

---

## Sistematik Literatur Review (SLR): Media Pembelajaran Sudut Pasar Online untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nurul Latifah<sup>1\*</sup>, Waspodo Tjipto Subroto<sup>2</sup>, Budi Purwoko<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

\*Corresponding author: [nurul.22032@mhs.unesa.ac.id](mailto:nurul.22032@mhs.unesa.ac.id)

---

### ABSTRACT

Based on the results of observations and interviews, there are problems in learning activities, including a lack of awareness of the use of learning media and teachers who are too dominant in class, so that many students have difficulty understanding the material presented. The aim of this research is to describe the use of Canva to design advertisements that will be marketed via social media in a learning context. The method used in this research uses a qualitative approach with a Systematic Literature Review (SLR) review, with five steps used out of the seven existing steps, namely (1) Asking research questions; (2) Finding studies; (3) Critical evaluation of the study; (4) Data collection; and (5) Data analysis and reporting. The data source used is articles from Google Scholar in the 2019-2023 time period which are analyzed based on relevant variables, subjects/objects/partners, methods and findings. Based on the study that the researchers have conducted, it is concluded that the use of Canva has a very important role for its users, so that Canva will be ideally needed as an alternative learning media for students so that they have sufficient creativity in designing advertisements that will be promoted via social media in science learning context.

*Keywords: development; Canva learning media; social media; economic activities*

---

### ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya kurangnya kesadaran pemanfaatan media pembelajaran dan guru yang terlalu mendominasi di kelas, sehingga banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi yang disampaikan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan Canva untuk mendesain iklan yang akan dipasarkan melalui media sosial dalam konteks pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tinjauan *Systematic Literature Review* (SLR), dengan lima langkah yang digunakan dari tujuh langkah yang ada, yaitu (1) Mengajukan pertanyaan penelitian; (2) Menemukan studi; (3) Evaluasi kritis terhadap studi; (4) Pengumpulan data; serta (5) Analisis data dan pelaporan. Sumber data yang digunakan adalah artikel dari Google Scholar dalam rentang waktu 2019-2023 yang dianalisis berdasarkan variable relevan, subjek/objek/mitra, metode, dan temuan. Berdasarkan kajian yang telah peneliti lakukan, maka diperoleh simpulan bahwasannya pemanfaatan Canva memiliki peranan yang sangat penting bagi penggunaannya, sehingga Canva akan sangat ideal diperlukan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif bagi peserta didik agar memiliki kreativitas memadai dalam mendesain iklan yang akan dipromosikan melalui media sosial dalam konteks pembelajaran IPAS.

**Kata Kunci:** pengembangan; media pembelajaran Canva; media sosial, kegiatan ekonomi

---

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berharga bagi kehidupan. Manusia telah memperoleh pendidikan sejak lahir, dan pendidikan pertamanya diperoleh dari keluarga. Lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat merupakan sumber belajar kedua setelah lahir sebelum memasuki usia sekolah. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 (2003) disebutkan pendidikan adalah suatu kegiatan yang disadari

demikian terwujudnya kegiatan belajar serta pembelajaran dengan menuntut peserta didik agar aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Berdasarkan isi undang-undang tersebut dijelaskan bahwa pendidikan di Indonesia diselenggarakan dengan tujuan demi tercapainya masa depan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Dijelaskan juga bahwa peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga mudah mengembangkan potensi dari dirinya yang bisa bermanfaat bagi masyarakat. Guna memulai itu semua, pendidikan dasar diperlukan dalam konteks untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Di sekolah dasar setiap anak di didik sehingga menjalani proses pendidikan dan pembelajaran.

Pendidikan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) yang dapat dengan cepat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran melalui adanya penerapan media pembelajaran dan alat belajar digital. Teknologi yang berkembang dan bervariasi mampu mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran. Menurut Sadiman et al., (2018), media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat berperan sebagai sarana penyampaian materi dari pendidik terhadap peserta didik yang bertujuan memikat atensi dan minat peserta didik ketika dihadapkan pada suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif memiliki berbagai macam muatan pesan, tidak hanya memuat satu materi (Dananjaya, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dewasa ini menjadi salah satu solusi dalam keefektifan kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan dan sebagai alat pendukung, serta membangunkan semangat belajar peserta didik dalam memahami materi. Meskipun begitu, permasalahan yang peneliti temui di lapangan tidaklah demikian.

