

PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 32 BANDA ACEH

Ulfa Fadhilah^{1*}, Nur Masyitah², Intan Safiah³

¹²³Universitas Syiah Kuala

[*Ulfiadhilah002021@gmail.com](mailto:Ulfiadhilah002021@gmail.com)

Abstract

Listening skills are an important aspect of learning the Indonesian language; however, many students still struggle to understand the content of the stories they hear. Listening instruction in elementary schools often still employs conventional methods that are less engaging, thereby reducing students' motivation to listen. Therefore, innovation in learning is necessary, one of which involves the use of Canva-based audiovisual media that presents materials both visually and auditorily. This study aims to describe the implementation of Canva-based audiovisual media in Indonesian language learning and to analyze students' listening skills after using this media. The research method used in this study is qualitative descriptive, with data collection techniques including observation and listening skills tests. The research subjects consisted of 34 fourth-grade students at SD Negeri 32 Banda Aceh. The results showed that the use of Canva-based audiovisual media provided a more engaging learning experience for students in developing their listening skills. Students were able to focus more, understand the storyline more clearly, and demonstrate more active participation in the learning process. In addition, the results of the listening skills tests indicated noticeable differences in students' performance after the implementation of this media.

Keywords : *Audiovisual Media, Canva, Listening Skills, Indonesian Language Learning.*

Abstrak

Keterampilan menyimak merupakan aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita yang didengar. Pembelajaran menyimak di sekolah dasar sering kali masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik, sehingga mengurangi motivasi siswa dalam menyimak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media audiovisual berbasis *Canva* yang menyajikan materi secara visual dan auditori. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media audiovisual berbasis *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta menganalisis keterampilan menyimak siswa setelah menggunakan media ini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes keterampilan menyimak. Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa kelas IV SD Negeri 32 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa dalam keterampilan menyimak. Siswa dapat lebih fokus, memahami alur cerita dengan lebih jelas, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil tes keterampilan menyimak menggambarkan perbedaan hasil yang dicapai oleh siswa setelah penerapan media ini.

Kata kunci : Media Audiovisual, *Canva*, Keterampilan Menyimak, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi telah mendorong berbagai aktivitas di bidang pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Pendidik dituntut untuk menguasai teknologi sebagai sarana penyampaian materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran wajib seperti Bahasa Indonesia. Namun, metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang bersifat klasikal masih sering digunakan dan cenderung monoton. Guru menyampaikan materi menyimak dengan cara yang kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh dan pasif. Media pembelajaran yang digunakan pun masih bersifat sederhana dan kurang variatif. Padahal, guru seharusnya mampu menciptakan inovasi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih modern dan efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah proses belajar dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi (Moto, 2019).

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga jenis berdasarkan indera yang digunakan, yaitu audio, visual, dan audiovisual. Penglihatan dan pendengaran menjadi indera utama dalam menerima materi, sehingga media audiovisual sangat cocok digunakan. Guru dapat memanfaatkan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar agar penyampaian materi lebih konkret dan menarik. Rekaman video, slide bersuara, serta film pendidikan termasuk ke dalam jenis media ini. Siswa mampu memahami materi lebih cepat melalui audio dan visual yang mendukung. Unsur suara yang disajikan memperjelas informasi, sedangkan unsur gambar memberikan representasi visual yang lebih nyata. Media audiovisual seperti ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menyimak (Ichsan et al., 2024).

Salah satu media berbasis teknologi yang kini populer digunakan adalah *Canva*. *Canva* menyediakan fitur desain grafis yang sederhana dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Guru dapat memanfaatkannya untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan profesional. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran juga mendorong siswa untuk lebih kreatif dan tertarik terhadap materi. Materi yang disajikan dengan visualisasi menarik membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru dapat mengembangkan berbagai konten visual seperti animasi, infografis, dan video melalui platform ini. Media ini menjadi pilihan yang tepat untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan interaktif (Arif et al., 2022).

