ini mengimplementasikan media ajar audiovisual melalui Canva pada kelas VII diharapkan para siswa mendapatkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Metodologi yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek kelas VII SMPN 1 Tegalsari sebanyak 32 siswa. Pengambilan data dilakukan melalui berbagai metode dengan angket, tes pemahaman konsep meliputi *pretest* dan *posttest*, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan minat tinggi dalam pembelajaran dengan bantuan media audiovisual melalui aplikasi Canva. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket respons siswa serta hasil tes belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Angket siswa menunjukkan hasil dalam kategori tinggi dapat dikatakan siswa dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar siswa juga terlihat adanya peningkatan melalui *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan pemahaman siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbentuk audiovisual melalui aplikasi Canva.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Audiovisual, Canva, Bangun Ruang.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan manusia seutuhnya. Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan berfungsi untuk mendukung perkembangan anak-anak. Menurut Pristiwanti dkk, (2022) mendefinisikan pendidikan sebagai proses humanisasi, yaitu memanusiakan manusia. Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi anak agar mencapai kebahagiaan maksimal sebagai individu dan anggota masyarakat (Trihandayani dkk, 2024). Pendidikan tidak hanya bergantung pada guru dan buku, tetapi juga telah memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Teknologi memainkan peran strategis dalam dunia pendidikan, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Menurut Hanif, (2020) menyebutkan bahwa kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Pendidik dan siswa perlu bekerja sama untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Salah satu bentuk inovasi yang bisa diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah pemanfaatan aplikasi desain seperti Canva.

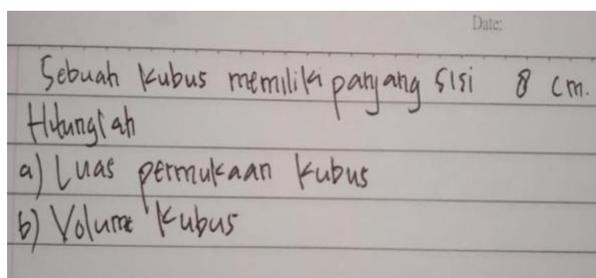
Canva merupakan *platform* desain grafis daring yang dirancang untuk memudahkan pemula dalam membuat, menyusun, dan mengedit berbagai jenis desain (Widayanti dkk, 2021). Menurut Tanjung & Faiza, (2019) Canva memiliki berbagai keunggulan, seperti menyediakan beragam desain grafis yang atraktif mampu merangsang kreativitas, efisien dalam waktu pengerjaan, mudah digunakan, menghasilkan visual berkualitas tinggi, mendukung kolaborasi, dan dapat diakses baik melalui komputer maupun perangkat Android. Penggunaan Canva hendaknya menjadi keterampilan bersama antara guru dan siswa untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. Meskipun awalnya mungkin terasa sulit, penggunaan Canva akan menjadi lebih mudah seiring dengan terbiasanya dalam mengoperasikan platform tersebut. Canva dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran matematika untuk materi bangun ruang.

Menurut Khasanudin dkk, (2020) bangun ruang adalah objek tiga dimensi yang memiliki batas berupa susunan titik-titik di semua bagian permukaannya. Bagian permukaan ini disebut sisi. Sisi dari bangun ruang merupakan kumpulan titik-titik yang terletak pada batas permukaan, membentuk batasan untuk bangun ruang tersebut. Jenis-jenis bangun ruang yang ada di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah balok, kubus, dan prisma.

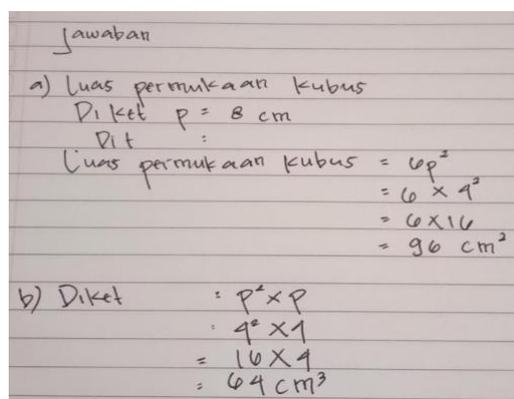
Berdasarkan hasil penelitian oleh Rohma & Sholihah, (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Materi pada Materi Bangun Ruang Limas,” pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi bangun ruang limas terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan

dalam pembelajaran. Hasil penelitian lain dari Rahmatullah dkk, (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Media Ajar Audio-Visual dengan Dukungan *Platform Canva*” menyimpulkan bahwa media ini layak diterapkan selama kegiatan pembelajaran.