Kecenderungan selama ini sering ditemui jika guru enggan menggunakan media pembelajaran yang aneh-aneh dengan dalih tidak praktis. Guru lebih memilih berada dalam zona nyaman dengan memanfaatkan buku-buku yang sudah disediakan oleh pemerintah. Hal tersebut terbukti dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap peserta didik kelas V di SDN 1 Pamotan Lamongan terdapat beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya adalah kurangnya kesadaran pemanfaatan media pembelajaran dan guru yang terlalu mendominasi di kelas, sehingga banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut terlihat pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran, di mana sebagian besar peserta didik cenderung tidak memberikan respon dan hanya mengangguk. Selanjutnya pada proses penyampaian materi, guru hanya menyampaikan konten yang dibantu dengan adanya gambar-gambar yang bersumber dari buku paket dan meminta peserta didik untuk mendengarkan dan menuliskannya. Peserta didik memberikan penuturan bahwasannya kondisi tersebut membuat mereka kurang termotivasi dan terbatasnya ruang untuk berkreaitivitas. Menyikapi kondisi tersebut, peneliti berpandangan bahwasannya perkembangan IPTEKS yang masif saat ini harus benar-benar dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah ide/gagasan yang nantinya dapat memicu dan memacu guru untuk berinovasi agar pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Salah satu alternatif pemanfaatan IPTEKS dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran sudut pasar online, yaitu sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan website/aplikasi Canva untuk mendesain iklan dalam bentuk gambar, video atau audio yang kemudian dipasarkan melalui media sosial, seperti Whatsapp,

Instagram, Facebook, Shopee, serta Tiktok. Menurut Ariestina (2023), guru perlu memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva, sehingga tidak asal mengunduh dari Youtube. Dengan memiliki kemampuan tersebut, guru secara tidak langsung akan membangun chemistry yang lebih dekat dengan peserta didiknya, karena individu yang berada dalam video adalah gurunya sendiri. Adapun Alpian et al., (2023) mengemukakan bahwasannya kehidupan masyarakat dewasa ini secara konkret sudah dipengaruhi oleh media sosial, salah satunya adalah sektor pendidikan. Maka dari itu, pendidik, orang tua dan peserta didik perlu memberikan perhatian lebih di tengah peran media sosial dalam dunia pendidikan.

Media sudut pasar online nantinya akan berada di sudut-sudut ruang kelas yang didesain sedemikian rupa untuk keberlangsungan pembelajaran IPAS pada materi “Kegiatan Ekonomi”. Dalam proses pembelajaran peserta didik akan difasilitasi untuk melakukan praktik kegiatan ekonomi, yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi. Dengan skenario pembelajaran seperti itu, peserta didik akan memiliki ruang untuk berkeaktivitas, sehingga dapat menjadi lebih termotivasi yang ditunjukkan dalam bentuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Sudjana & Riva’i (2016) bahwasannya media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Adapun Kemp dan Dayton (dalam Susanto, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, di antaranya memotivasi peserta didik untuk belajar yang direalisasikan melalui teknik drama atau hiburan dan menyajikan informasi, yang dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi kepada sekelompok peserta didik. Hal ini sejalan dengan (Nurfadhillah dkk, 2021) yang mengemukakan bahwa media sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan jika penggunaan Canva memiliki berbagai manfaat. Pertama adalah penelitian dari Sholeh et al., (2020) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Canva* untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM”. Dalam penelitian tersebut dinyatakan jika pelaksanaan pendampingan dilakukan dengan metode diskusi dengan memetakan sejauh mana permasalahan yang dihadapi pelaku UMKM dalam membuat konten dan penggunaan Canva. Hasil akhir dalam pendampingan tersebut menjadikan peserta memiliki pemahaman yang baik dalam penggunaan Canva. Kedua adalah penelitian dari Sari & Pratikto (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva: Efektif dalam Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik”. Dalam penelitian tersebut dinyatakan jika selama proses uji coba, peneliti mendapati berbagai media pembelajaran interaktif dengan desain yang menarik dan bervariasi. Adapun hasil perhitungan juga menunjukkan jika terdapat perbedaan berpikir kritis dan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan jika media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva efektif untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian relevan di atas yang sekaligus menjadi bahan kajian peneliti bersama beberapa artikel lainnya, tentu akan sangat tepat jika skenario pembelajaran dirancang sedemikian rupa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IPTEKS.