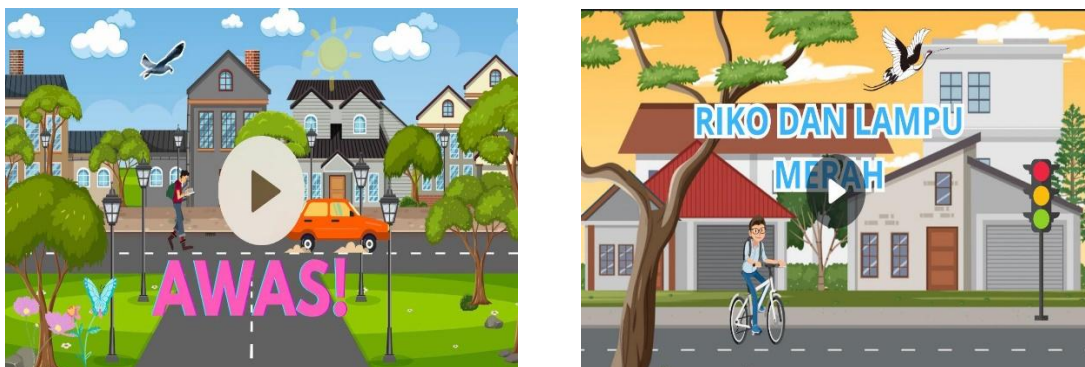
Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang positif dari penggunaan media audiovisual. Video pembelajaran berbasis *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar di SD (Arif et al., 2022). Sementara itu, media audiovisual juga memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV (Ashar et al., 2024). Selain itu, film animasi sebagai media audiovisual berhasil meningkatkan keterampilan menyimak cerita pendek siswa (Alfian et al., 2024). Meskipun begitu, hasil observasi di SD menunjukkan bahwa kegiatan menyimak masih belum berjalan maksimal. Guru belum memanfaatkan media secara optimal sehingga pembelajaran terasa kurang

menarik bagi siswa. Akibatnya, motivasi siswa menurun dan sebagian besar belum mencapai nilai KKTP minimal yaitu 75. Keadaan ini menunjukkan perlunya strategi baru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Media Audio Visual

Istilah “media” berasal dari bahasa Latin “medius” yang berarti perantara, sedangkan “media” sebagai bentuk jamak dari “medium” menunjukkan alat yang digunakan untuk menghubungkan antara sumber pesan dan penerima. Sanjaya menyebut media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima melalui berbagai bentuk, seperti video atau komputer. Sanjaya juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang memudahkan penyampaian pesan-pesan dalam proses belajar-mengajar. Guru memanfaatkan media ini sebagai pendukung kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Benda konkret maupun lingkungan sekitar dapat digunakan sebagai media apabila mampu menunjang proses pendidikan. Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan pemahaman materi. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen penting dalam mendukung ketercapaian tujuan belajar (Lindawati et al., 2024).

Media audiovisual merupakan kombinasi antara unsur suara dan gambar yang dapat ditangkap oleh indera pendengaran serta penglihatan. Hamdani menjelaskan bahwa penyajian materi akan menjadi lebih lengkap apabila siswa menerima informasi secara visual sekaligus audio. Sanjaya menyebutkan contoh media audiovisual seperti film, slide bersuara, dan rekaman video yang mampu menarik perhatian siswa. Proses pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat ketika kedua indera utama mereka terlibat aktif dalam belajar. Febliza dan Zul menyatakan bahwa media ini mendorong keterlibatan siswa secara sensorik sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup. Media audiovisual juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, bukan hanya bersifat teoritis. Maka dari itu, guru dapat memanfaatkan media audiovisual untuk membentuk suasana belajar yang interaktif dan mendukung capaian pembelajaran siswa secara optimal (Aulia Tri Oktaviani et al., 2024).