Studi pendahuluan di SMPN 1 Tegalsari menunjukkan bahwa banyak siswa belum menguasai materi bangun ruang. Hal tersebut juga dikuatkan oleh hasil pengerjaan soal siswa tentang materi Bangun Ruang.



**Gambar 1.** Butir soal yang dikerjakan



**Gambar 2.** Jawaban yang tidak sesuai

Kurangnya visualisasi dalam pembelajaran konvensional menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang. Selain itu, suasana belajar yang monoton juga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang jelas, menarik perhatian siswa, serta memfasilitasi keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis audiovisual yang dirancang melalui aplikasi Canva.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran berbasis audiovisual melalui Canva guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap topik bangun ruang.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara rinci penerapan media audiovisual melalui aplikasi Canva dalam menyampaikan materi bangun ruang di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengeksplorasi fenomena pembelajaran

secara kontekstual dan alami, serta menggali persepsi subjek penelitian (Rusandi & Rusli, 2021).

Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Tegalsari, Kabupaten Banyuwangi. Subjek penelitian meliputi siswa kelas VII sebanyak 32 siswa dan guru mata pelajaran matematika. Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa pada materi bangun ruang. Data dikumpulkan menggunakan berbagai metode, yaitu angket, tes pemahaman konsep meliputi *pretest* dan *posttest*, wawancara, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti melakukan interpretasi data secara deskriptif untuk menggambarkan bagaimana media Canva diimplementasikan dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap pemahaman siswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari implementasi media audiovisual di SMPN 1 Tegalsari diperoleh melalui respon siswa serta capaian hasil belajar siswa. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual berbasis Canva menunjukkan motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh data hasil angket respon yang disebarkan kepada siswa setelah menggunakan media tersebut. Tujuan angket siswa ini untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan media tersebut memberikan motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Berikut ini tabel hasil angket respon siswa serta tabel level kategori motivasi.

**Tabel 1.** Level Kategori Motivasi

Rentang Skor	Level Motivasi
15 – 20	Sangat Tinggi
10 – 14	Tinggi
5 – 9	Cukup
0 – 4	Rendah
< 0	Sangat Rendah

**Tabel 2.** Hasil Angket Siswa

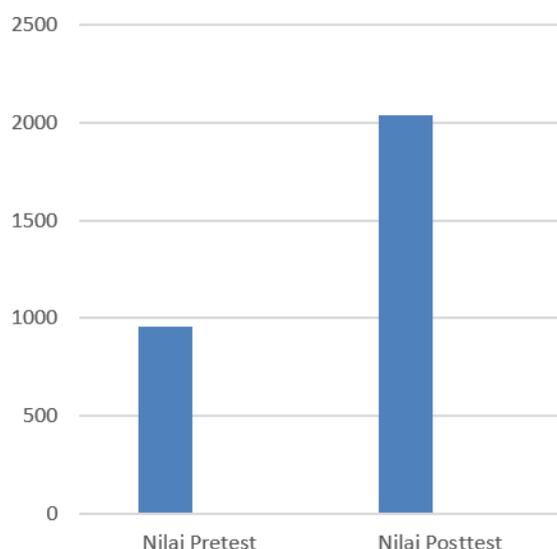
<b>Jumlah Responden</b>	<b>32 Peserta Didik</b>
<b>Total Skor</b>	<b>330</b>
<b>Skor Rata-rata</b>	<b>10,3</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan data hasil angket siswa dalam kategori ini minat yang kuat terhadap

pembelajaran matematika dengan menggunakan media Canva. Selanjutnya, terdapat 10 siswa pada kategori cukup di mana mereka sudah mulai terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media Canva. Secara keseluruhan menunjukkan hasil nilai angket siswa kelas VII B yang dimana sudah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual Canva. Dari data diatas didapatkan nilai rata – rata sebanyak 10,3 dimana nilai tersebut memiliki kriteria level yang tinggi. Yang berarti bahwa proses pembelajaran tersebut memberi motivasi kepada siswa kelas VII B pada jenjang SMPN 1 Tegalsari. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa (Janah dkk, 2023). Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melaksanakan proses belajar berlangsung dengan dukungan media pembelajaran yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penilaian evaluasi hasil belajar siswa dilakukan dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest*, guna mengukur perubahan tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis audiovisual melalui aplikasi Canva.