Apalagi dalam penelitian relevan tersebut pemanfaatan Canva diperuntukkan bagi pelaku UMKM dan peserta didik dalam konteks meningkatkan kemampuan kognitif (berpikir kritis dan hasil belajar), sehingga belum terdapat kajian secara spesifik mengenai pemanfaatan Canva sebagai alat bantu mendesain iklan (gambar, video, atau audio), yang mana iklan tersebut nantinya dipasarkan melalui media sosial (WA, IG, FB, Shopee, serta Tiktok) dalam konteks pembelajaran, yang mana hal tersebut akan menjadi fokus kebaruan bagi peneliti. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan Canva untuk mendesain iklan yang akan dipasarkan melalui media sosial dalam konteks pembelajaran.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan desain *Systematic Literature Review* (SLR), di mana hasil kajiannya tetap dapat diklaim sebagai karya original dari peneliti. Menurut Zawacki-Richter et al., (2020), SLR merupakan suatu metode penelitian yang komprehensif dan sistematis dengan tujuan untuk menyajikan ringkasan yang akurat dan objektif dari keseluruhan literatur yang relevan dengan topik penelitian.

Adapun metode SLR memiliki tujuh prosedur yang dapat digunakan, yaitu (1) Mengajukan pertanyaan penelitian; (2) Menemukan studi; (3) Evaluasi kritis terhadap studi; (4) Pengumpulan data; (5) Analisis data dan pelaporan; (6) Interpretasi temuan; serta (7) Penyempurnaan dan pemutakhiran tinjauan (Rother, 2007). Adapun dalam penelitian ini, tahapan-tahapan tersebut hanya peneliti lakukan sampai pada tahapan ke-5.

1. **Mengajukan pertanyaan penelitian**, dalam SLR hal pertama yang perlu dilakukan adalah merumuskan pertanyaan penelitian yang baik sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan mengenai artikel yang akan dikaji. Dalam penelitian ini, pertanyaan yang dirumuskan adalah “Bagaimanakah pemanfaatan Canva untuk mendesain iklan yang akan dipasarkan melalui media sosial dalam konteks pembelajaran?”.
2. **Menemukan studi**, adalah menentukan sumber yang akan digunakan sebagai *database* yang disertai dengan penjelasan secara rinci terhadap pendekatan yang digunakan pada setiap jenis sumber. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah artikel yang terindeks Google Scholar dalam rentang waktu penerbitan antara 2019 sampai dengan 2023 (dalam 5 tahun terakhir).
3. **Evaluasi kritis terhadap studi**, diperlukan penentuan kriteria secara khusus agar memperoleh validitas studi. Hal ini dilakukan agar lebih memudahkan pengambilan keputusan terhadap artikel yang akan dikaji. Dalam penelitian ini, artikel dicari dengan kriteria khusus dalam bentuk kata kunci, yakni pengembangan, media pembelajaran Canva, media sosial, serta kegiatan ekonomi.
4. **Pengumpulan data**, penjelasan mengenai pendekatan metodologis setiap studi agar memungkinkan perbandingan di antara studi yang dipilih. Dalam penelitian ini, untuk memudahkan peneliti dalam membandingkan artikel yang akan dipilih, maka dibutuhkan instrumen yang tepat dalam bentuk tabel yang di dalamnya terdapat kolom penggolongan berdasarkan sumber, variabel relevan, subjek/objek/mitra, metode, serta temuan. Berikut ini adalah tampilan tabelnya.

Sumber	Variabel Relevan	Subjek/Objek/Mitra	Metode	Temuan
.....	.....	.....	.....	.....

5. **Analisis data dan pelaporan**, pengelompokan berdasarkan kesamaan metodologis, dan penyampaian perlu dilakukan untuk memfasilitasi pemahaman pembaca terhadap temuan. Analisis data peneliti lakukan berdasarkan penggolongan artikel-artikel yang diperoleh berdasarkan tahapan sebelumnya, dengan cara menganalisis persamaan-persamaan hasil antar artikel yang menjadi .

## Hasil dan Pembahasan

Secara umum tahapan-tahapan mengenai bagaimana penelitian ini dilaksanakan sudah peneliti sampaikan pada bagian metode penelitian. Namun demikian, peneliti akan kembali menjelaskan tahapan-tahapan tersebut secara rinci untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada pembaca nantinya. Berikut disajikan hasil dan pembahasan yang mengacu pada prosedur SLR menurut Ederm (2007).

