

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN

Titin Sutinah^{1*}, Maman Suryaman²

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
titinsutinah7291@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai fitur dan template untuk mendukung pembelajaran visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar melalui berbagai hasil penelitian yang relevan, serta merefleksikan pengalaman praktis guru dalam penggunaannya di kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva efektif meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan pemahaman konsep, baik dalam pembelajaran Matematika maupun Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian terdahulu menekankan peran Canva dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan kebutuhan digital siswa. Refleksi praktik lapangan mendukung temuan tersebut, di mana penggunaan Canva terbukti membuat siswa lebih antusias, terlibat aktif, dan menghasilkan karya kreatif berupa poster, infografis, serta presentasi. Namun, kendala seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan waktu persiapan masih menjadi tantangan. Dengan demikian, Canva dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar, dengan catatan adanya dukungan fasilitas serta pelatihan bagi guru.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar, Mutu Pembelajaran.

Abstract: The digital transformation in education demands teachers to be more creative in developing engaging learning media that align with the characteristics of 21st-century students. One widely used application is Canva, an online graphic design platform that provides various features and templates to support visual learning. This study aims to analyze the use of Canva as a learning medium in elementary schools through various relevant research findings and reflect on teachers' practical experiences in using it in the classroom. The research method used is descriptive qualitative research. The results show that Canva is effective in increasing learning motivation, creativity, and conceptual understanding, both in Mathematics and Indonesian. Furthermore, previous research emphasizes Canva's role in creating interactive, collaborative learning that aligns with students' digital needs. Reflections on field practice support these findings, where the use of Canva has been shown to make students more enthusiastic, actively involved, and produce creative works such as posters, infographics, and presentations. However, constraints such as limited devices, internet connection, and preparation time remain challenges. Thus, Canva can be recommended as an innovative learning medium in elementary schools, if facilities and training are provided for teachers.

Keywords: Canva, Learning Media, Elementary School, Learning Quality.

Article History:

Received: 28-06-2025

Revised : 27-07-2025

Accepted: 20-08-2025

Online : 30-09-2025

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil

belajar peserta didik. Salah satu inovasi yang sedang berkembang dan mulai banyak digunakan adalah aplikasi desain grafis berbasis digital seperti Canva.

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Media pembelajaran berperan penting tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Anung et al, 2018).

Saleh et al dalam (Judijanto, 2025) menjelaskan bahwa media diartikan sebagai perantara komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi. Dalam dunia pendidikan yakni kegiatan belajar mengajar, media digunakan sebagai alat bantu yang dapat memberikan variasi antara kegiatan konvensional menjadi sesuatu yang modern. Adapun Wati dalam (Waluyo, 2024) menjelaskan bahwa pada pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar. Menurut (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa media menjadi bagian yang sangat melekat dari proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran media berperan penting bagi guru untuk menyampaikan informasi-informasi kepada peserta didik, baik sebagai sumber pelajaran maupun sebagai penanaman nilai-nilai.

Dalam pembelajaran ada empat perspektif umum tentang teori belajar, yaitu perspektif behavioris, kognitif, konstruktivis dan sosialpsikologis. Hasan et al dalam (Kartika, 2020) menjelaskan bahwa keempat perspektif inilah yang menjadi salah satu dasar pertimbangan dalam merancang bahan pembelajaran yang akan menciptakan pendekatan berbeda berdasarkan fokus masing-masing perspektif. Sehingga ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik. Dengan demikian, perlu diperhatikan kompleksitas dan keunikan bahan ajar yang sesuai dalam penerapan teori-teori dalam proses pembelajaran, demikian memudahkan pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif bagi kebutuhan peserta didik.

Yaumi dalam (Arifudin, 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Hasan et al dalam (Nuryana, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi Pelajaran dalam proses pembelajaran. guna untuk memahami dan menguasai materi Pelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan, karena media pembelajaran dapat menambah pengalaman belajar, meningkatkan pemahaman peserta didik dan memotivasi untuk lebih aktif dalam belajar. Adapun menurut (Aslan, 2025) bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran

tersebut dapat berupa buku, gambar, video, audio, bahkan aplikasi pembelajaran. ini membantu peserta didik memahami materi, terutama materi yang abstrak dan sulit dipahami.