Gambar 1. Contoh Media Audio Visual untuk Pembelajaran

Video Berbasis Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran

Canva merupakan aplikasi desain berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat konten visual seperti presentasi, poster, dan infografis. Desain yang menarik dari *Canva* telah membuat penyampaian informasi menjadi lebih variatif dan tidak membosankan. Pengguna dapat memanfaatkan berbagai template, meskipun sebagian tersedia secara berbayar, untuk mendesain bahan ajar dengan lebih efektif. Aplikasi ini hanya bisa diakses secara optimal jika pengguna terhubung ke jaringan internet yang stabil. *Canva* juga memiliki beberapa kelebihan, seperti memungkinkan guru dan siswa meningkatkan kreativitas, menghemat waktu, dan memungkinkan kolaborasi dalam mendesain hanya dengan menggunakan gawai. Meski demikian, penggunaan *Canva* tetap memiliki kekurangan, seperti keterbatasan fitur gratis serta potensi kesamaan desain dengan pengguna lain. Langkah-langkah dalam mengoperasikan *Canva* dimulai dari registrasi akun hingga menyimpan atau membagikan hasil desain yang telah dibuat (Alfian et al., 2024).



Gambar 2. Aplikasi *Canva*

Media video berfungsi secara menyeluruh sebagai sarana pembelajaran yang dapat menarik perhatian, membangkitkan emosi, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Arsyad menjelaskan bahwa video memiliki empat fungsi utama, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris yang mampu mendukung proses belajar siswa. Video dapat mengarahkan konsentrasi siswa kepada inti materi sekaligus menggugah respons emosional mereka saat menerima pembelajaran. Dengan bantuan elemen visual dan audio, siswa yang kesulitan memahami materi secara teks dapat lebih mudah menyerap informasi. Selain itu, guru juga dimudahkan saat menyampaikan materi karena video dapat memvisualisasikan konsep secara konkret. Meski demikian, efektivitas media video perlu didukung oleh penguasaan teknologi yang baik dari pengajar. Dengan peranannya yang besar, video mampu mengubah pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna bagi peserta didik (ASHAR et al., 2024).

Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak merupakan kemampuan berbahasa pertama yang diperoleh manusia sejak masih dalam kandungan. Setelah dilahirkan, anak-anak terus mengembangkan keterampilan ini melalui interaksi verbal dengan lingkungan sekitar, yang nantinya menjadi landasan bagi penguasaan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis. Proses pembelajaran menyimak tidak hanya terjadi secara alami, tetapi juga ditanamkan secara formal di lembaga pendidikan. Penguasaan informasi dan ilmu pengetahuan bergantung pada kemampuan menyimak yang sungguh-sungguh dan konsisten. Seseorang akan semakin memperluas wawasan ketika ia menyimak berbagai hal positif. Menyimak sendiri memiliki beragam tujuan, mulai dari untuk belajar, hiburan, menilai, mengapresiasi, hingga menyelesaikan masalah yang dihadapi. Berdasarkan intensitasnya, kegiatan menyimak dapat dibedakan menjadi menyimak ekstensif dan intensif (Yustuti et al., 2022).

Aktivitas menyimak terdiri atas beberapa tahapan, yaitu mendengar, memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, dan menanggapi. Siswa menerima informasi melalui suara dan gambar yang disediakan media audiovisual, lalu mereka memahaminya dengan panduan pertanyaan dari guru. Selanjutnya, siswa diminta menafsirkan makna tersirat maupun tersurat, mengevaluasi cerita, dan akhirnya memberikan tanggapan aktif terhadap materi yang telah mereka simak. Keberhasilan menyimak dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kondisi fisik dan psikologis, pengalaman, sikap, motivasi, lingkungan, dan peranan sosial siswa. Suasana kelas yang nyaman, media pembelajaran yang menarik, dan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari akan meningkatkan kualitas keterampilan menyimak. Guru dapat memanfaatkan teknologi seperti media *Canva* untuk mengatasi kebosanan dan menjaga perhatian siswa. Dengan demikian, kegiatan menyimak tidak hanya menjadi bagian dari pembelajaran bahasa, tetapi juga pembentukan karakter dan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial (Momang, 2021).