1. **Mengajukan pertanyaan penelitian**, merupakan langkah awal yang perlu dilakukan pada tinjauan SLR. Pertanyaan penelitian ini harus dirumuskan dengan baik karena akan membantu peneliti dalam menentukan keputusan mengenai artikel mana saja yang akan dimasukkan ke dalam tinjauan SLR. Adapun pertanyaan yang peneliti rumuskan adalah “Bagaimanakah pemanfaatan Canva untuk mendesain iklan yang akan dipasarkan melalui media sosial dalam konteks pembelajaran?”.
2. **Menemukan studi**, selanjutnya adalah menentukan sumber yang digunakan untuk menemukan/mengambil artikel. Adapun sumber yang peneliti gunakan sebagai *database* adalah Google Scholar. Penentuan Google Scholar sebagai sumber dikarenakan proses yang digunakan sangat mudah untuk dilakukan dan familiar dikalangan pengguna, baik baru maupun lama. Selain itu Google Scholar juga menawarkan akses terbuka, di mana banyak artikel yang dapat diunduh secara gratis. Dikarenakan artikel yang terdapat pada Google Scholar sangat banyak, maka diperlukan kriteria dalam bentuk kata kunci (*key word*) agar lebih spesifik dan relevan pertanyaan penelitian. Adapun kata kunci dalam penelitian ini adalah “pengembangan”, “media pembelajaran Canva”, “media social”, serta “kegiatan ekonomi”. Kata-kata kunci tersebut peneliti masukkan ke dalam kolom pencarian pada Google Scholar, kemudian klik, maka akan muncul banyak artikel yang dapat peneliti unduh secara gratis.
3. **Evaluasi kritis terhadap studi**, setelah itu peneliti akan menggunakan kriteria khusus untuk dapat memperoleh validitas studi yang harus dikutip dan memiliki alasan pengecualian. Dengan adanya kriteria khusus, maka akan memudahkan peneliti dalam mengambil keputusan mengenai artikel yang dikaji.

**Tabel 1.** Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Jenis dokumen	Artikel	Buku, seri buku, bab buku
Bahasa	Bahasa Indonesia	Selain Bahasa Indonesia
Rentang penerbitan	2019-2023	< 2019

4. **Pengumpulan data**, di tahapan ini peneliti akan menjelaskan pendekatan metodologis yang memungkinkan perbandingan antara/dan atau di antara artikel yang dipilih, meliputi variabel relevan, subjek/objek/mitra, metode, serta temuan.

**Tabel 2.** Data Artikel dalam Kriteria Inklusi

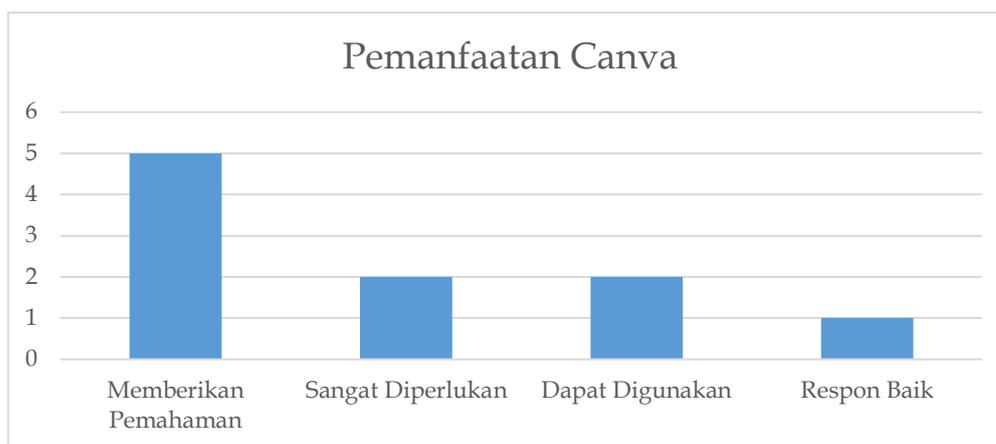
Sumber	Variabel Relevan	Subjek/Objek/Mitra	Metode	Temuan
(Padang, 2019)	<i>Busines Canvoas plan</i>	Buku, dokumen, jurnal, dll	Studi literatur	<i>Busines Canvoas plan</i> dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kewirausahaan peserta didik.
(Sholeh et al., 2020)	Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial	Pelaku UMKM di Kecamatan Sedayu Bantul	Pengabdian masyarakat	Dari pelatihan yang telah dilakukan mitra memperoleh gambaran bagaimana membuat konten dengan mudah sehingga konten yang digunakan sebagai sarana promosi di media sosial nanti memiliki daya tawar yang menarik di masyarakat.
(L. P. Sari et al., 2021)	Multimedia pembelajaran berbasis Web	Peserta didik kelas V SD di Rancaekek	Penelitian pengembangan	Hasil uji ahli media dan ahli materi terhadap produk yang dikembangkan memperoleh persentase berturut-turut adalah 92,90% dan 96,40%. Selain itu

