

Keefektifan Media Pembelajaran Canva bermuatan Kearifan Lokal Surabaya dan Banyuwangi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kelas III Sekolah Dasar

Nurul Hafadah^{a,1}, Nurul Istiq'faroh^{b,2}, Adinda Putri Nur Adibah^{c,3}

^{a,b,c}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia

¹24010644311@mhs.unesa.ac.id; ²nurulistiqfaroh@unesa.ac.id; ³24010644314@mhs.unesa.ac.id

* 24010644314@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Sejarah Artikel: Diterima: 20 Februari 2026 Direvisi: 14 Maret 2026 Disetujui: 27 April 2026 Tersedia Daring: 1 Mei 2026 Kata Kunci: Canva Media Pembelajaran Kearifan Lokal Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Selain itu, pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran juga belum optimal sehingga materi kurang dekat dengan kehidupan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang bermuatan kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III di salah satu sekolah dasar wilayah kota Surabaya. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain pre-experimental berupa one group pretest-posttest design. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 51 meningkat menjadi 94 pada post-test. Seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran. Media berbasis Canva yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keaktifan, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan bermakna melalui penyajian yang visual dan kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva bermuatan kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar serta dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal.
ABSTRACT	
Keywords: Canva Learning Media Local Wisdom Listening Skills Elementary School	<i>This research is motivated by the low listening skills of elementary school students caused by learning that is still dominated by lecture methods and the lack of use of interactive and contextual learning media. In addition, the use of local wisdom in learning is also not optimal, so the material is not close to students' lives. This study aims to determine the effectiveness of interactive learning media based on Canva, which contains local wisdom of Surabaya and Banyuwangi, in improving the listening skills of third-grade students in an elementary school in the city of Surabaya. The method used is a descriptive quantitative study with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The research subjects numbered 10 students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. Data were analyzed using descriptive quantitative techniques by comparing the results of the pre-test and post-test to determine the improvement in students' listening skills. The results</i>

showed a significant improvement, with an average pre-test score of 51 increasing to 94 in the post-test. All students experienced improved learning outcomes after using the learning media. The Canva-based media developed was able to attract students' attention, increase their activeness, and help students understand the material more easily and meaningfully through visual and contextual presentation. Thus, Canva-based interactive learning media containing local wisdom has proven effective in improving elementary school students' listening skills and can be an innovative alternative in learning that integrates technology and local culture.

©2026, Nurul Hafadah, Nurul Istiq'faroh, Adinda Putri Nur Adibah
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia demi keberlangsungan kehidupan bangsa saat ini dan masa yang akan datang (Setyawan, 2025). Adapun menurut Aliyah & Istiq'faroh, (2022) bahwa pendidikan sangatlah berperan penting untuk turut ikut andil dalam mengambil bagiannya sebagai wadah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Victorynie, 2023). Oleh karena itu, pendidikan perlu dirancang secara kontekstual dan relevan dengan lingkungan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Lingkungan tersebut tidak hanya mencakup aspek sosial, tetapi juga budaya yang melekat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam konteks ini, budaya menjadi salah satu sumber belajar yang dekat dan nyata, sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keragaman budaya (Savira et al., 2024). Keragaman budaya Indonesia meliputi berbagai suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, kesenian, pakaian adat, rumah adat, hingga makanan khas. Kekayaan budaya tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar kontekstual dalam proses pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Menurut Andira & Akbar, (2025) pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran menjadi penting karena dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih dekat dan nyata dengan kehidupan sehari-hari serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pengintegrasian kebudayaan lokal juga terbukti mampu memperkuat karakter peserta didik dan memperkaya pengalaman belajar di sekolah dasar (Jewitan Hulu et al., 2025).

Dalam bidang pendidikan, bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena menjadi sarana komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran (Hendratno & Karisma, 2022). Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan adalah keterampilan menyimak, yaitu kemampuan mendengarkan dan memperhatikan secara cermat apa yang disampaikan oleh orang lain. Oleh karena itu, keterampilan menyimak pada siswa kelas rendah perlu mendapatkan perhatian khusus agar dapat berkembang dengan baik. Kemampuan menyimak atau mendengarkan merupakan keterampilan

dasar yang sangat penting dalam perkembangan kognitif dan bahasa siswa, terutama di sekolah dasar (Bourdeaud'hui et al., 2018). Menyimak dengan baik tidak hanya berkaitan dengan kemampuan untuk memahami informasi verbal, tetapi juga dengan kemampuan untuk mengolah, menginterpretasikan, dan merespons informasi yang diterima secara efektif. Rendahnya keterampilan menyimak siswa sering kali disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan kurangnya media yang interaktif. Selain itu, Media pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif cenderung membuat siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran (Makhtum et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media digital terbukti mampu merangsang area otak yang berperan dalam pemrosesan bahasa (neurolinguistik), sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan (Rukmi et al., 2025).