Cerita Anak

Cerita anak termasuk jenis sastra yang isinya telah disesuaikan dengan perkembangan emosional dan intelektual anak-anak. Para pengarang sering menghadirkan kisah binatang yang berperilaku layaknya manusia agar mudah dipahami oleh pembaca muda. Gaya bahasa yang sederhana dan langsung digunakan oleh penulis untuk menyesuaikan dengan usia anak. Aksi tokoh dalam cerita, beserta dampaknya, dijadikan fokus utama oleh pengarang. Ilustrasi yang menyertai cerita biasanya memberikan pesan visual dan emosional yang tidak bisa disampaikan melalui teks saja. Anak-anak atau binatang yang berkarakter seperti anak-anak sering dijadikan tokoh utama agar pembaca dapat merasa terlibat secara emosional. Oleh karena itu, cerita anak memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari karya sastra pada umumnya (Fatonah, 2022).

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menggambarkan secara sistematis gejala-gejala yang terjadi di lapangan tanpa melakukan pengujian hipotesis atau mencari hubungan antar variabel. Metode ini menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data pada objek alami, bukan melalui eksperimen (Sugiyono, 2019). Pemilihan metode ini dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa teori-teori yang relevan dapat membantu dalam mengkaji permasalahan dan merumuskan solusi yang sesuai. Penelitian difokuskan di SD Negeri 32 Banda Aceh karena belum pernah ada penelitian sejenis mengenai penggunaan media audiovisual berbasis *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Penelitian direncanakan berlangsung pada Januari 2025 dalam tahun ajaran 2024/2025

Subjek penelitian ditentukan, yaitu siswa kelas IV SD Negeri 32 Banda Aceh yang berperan penting dalam pengumpulan data. Peneliti menggunakan instrumen berupa observasi dan tes untuk mengukur, merekam, dan menganalisis data yang berkaitan dengan isu yang dikaji. Observasi dan tes dirancang agar peneliti dapat memahami aktivitas pembelajaran dan perubahan yang terjadi secara langsung. Dua teknik pengumpulan data tersebut dipilih karena mampu memberikan informasi konkret mengenai implementasi media audiovisual. Fakta-fakta yang diperoleh dari pengamatan dan hasil tes menjadi acuan utama dalam penyusunan laporan penelitian. Peneliti mencatat data yang diperoleh secara cermat dan menyeluruh guna memastikan validitas temuan. Proses ini memberikan gambaran utuh mengenai efektivitas media audiovisual berbasis *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Sugiyono, 2019).

Hasil Penelitian

Pengamatan dilakukan terhadap peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memberikan penilaian pada lembar observasi aktivitas belajar peserta didik. Lembar observasi terdiri dari 10 aspek penilaian. Penilaian dilakukan oleh guru dengan cara mengamati semua aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Total Skor	Nilai (%)	Kategori	No	Nama Peserta Didik	Total Skor	Nilai (%)	Kategori
1	AN	37	92.5	Sangat Baik	17	M. H	35	87.5	Sangat Baik
2	AP	38	95	Sangat Baik	18	M. M	31	77.5	Baik
3	AG	40	100	Sangat Baik	19	M. R	38	95	Sangat Baik