Sumber	Variabel Relevan	Subjek/Objek/Mitra	Metode	Temuan
				pengguna produk memberikan respon yang positif dengan persentase 98,40% (guru) dan 89,20% (siswa).
(Huda et al., 2022)	Video pembelajaran menggunakan Canva	Sepuluh guru dan 163 Peserta didik kelas IV SD di Sungai Tarab	Kualitatif deskriptif	Sembilan puluh persen guru menyatakan setuju dan perlu terhadap penggunaan media video pembelajaran berbasis Canva, 90% guru juga menyatakan jika penggunaan media video pembelajaran berbasis Canva itu bagus, dan 83,4% peserta didik menyatakan perlu menggunakan media video pembelajaran berbasis Canva.
(Nurhayati et al., 2022)	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Canva for Education</i>	Guru bahasa di Kota Palembang	Pengabdian masyarakat	Dari pelatihan yang telah dilakukan terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap aplikasin <i>Canva for Education</i> . Rata-rata tes awal diketahui sebesar 63,33% dan mengalami peningkatan

Sumber	Variabel Relevan	Subjek/Objek/Mitra	Metode	Temuan
				menjadi 90,83%. Adapun desain dan produksi media pembelajaran yang dibuat guru berupa teks prosedur kompleks, teks prosedur sederhana, teks deskripsi, teks naratif, teks rekon, serta teks cerpen.
(Nurhayaty et al., 2022)	Media promosi sederhana dengan aplikasi Canva	Yayasan Desa Hijau	Pengabdian masyarakat	Dari pelatihan yang telah dilakukan mitra memiliki pengetahuan dalam menggunakan aplikasi Canva.
(Sari & Pratikto, 2022)	Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva	Peserta didik kelas X MPLB di SMK Muhammadiyah 3 Singosari	Penelitian pengembangan	Produk yang dikembangkan valid dan layak, serta ditemukan perbedaan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
(Solihah & Zakiah, 2022)	Canva untuk mengembangkan kreativitas dalam pemasaran produk	Pelaku UMKM Sawargi Ciamis	Pengabdian masyarakat	Dari pelatihan yang telah dilakukan kreativitas mitra dalam mempromosikan produknya mengalami perkembangan yang baik, dan mitra memiliki penguasaan

Sumber	Variabel Relevan	Subjek/Objek/Mitra	Metode	Temuan
				teknologi yang baik dalam menggunakan aplikasi Canva.
(Supriyadi et al., 2022)	Canva, media sosial Tiktok	Fatayat NU	Pengabdian masyarakat	Dari pelatihan yang telah dilakukan mitra mampu menghasilkan desain-desain yang menarik, sehingga hal ini dapat menjadi bekal bagi mitra untuk mempromosikan produknya melalui media sosial Tiktok.
(Poulan et al., 2023)	Media pembelajaran ekonomi berbantuan aplikasi Canva dengan menggunakan Model <i>Problem-based Learning</i> (PbL)	Peserta didik kelas IX SMPN 1 Ratahan	Kualitatif deskriptif	Peserta didik kelas IX SMPN 1 Ratahan sangat membutuhkan media pembelajaran inovatif, seperti media pembelajaran ekonomi berbantuan aplikasi Canva dan pembelajaran ekonomi yang berorientasi PbL

5. **Analisis data dan pelaporan**, berdasarkan data sepuluh artikel yang telah terkumpul dan peneliti bandingkan pada Tabel 2 di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa temuan yang sejalan antara hasil artikel satu dengan artikel yang lainnya. Adapun secara lebih jelas dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



**Diagram 1.** Hasil Pemanfaatan Canva

Hasil pengumpulan data, serta analisis data dan pelaporan di atas sekaligus memperkuat atau mempertegas kembali apa yang peneliti kemukakan di paragraf akhir bagian pendahuluan, bahwasannya belum terdapat kajian secara spesifik mengenai pemanfaatan Canva sebagai alat bantu mendesain iklan (gambar, video, atau audio), yang mana iklan tersebut nantinya dipasarkan melalui media sosial (WA, IG, FB, Shopee, serta Tiktok) dalam konteks pembelajaran. Penelitian dengan pemanfaatan Canva melalui kata kunci pengembangan, media pembelajaran Canva, media sosial, serta kegiatan ekonomi lebih banyak dilakukan dalam konteks pengabdian (50% dari total 10 artikel), baik oleh pelaku UMKM maupun guru.