Hal tersebut selaras dengan penelitian oleh (Laila & Erwin Putera Permana, 2024) bahwa siswa memiliki keharusan dalam memiliki keterampilan berbahasa yang baik, Dalam mendukung proses tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat membantu guru menyampaikan informasi pembelajaran secara lebih efektif. Menurut Usep Setiawan et al., (2023) media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Di era digital saat ini, pembelajaran menyimak tidak hanya bergantung pada metode tradisional seperti mendengarkan langsung dari pengajar, namun juga dapat diperluas dengan memanfaatkan teknologi, termasuk media digital yang menarik dan interaktif (Hasanah et al., 2023).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga berkembang pesat, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan ketika proses pembelajaran sebagai jembatan bagi peserta didik mencerna pesan dan menggapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Nuzulia, 2023). Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, salah satu media yang dapat digunakan adalah Canva. Menurut Nisa et al., (2025) penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat membuat peserta didik lebih aktif serta membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, dan media ini juga dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh pengajar. Aplikasi Canva sendiri merupakan platform pembuatan desain grafis dan komunikasi visual berbasis web daring yang mudah dan cepat digunakan dan menyediakan berbagai macam alat editing untuk membuat desain grafis seperti poster, selebaran, infografis, desain presentasi, postingan media sosial, dan lain sebagainya (Setiono & Handriyotopo, 2023). Melalui aplikasi Canva, pengguna dapat membuat berbagai jenis desain seperti presentasi, video, poster, logo, dan berbagai bentuk media pembelajaran lainnya (Ramadani et al., 2025). Hal ini melibatkan penggunaan template, elemen desain, tipografi, dan palet warna dengan bijak. Tujuannya adalah untuk menghasilkan konten visual yang memenuhi tujuan (Hendratno et al., 2025).

Meskipun demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital dalam praktik di sekolah dasar belum sepenuhnya optimal, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Berdasarkan hasil observasi di salah satu Sekolah Dasar daerah kota Surabaya pada kelas III, ditemukan permasalahan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan

buku teks tanpa dukungan media interaktif. Sehingga keterampilan menyimak siswa rendah dalam pembelajaran serta cenderung pasif, mudah terdistraksi, dan mengalami kesulitan memahami isi cerita yang disampaikan secara lisan. Selain itu, materi yang digunakan belum banyak memanfaatkan konteks budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan keterampilan menyimak dalam kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan interaktif dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional. Selain itu, minimnya media pembelajaran digital bermuatan kearifan lokal yang dirancang khusus untuk peserta didik kelas juga masih terbilang rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan konteks budaya lokal agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Salah satu alternatif solusi adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang dipadukan dengan muatan kearifan lokal. Integrasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan menyimak siswa saja, tetapi juga untuk menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah Jawa Timur.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang bermuatan kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan media ini menjadi penting karena pembelajaran menyimak pada kelas rendah memerlukan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami isi cerita sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah. Dengan demikian, media interaktif Canva yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan menyimak serta memperkaya pengalaman belajar siswa secara lebih bermakna.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan angka-angka serta hanya menggambarkan isi suatu variabel dalam penelitian, tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan, mengkaji dan menjelaskan suatu fenomena dengan data (angka) apa adanya tanpa bermaksud menguji suatu hipotesis tertentu (Nurhabiba et al., 2023). Metode penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan produk berupa media pembelajaran Canva berbasis kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi sebagai media untuk menguraikan materi secara kontekstual dan bermakna bagi peserta didik serta mengintegrasikan unsur budaya lokal, seperti tradisi, kesenian, bahasa, serta potensi daerah.

Dengan metode ini, peneliti memaparkan data yang diperoleh dan menganalisisnya sehingga diperoleh gambaran jelas tentang tingkat keefektifan media pembelajaran Canva. Melalui penggunaan media pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran sekaligus mengenal kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode

Pre-Experimental dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Penelitian eksperimen ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sri Rizqi Wahyuningrum & Anggi Pratama Putri, 2021). Desain yang digunakan adalah *one group pretest posttest design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan.