4	AA	37	92.5	Sangat Baik	20	M. RH	32	80	Baik
5	AR	38	95	Sangat Baik	21	M. R	29	72.5	Baik
6	DA	34	85	Sangat Baik	22	M. U	34	85	Sangat Baik
7	FI	34	85	Sangat Baik	23	PA	34	85	Sangat Baik
8	FF	36	90	Sangat Baik	24	QA	31	77.5	Baik
9	GS	31	77.5	Baik	25	RS	36	90	Sangat Baik
10	HD	36	90	Sangat Baik	26	RN	37	92.5	Sangat Baik
11	KM	34	85	Sangat Baik	27	SR	31	77.5	Baik
12	M. A	31	77.5	Baik	28	SN	34	85	Sangat Baik
13	MAA	36	90	Sangat Baik	29	ZM	29	72.5	Baik
14	M. AF	37	92.5	Sangat Baik	30	FA	35	87.5	Sangat Baik
15	M. AQ	29	72.5	Baik	Jumlah Total Nilai		1024	-	-
16	M. F	30	75	Baik	Rata-rata		34.13	85.33	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik dalam menyimak cerita menggunakan media audiovisual berbasis *Canva* menunjukkan pencapaian yang baik. Nilai rata-rata keseluruhan mencapai 85.33%, yang masuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis *Canva* dapat menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi mereka dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan tes kepada peserta didik kelas IV untuk mengukur ketercapaian hasil belajar setelah menggunakan media tersebut. Post test dilaksanakan pada akhir proses kegiatan pembelajaran keseluruhan dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi yang telah diajarkan selama periode pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Data Tes Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Total Skor	Kategori	No	Nama Peserta Didik	Total Skor	Kategori
1	AN	100	Sangat Baik	17	MHF	60	Cukup
2	APE	100	Sangat Baik	18	MMP	100	Sangat Baik
3	AGED	86,67	Sangat Baik	19	MR	86,67	Sangat Baik
4	AMA	86,67	Sangat Baik	20	MRH	86,67	Sangat Baik
5	AR	100	Sangat Baik	21	MRF	100	Sangat Baik
6	DAN	100	Sangat Baik	22	MUA	86,67	Sangat Baik
7	FIAH	100	Sangat Baik	23	PA	100	Sangat Baik
8	FFR	100	Sangat Baik	24	QY	100	Sangat Baik
9	GS	100	Sangat Baik	25	RH	100	Sangat Baik

10	HDS	86,67	Sangat Baik	26	RNS	100	Sangat Baik
11	KM	100	Sangat Baik	27	SR	86,67	Sangat Baik
12	MAI	100	Sangat Baik	28	SN	100	Sangat Baik
13	MAA	86,67	Sangat Baik	29	ZM	86,67	Sangat Baik
14	MAF	100	Sangat Baik	30	FAR	100	Sangat Baik
15	MAQ	100	Sangat Baik	Jumlah Total Nilai		2840,03	29 Peserta Didik Tercapai
16	MF	100	Sangat Baik	Rata-rata		94	1 Peserta Didik Tidak Tercapai

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik adalah sebesar 94, dengan jumlah peserta didik yang mencapai ketercapaian secara individual sebanyak 29 orang, serta jumlah peserta didik yang tidak tercapai 1 orang. Adapun persentase ketercapaian belajar secara klasikal adalah 96,67%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran telah berhasil mencapai ketuntasan klasikal. Hasil ini menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis *Canva* berperan penting dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi lalu lintas di kelas IV di SD Negeri 32 Banda Aceh.



Gambar 3. Merangsang Pemahaman Awal Peserta Didik Ketika Menayangkan Video Penjelasan Keterampilan Menyimak

Pembahasan

1. Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik

Penerapan media audiovisual berbasis *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 32 Banda Aceh memberikan dampak positif terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Hasil observasi pada 7 Januari 2025 menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam pembelajaran setelah menyimak cerita melalui media audiovisual. Rata-rata pencapaian keterampilan menyimak mencapai 85,33% dan termasuk dalam

kategori sangat baik. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media audiovisual meningkatkan keterlibatan serta pemahaman terhadap isi teks cerita. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Arif et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa media audiovisual mampu menjadikan peserta didik lebih antusias dan aktif dalam menyimak materi. Media audiovisual terbukti mampu memperkuat koneksi makna yang dibentuk siswa saat menyimak.