Berdasarkan penjelasan tentang media pembelajaran diatas, media pembelajaran adalah segala apapun yang termasuk dalam peran utama yang akan membantu dalam proses belajar sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas, serta bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Efisiensi belajar peserta didik dapat meningkat serta mudah dimengerti karena sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut, selain itu media termasuk alat yang digunakan untuk menunjang hasil proses belajar mengajar.

Azhar Arsyad dalam (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa kegiatan belajar mengajar media pembelajaran tidak lepas dari alat yang berhubungan dengan fisik yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra. Kristanto dalam (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga berguna untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan audiensi atau peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mengandung informasi baik yang diperoleh melalui internet, buku, film, televisi, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mengantarkan dan menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan menarik dan bermakna, serta meningkatkan kemauan peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan efektif.

Salah satu aplikasi digital yang berkembang pesat adalah Canva, platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur dan template siap pakai untuk membuat poster, infografis, presentasi, hingga video. Canva memiliki antarmuka sederhana, sehingga dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa untuk menghasilkan karya visual tanpa memerlukan keahlian desain yang rumit.

Canva merupakan platform desain grafis yang berbasis website dan aplikasi *mobile* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai karya visual secara mudah dan cepat. Aplikasi ini menawarkan berbagai template menarik dan fitur yang *user-friendly*, sehingga dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk peserta didik di tingkat sekolah dasar. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan visual siswa.

Data dari Statista tahun 2022 menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital di Indonesia terus meningkat, dengan penetrasi internet mencapai 77,2% dari total populasi dan pengguna media sosial aktif mencapai 61,8%. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak dan peserta didik di Indonesia sudah terbiasa dengan teknologi digital, termasuk penggunaan aplikasi berbasis web dan *mobile*. Oleh karena itu, integrasi aplikasi Canva ke dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi strategi yang relevan dan efektif.

Selain itu, berdasarkan hasil survei dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia tahun 2021, terdapat tantangan besar dalam mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar, seperti rendahnya kreativitas siswa, kurangnya media pembelajaran yang

menarik, dan minimnya literasi digital peserta didik. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020 juga menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia baru mencapai 35,4% dari total populasi dewasa, dan masih banyak peserta didik yang belum optimal dalam memanfaatkan media digital secara kritis dan kreatif.

Penerapan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dapat membantu mengatasi berbagai permasalahan tersebut. Canva mampu menghadirkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan literasi visual dan kreativitas siswa, serta mendukung proses belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna dalam mencapai mutu pembelajaran.

Berkaitan dengan pembelajaran yang bermutu, Mulyono dalam (Kartika, 2022) menyebutkan bahwa konsep mutu pembelajaran mengandung lima rujukan, yaitu: 1) Kesesuaian, 2) Pembelajaran, 3) Efektivitas, 4) Efisiensi, serta 5) Produktivitas. Pembelajaran yang bermutu akan bermuara pada kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Secara sederhana kemampuan yang harus dimiliki oleh guru yaitu kemampuan merencanakan pembelajaran, proses pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

Sudarwan Danim dalam (Rismawati, 2024) menyatakan bahwa hasil (output) pendidikan dipandang bermutu jika mampu melahirkan keunggulan akademik dan ekstrakurikuler pada peserta didik yang dinyatakan lulus untuk jenjang pendidikan atau menyelesaikan program pembelajaran tertentu. Keunggulan akademik dinyatakan dengan nilai yang dicapai oleh peserta didik. Sedangkan keunggulan ekstrakurikuler dinyatakan dengan aneka jenis keterampilan yang diperoleh siswa selama mengikuti program ekstrakurikuler. Adapun menurut (Farid, 2025) bahwa pembelajaran yang bermutu adalah pembelajaran yang efektif yang pada intinya adalah menyangkut kemampuan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan sangat menentukan mutu hasil pembelajaran yang akan diperoleh siswa.