Pre-test diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi dan keterampilan menyimak sebelum penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya, peserta didik diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Canva bermuatan kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah perlakuan diberikan, peserta didik kemudian diberikan *post-test* untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri wilayah Surabaya. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa letak sekolah yang strategis dan tidak jauh dari kampus memudahkan akses peneliti dalam pelaksanaan penelitian, serta mendukung kelancaran proses observasi dan pengumpulan data selama kegiatan berlangsung. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III berjumlah 10 orang. Sedangkan, untuk objek penelitian ini adalah media pembelajaran canva berbasis kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan menyimak peserta didik kelas II Sekolah Dasar setelah penggunaan media pembelajaran Canva bermuatan kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi dalam kegiatan pembelajaran. Data tersebut berupa skor hasil tes peserta didik yang kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dan telah terintegrasi secara langsung di dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Tes ini diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran Canva bermuatan kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi. Soal-soal tes telah disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, angket dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran oleh guru serta kebutuhan peserta didik, angket digunakan untuk memperoleh data penilaian dan tanggapan dari, guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Sementara itu, tes Observasi digunakan untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran oleh guru serta kebutuhan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif memberikan gambaran tentang dimana sebagian besar data berpusat dalam satu set data (Sudirman et al., n.d.). Data yang diperoleh berdasarkan hasil penskoran angket akan dianalisis dan mengonversi skor ke dalam penilaian untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran. Sementara itu, data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengetahui

peningkatan keterampilan menyimak peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran Canva dinyatakan efektif digunakan apabila hasil penilaian dari guru dan peserta didik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran.

Definisi variabel operasional memberikan gambaran bagaimana variabel digunakan dalam penelitian ini. Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran canva, kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi. Media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang disusun berbasis video animasi dan menggunakan gambar bergerak dan dapat dioperasikan yang menampilkan gambar seluruh elemen kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi. Media ini dibuat dalam bentuk digital yang disesuaikan dengan karakter siswa kelas II agar mudah digunakan dan dipahami. Melalui media ini dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan dalam media interaktif melalui gambar-gambar yang runtut. Materi dalam media pembelajaran menyajikan tentang kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi secara visual dan sistematis. Melalui media ini, siswa dapat mempelajari berbagai unsur budaya daerah, seperti rumah adat, baju adat, senjata tradisional, tarian daerah, lagu daerah, suku yang menempati daerah tersebut, serta makanan khas. Dengan ini, siswa diharapkan meningkatkan kemampuan menyimak, minat belajar siswa, serta membantu mereka memahami dan mengenal kekayaan budaya daerah dengan lebih mudah dan menyenangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bermuatan kearifna lokal Surabaya dan Banyuwangi dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III di sekolah dasar daerah kota Surabaya, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterampilan siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai sebesar 51. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 94. Seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, bahkan sebagian besar siswa mencapai skor maksimal. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu membantu siswa dalam memahami materi melalui kegiatan menyimak secara lebih efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Media interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) yang terletak pada pengintegrasian media Canva dengan muatan kearifan lokal. Jika penelitian sebelumnya cenderung hanya berfokus pada penggunaan media digital, maka penelitian ini mengombinasikan teknologi dengan nilai budaya lokal sebagai konten pembelajaran. Hal ini memberikan kontribusi yang lebih luas, tidak hanya pada peningkatan keterampilan menyimak, tetapi juga pada penanaman nilai budaya dan identitas lokal siswa. Kebaruan lainnya terletak pada fokus keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar kelas rendah, yang selama ini sering kurang mendapat perhatian dibandingkan keterampilan membaca dan menulis. Dengan adanya media interaktif yang menarik, keterampilan menyimak dapat dikembangkan secara lebih optimal.

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan, penelitian ini telah berhasil menjawab tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Media yang dikembangkan terbukti: (1) Meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, (2) Membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, (3) Meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, (4) Menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva bermuatan kearifan lokal dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak serta mengintegrasikan teknologi dengan budaya lokal.