Lebih lanjut, media berbasis *Canva* yang menarik dan interaktif turut meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Visualisasi yang menarik mampu membuat siswa lebih tertarik untuk menyimak dan memahami isi cerita. Media ini tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual berbasis *Canva* dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Daya tarik visual membantu peserta didik membangun imajinasi dan menghubungkan cerita secara lebih nyata. Selain itu, penggunaan elemen suara dan gambar mempermudah mereka dalam memahami isi cerita secara menyeluruh. Keaktifan peserta didik selama pembelajaran mencerminkan keberhasilan penerapan strategi ini. Maka, media audiovisual berbasis *Canva* menjadi alternatif yang tepat dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil post-tes menunjukkan bahwa 96,67% atau 29 dari 30 peserta didik berhasil mencapai standar ketercapaian hasil belajar, yang menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi cerita. Media ini terbukti membantu siswa menyerap informasi lebih baik, terutama dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Hasil ini didukung oleh teori pembelajaran multisensori yang menyebutkan bahwa integrasi audio dan visual mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik. Media audiovisual menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan efektif, sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda. Penelitian Alfian et al. (2024) juga menunjukkan hasil serupa, di mana penggunaan audiovisual meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media berbasis *Canva* menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan mampu mendorong motivasi belajar siswa. Temuan ini menguatkan bahwa media interaktif dapat menggantikan metode konvensional yang kurang menarik.

Namun, penelitian ini juga mencatat beberapa kendala teknis, seperti waktu yang diperlukan guru dalam merancang media dan kebutuhan koneksi internet yang stabil. Guru yang belum terbiasa menggunakan *Canva* menghadapi tantangan dalam proses persiapan materi. Di sisi lain, keterbatasan infrastruktur digital di beberapa sekolah bisa menghambat penerapan media ini secara maksimal. Meskipun demikian, media audiovisual tetap memberikan kontribusi besar terhadap kualitas pembelajaran jika dimanfaatkan secara optimal. Pentingnya pengembangan teknologi pendidikan yang menyesuaikan kebutuhan peserta didik di era digital. Penelitian ini menyarankan agar studi selanjutnya mencakup populasi

yang lebih luas dan dilakukan dalam jangka waktu lebih panjang. Dengan begitu, dampak jangka panjang penggunaan media audiovisual berbasis *Canva* dapat dipahami secara menyeluruh dan lebih komprehensif.

Kesimpulan

Pembelajaran dengan media audiovisual berbasis *Canva* berjalan sesuai langkah penggunaan yang dirancang. Observasi menunjukkan aktivitas belajar peserta didik mencapai 86% dengan kriteria sangat baik. Penggunaan media ini efektif dalam memperkuat keterampilan menyimak cerita, 96,67% peserta didik dengan ketercapaian belajar sangat baik dan rata-rata nilai 94. Penerapan media audiovisual berbasis *Canva* efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita peserta didik. Media ini tidak hanya membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung ketercapaian keterampilan menyimak secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual berbasis *Canva* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Arif, V. R., Darmayanti, R., & Usmiyatun, U. (2022). Designing the Development of *Canva* Application-Based Audio-Visual Teaching Materials on the Material “Point to Point Distance” for High School Students. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 286–299. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i1.14862>
- Ashar, A., Fahreza, & Iskandar, A. A. (2024). Pemanfaatan Media Audio-Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Ips Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(3), 193–199. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i3.3334>
- Aulia Tri Oktaviani, Fika Amelia, Isti Safitri Khasanah, Muhammad Ibnu Haekal, & Wismanto Wismanto. (2024). Motivation Among Student In Islamic Elementary School Pada Pengembangan Media Audio Visual. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 210–221. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3.289>
- Fatonah, K. (2022). Pencirian Tokoh Utama Cerita Anak dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Sastra di SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(01), 9–20. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i01.779>
- Ichsan, A. S., Rohmah, F. Z., & Yunianta, R. D. (2024). Audio-Visual Media to Enhance Learning Motivation in Indonesian Language Subject for the 3rd-Grade of Islamic Elementary School. *Ibtida’i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(1), 57–70.

- Lindawati, Husin, M., & Fitri, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Di Kelas IV SDN Ranto Panyang 1 Meureubo. *Jurnal Elementary Education Research*, 9(1), 56–72.
- Momang, H. D. (2021). Pengembangan model buku ajar digital keterampilan menyimak berdasarkan pendekatan autentik. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(1), 71–93. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.16202>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Yustuti, S., Masrun, M., & Hikmah, H. (2022). Development of Listening Skills Evaluation Instruments | Pengembangan Instrumen Evaluasi Keterampilan Menyimak. *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.25217/mantiquatayr.v3i1.2614>