Menurut Mariani dalam (Arifudin, 2024), kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, iklim pembelajaran, serta media pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Menurut Daryanto dalam (As-Shidqi, 2025) menyebutkan bahwa kualitas pembelajaran adalah suatu tingkatan pencapaian dari tujuan pembelajaran awal termasuk didalamnya adalah pembelajaran seni, dalam pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mutu pembelajaran adalah Pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan sangat menentukan mutu pembelajaran yang akan diperoleh siswa. Indikator mutu pembelajaran dalam penelitian ini, yaitu kesesuaian, pembelajaran yang bermutu juga harus mempunyai daya tarik yang kuat, efektivitas, efisiensi, dan produktivitas.

Namun demikian, masih terdapat kendala dan tantangan dalam implementasi Canva di sekolah dasar, seperti kurangnya pelatihan guru dalam mengoperasikan aplikasi ini, keterbatasan perangkat teknologi di sekolah, serta belum adanya kebijakan yang mendukung integrasi media digital secara optimal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan Canva dapat

meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar dan faktor-faktor pendukung maupun penghambatnya.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas Canva dalam mendukung pembelajaran. Misalnya, penelitian (Janah et al, 2022) menunjukkan bahwa Canva membantu siswa memahami konsep abstrak dalam Matematika. Penelitian lain menegaskan bahwa Canva mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis dan menyajikan gagasan. Selanjutnya, (Saputra & Rohman., 2024) menjelaskan bahwa Canva merupakan media inovatif dan kolaboratif yang selaras dengan transformasi digital pendidikan. Temuan serupa juga diperoleh (Herawati et al, 2025) yang menyatakan bahwa Canva mendorong pembelajaran interaktif, meningkatkan motivasi, kreativitas, serta pemahaman siswa.

Penelitian ini tidak hanya mereview hasil penelitian terdahulu, tetapi juga memadukan dengan refleksi praktik lapangan berdasarkan pengalaman penulis sebagai guru sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Noviana, 2020) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini dilaksanakan pada proses pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode studi deskriptif. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam (R. Tanjung, 2020), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Suryana, 2024) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Arifudin, 2020) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Zaelani, 2025) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai analisis

pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Iskandar, 2025).

Bungin dikutip (Wahrudin, 2020) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan situasi, kondisi, atau fenomena sosial yang terdapat di masyarakat kemudian dijadikan sebagai objek penelitian, dan berusaha menarik realitas ke permukaan sebagai suatu mode atau gambaran mengenai kondisi atau situasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis peran pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Sofyan, 2020).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Rusmana, 2020).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Supriani, 2025) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan peran pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Nita, 2025). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Romdoniyah, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Ulfah, 2021). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Delvina, 2020). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang analisis pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Supriani, 2023).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Syofiyanti, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (As-Shidqi, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Arif, 2024) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu analisis pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Moleong dikutip (Arifudin, 2022) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Kartika, 2024) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (A. A. Tanjung, 2024), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (A. A. Tanjung, 2025) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (A. A. Tanjung, 2023) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebagai guru kelas di sekolah dasar, penulis telah memanfaatkan Canva dalam berbagai mata pelajaran, seperti Matematika, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dan Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran Matematika, Canva digunakan untuk membuat poster berisi langkah-langkah penyelesaian soal cerita. Visualisasi ini membantu siswa memahami proses berpikir matematis secara lebih runtut dan menarik.