Dari sepuluh artikel yang telah peneliti kaji mayoritas temuan menunjukkan jika pemanfaatan Canva dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana cara menggunakannya. Misalnya, Sholeh dkk (2020) yang menyatakan bahwa dengan Canva para pelaku usaha jadi memiliki pemahaman dalam membuat konten dengan berbagai pilihan template yang tersedia, seperti logo, poster, info grafis, newsletter, featured image blog, invoice, thumbnail Youtube, serta desain kemasan. Konten-konten yang telah dibuat tersebut nantinya dapat dipromosikan melalui media sosial. Nurhayaty dkk (2022) mengemukakan bahwa mitra sangat puas dengan kegiatan pelatihan membuat media promosi sederhana dengan aplikasi Canva. Bahkan dari kegiatan tersebut mitra memiliki pemahaman dalam penggunaan aplikasi Canva yang dapat mendukung mitra agar lebih efektif dan efisien dalam operasional kegiatan.

Di samping memberikan pengetahuan, pemanfaatan Canva sangat diperlukan dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Huda M. dkk (2022) mengemukakan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran menggunakan Canva adalah keniscayaan. Hal tersebut terlihat dari 90% guru dan 83,4% peserta didik yang menyatakan media video pembelajaran berbasis Canva perlu digunakan. Sedangkan Padang (2019) bahwasannya *Business Canvas Plan* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan sekaligus mengembangkan potensi daerah.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwasannya pemanfaatan Canva memiliki peranan yang sangat penting bagi penggunanya, sehingga

akan sangat ideal jika Canva diperlukan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi peserta didik agar memiliki kreativitas dalam mendesain iklan dalam bentuk gambar, video atau audio yang kemudian dapat dipasarkan melalui media sosial, seperti Whatsapp, Instagram, Facebook, Shopee, serta Tiktok dalam pembelajaran IPAS pada materi "Kegiatan Ekonomi". Hasil SLR ini menjadi dasar empiris bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Sudut Pasar Online untuk siswa kelas V sekolah dasar.

### Daftar Pustaka

- Alpian, Y., Nurizki, P., Wahyuningsih, D., Apriliani, I., & Yonanda, D. A. (2023). Penggunaan Media Sosial bagi Siswa Sekolah Dasar Negeri Kedungjaya 2. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 142-149.
- Ariestina, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru MI: Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Video. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 131-141.
- Dananjaya, U. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Huda, A., Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Vidio Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14-31.
- Nurfadhillah, S., & 4A PGSD Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurhayati, Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
- Nurhayaty, E., Marginingsih, R., Susilowati, I. H., & Pramularso, E. Y. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69-77.
- Padang, A. T. (2019). Business Canvas Plan Berbasis Potensi Daerah sebagai Salah Satu Alternatif Media Pembelajaran yang Dapat Meningkatkan Keterampilan Kewirausahaan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dompok Dhuafa*, 9(1), 9-13.
- Poulan, F. F., Samuel, T. M., Wantah, E., & Wuisang, J. (2023). Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbantuan Aplikasi Canva dengan Menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem-based Learning) pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Ratahan. *Journal of Management & Busines*, 6(2), 61-66.
- Rother, E. T. (2007). Systematic Literature Review X Narrative Review. *Técnica Da Acta Paulista de Enfermagem*, 20(2), 7.
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, L. P., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis WEB Konsep Kegiatan Ekonomi Pembelajaran IPS Kelas V SD. *Jurnal Edumaspul*, 5(2), 1110-1121.
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva: Efektif dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 2(2), 236-245.

- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430–436.
- Solihah, S., & Zakiah, N. E. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Kreativitas dalam Pemasaran Produk UMKM Makanan Khas Daerah Ciamis. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1041–1050.
- Sudjana, N., & Riva'i, A. (2016). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Supriyadi, Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2022). Pelatihan Canva dalam Pembuatan Konten Promosi Media Sosial TikTok pada Fatayat NU. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 566–572.
- Susanto, A. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UURI No. 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pelaksanaannya. 2003). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier, S., Bond, M., & Buntins, K. (2020). *Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, Perspectives and Application*. Wiesbaden: Springer VS.