**Tabel 3.** Analisis Hasil Pretest dan Posttest



Data dari diagram diatas terlihat nilai yang didapatkan setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Canva. Nilai *pretest* menunjukkan sebesar 955, nilai hasil *posttest* menunjukkan sebesar 2040. Peningkatan ini terlihat bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi bangun ruang dengan menggunakan bantuan media pembelajaran audiovisual berupa Canva yang digunakan oleh peneliti. Menunjukkan bahwa peneliti berhasil melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Canva dimana siswa lebih terlibat aktif dan memahami selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Pemanfaatan video edukatif serta aplikasi interaktif terbukti membantu sebagian siswa memahami materi

dengan lebih baik (Agustina L. dkk, 2024). Hal ini didukung hasil penelitian oleh Kharissidqi & Firmansyah, (2022) bahwa penggunaan aplikasi Canva digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang efektif digunakan oleh siswa. Sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Hidayanti, (2022) dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif hasil penelitiannya menunjukkan aplikasi Canva terbukti efisien dan memudahkan pengguna saat digunakan sebagai media pembelajaran digital interaktif, karena terdapat berbagai fitur yang menarik dan siap untuk dimanfaatkan. Oleh karena itu, aplikasi Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran audiovisual untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika, terutama pada materi bangun ruang. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Awaliah, (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva sebagai alat bantu pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan Canva sebagai media audiovisual menyediakan berbagai template menarik yang menunjang proses belajar. Adanya media ajar yang disajikan secara menarik dapat mendorong peningkatan minat siswa untuk terlibat aktif mendalami materi secara lebih luas, hal tersebut terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan khususnya dalam pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan.

Berdasarkan analisis data dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta respon angket siswa, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya audiovisual melalui aplikasi Canva sangat besar. Menggunakan audiovisual melalui aplikasi Canva membuat pelajaran lebih mudah dipahami serta meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik disertai gambar, suara, dan teks membuat media ini mudah dipahami oleh siswa. Kesimpulan ini diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa SMPN 1 Tegalsari yaitu Ahmad Andhika Pratama yang menyatakan bahwa “tanggapan saya sangat senang yang biasanya siswa ada beberapa keluar kelas yang tidak pernah mengikuti pembelajaran matematika menjadi semua siswa masuk kedalam kelas dan sangat seru sekali”.

Berdasarkan hasil wawancara mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis Canva, siswa lebih mudah dalam menguasai materi yang disajikan, serta dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.



**Gambar 1.** Dokumentasi

#### **4. SIMPULAN**

Penelitian mengenai implementasi media audiovisual berbasis Canva dalam pembelajaran bangun ruang di SMPN 1 Tegalsari menunjukkan hasil yang sangat positif. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, ditunjukkan melalui hasil angket dengan kategori tinggi serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, dibuktikan dengan peningkatan skor posttest dibandingkan pretest. Siswa juga terlihat lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung, yang menunjukkan keberhasilan media dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran matematika. Saran bagi guru agar mengikuti pelatihan penggunaan Canva secara optimal, dan bagi peneliti selanjutnya disarankan cakupan yang lebih luas serta subjek penelitian tidak hanya satu kelas melainkan beberapa kelas.

#### **5. REFERENSI**

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Khasanudin, M., Cholid, N., & Putri, L. I. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V Sd/Mi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(5), 259-267.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Trihandayani, Y. E., Qadry, I. K., & Karim, F. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Dan Bahan Ajar Google Site Kelas IV Sd Negeri Bontokamase. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 225-233.

- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif Dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.
- Leli Nurhayati Awaliah. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (Gamma Nc)*. 175-182.
- Hidayanti, D. V. F. T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(7), 853-859.
- Khofifah, F. R., Agustina, L., & Rahayu, A. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan TaRL pada Siswa Kelas XI Teknik 2. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 12(2), 111-119.