Table 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tabel Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>			
No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Nino	30	90
2	Vano	40	100
3	Rizal	60	80
4	Brizar	80	100
5	Nadia	40	90
6	Nesya	50	100
7	Mawar	60	100
8	Kino	50	100
9	Aljabar	50	80
10	Ghefaro	50	100
Rata-rata		51	94



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran



Gambar 2. Petunjuk



Gambar 3. Isi Materi



Gambar 4. Soal Pre-Test



Gambar 5. Soal Post-Test

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva bermuatan kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III sekolah dasar. Media yang dikembangkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang sebelumnya cenderung konvensional dan kurang menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran telah dan terbukti tercapai. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dengan kearifan lokal dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan dan mengembangkannya media pembelajaran yang interaktif serta kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang yang berbeda dengan jumlah subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih general.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada salah satu pihak sekolah dasar di wilayah kota Surabaya yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian dalam menyelesaikan artikel ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan dalam proses penyusunan artikel ini. Selain itu, penulis juga ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan artikel ini.

6. Daftar Pustaka

- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). Pengembangan Media FlipBook Bahasa Indonesia Materi Fabel Kelas IV SD. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.
- Andira, A., & Akbar, Z. (2025). Membumikan kearifan lokal dalam bahan ajar: strategi inovatif meningkatkan minat belajar siswa madrasah ibtidaiyah. *Didaktika Dwija Indria*, 13, 217–228.
- Daniyati Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan Muttaqien Purwakarta. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Hendratno, H., Amalia, E., Istighfaroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Hendratno, & Karisma, I. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1113–1126.
- Jewitan Hulu, P., Zariah, K., & Hulu, Y. (2025). Mengintegrasikan Seni dan Budaya Lokal dalam Pembelajaran SD untuk Meningkatkan Identitas Nasional. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5, 63–71.

- Laila, P. G. A. P. A., & Erwin Putera Permana. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NETADO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN MEMBACA DONGENG SISWA KELAS II SDN BANGSONGAN*. 10(1), 570–582.
- Makhtum, R., Rodhiyah, A., Purnomo, M. B., Ilaah, R., Putri Andani, M. F., Istiqfaroh, N., & Enun Kharisma, N. V. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 3(1), 28–36. <https://doi.org/10.61476/gsf8m927>
- Nisa, I., Syafaah, P. N., Miftah, D., & Nur, M. (2025). Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Desain Visual Siswa MTS Manba'ul Ulum. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(03), 2791–2799.
- Nurhabiba, F. D., Misdalina Misdalina, & Tanzimah. (2023). KEMAMPUAN HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI SD 19 PALEMBANG. *Detikproperti*, 6, 119–121.
- Nuzulia, A. (2023). Media Pembelajaran. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Ramadani, Iga Suci, Sherly Ramadani, and S. G. S. (2025). Peran Canva Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal ILMU PENGETAHUAN NARATIF*, 06(1), 507–515.
- Rukmi, A. S., Nurul Istiq'faroh, Ulhaq Zuhdi, & Maryam Isnaini Damayanti. (2025). Inovasi Pembelajaran Menyimak dengan Buku Dongeng Digital untuk Mengoptimal Neurolinguistik Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Primary and Children's Education*, 8(1), 2615–6598. www.junikhyat.com
- Savira, A., Sulisfiani, A., Aprianda, D., Hudi, I., Mahda, M. Y., Listi, O. C., Wulan Maharani, R., & Riau, U. M. (2024). Pandangan Terhadap Budaya Indonesia dengan Negara Lain. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 380–385. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Setiono, D., & Handriyotopo. (2023). Kajian dan Penelitian Canva Sebagai Aplikasi Desain Pilihan Mahasiswa Seni. *Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual*, 3(2), 88–102.
- Setyawan, D. (2025). *MEMBANGUN GENERASI EMAS: PERAN PENDIDIKAN DALAM MEMBENTUK MASA DEPAN BANGSA*. 1, 1–9.
- Sri Rizqi Wahyuningrum, Anggi Pratama Putri, & M. J. (2021). *Pre-Experimental Design Bimbingan Kelompok dengan Teknik Assertive Training dalam Peningkatan Keterampilan Komunikasi Siswa di SMK Kesehatan Nusantara*. 18(1).
- Sudirman, Cahaya, M. L. K. A. S. I. M. E., Tandirerung, N. L. S. A. | J. S. W. Y., Indrawati, S. R. | D. O. N. F., Fittriya, N. L., & Hasanah, N. A. | N. K. A. W. T. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN 1*.
- Victorynie, U. S. I. (2023). Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Pendidikan Dan Pelatihan. *Ekonomi Akuntansi, Manajemen*, 2(2), 91–107.