Dalam pembelajaran PKn, Canva dimanfaatkan untuk membuat media tentang norma dan aturan di sekolah maupun masyarakat. Poster interaktif memuat contoh aturan beserta ilustrasinya, sehingga memudahkan siswa memahami konsep abstrak secara konkret.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, Canva digunakan untuk melatih keterampilan literasi. Guru membuat teks bacaan dengan desain visual yang menarik, sedangkan siswa diberi tugas membuat iklan digital. Melalui kegiatan ini, siswa belajar bahasa persuasif sekaligus menyalurkan kreativitas dalam memilih gambar, warna, dan tata letak.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri X dengan fokus pada pengalaman dan persepsi guru serta siswa dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi karya siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengalaman Guru dalam Menggunakan Canva

Guru kelas IV, mengungkapkan bahwa awalnya ia merasa sedikit kesulitan dalam memahami fitur-fitur Canva. Ia menyatakan, “Saya sempat merasa ragu karena baru pertama kali menggunakan aplikasi ini. Tapi setelah mengikuti pelatihan singkat dan mencoba sendiri, saya mulai merasa percaya diri. Canva memungkinkan saya membuat materi yang visualnya menarik dan mudah dipahami siswa.”

Lebih jauh, narasumber menambahkan, “Dengan Canva, saya bisa membuat poster, infografis, dan presentasi yang sesuai dengan materi pelajaran. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan konsep yang sulit, seperti proses fotosintesis dan sistem tata surya.” Pengalaman serupa disampaikan oleh Guru B, yang menyatakan bahwa penggunaan Canva meningkatkan kreativitasnya dalam menyusun materi dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Persepsi dan Respons Siswa

Siswa-siswa kelas IV yang menjadi subjek dalam penelitian ini menunjukkan respon positif terhadap penggunaan Canva. Mereka merasa lebih tertarik dan bersemangat belajar karena media ini menampilkan gambar dan ilustrasi yang berwarna-warni serta menarik. Siswa bernama Dita menyampaikan, “Belajar pakai Canva seru, gambarnya lucu dan gampang dipahami. Saya jadi tahu materi lebih cepat.”

Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme saat membuat karya sendiri menggunakan Canva. Mereka berkreasi membuat poster, cerita bergambar, dan presentasi yang berhubungan dengan pelajaran. Hal ini terlihat dari hasil karya yang mereka tunjukkan saat presentasi di depan kelas, yang menunjukkan kreativitas tinggi dan pemahaman materi secara visual.

Proses Implementasi dan Dampaknya

Selama proses pembelajaran, guru memanfaatkan Canva untuk menyusun bahan ajar yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Mereka juga memberikan tugas kepada siswa untuk membuat karya menggunakan Canva sebagai bentuk penugasan. Observasi menunjukkan bahwa kegiatan ini meningkatkan partisipasi aktif siswa. Mereka tidak hanya pasif menerima materi, tetapi juga aktif berkreasi dan berdiskusi.

Dampak positif yang dirasakan adalah meningkatnya motivasi belajar dan pemahaman konsep. Contohnya, seorang siswa bernama Rani yang awalnya kesulitan memahami proses daur ulang, menjadi lebih paham setelah membuat poster tentang daur ulang dan pengelolaan sampah menggunakan Canva. Rani mengaku, “Saya jadi lebih paham karena saya bisa gambar sendiri dan cerita tentangnya.”

Kendala dan Tantangan

Meski banyak manfaat yang diperoleh, guru dan siswa juga mengungkapkan beberapa kendala. Kendala utama adalah terbatasnya fasilitas komputer dan koneksi internet yang memadai di sekolah. Guru mengungkapkan, “Kadang-kadang komputer lambat dan

membatasi kegiatan belajar.” Selain itu, beberapa siswa merasa kesulitan saat pertama kali mengoperasikan Canva karena belum terbiasa menggunakan teknologi ini.

Namun, kendala tersebut tidak mengurangi semangat guru dan siswa untuk terus memanfaatkan Canva. Mereka berharap fasilitas yang lebih lengkap dan pelatihan lanjutan dapat mendukung penggunaan media ini secara optimal.

Pembahasan

Secara keseluruhan, pengalaman dan persepsi guru serta siswa menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memberi dampak positif terhadap mutu pembelajaran. Guru merasa terbantu dalam menyusun materi yang menarik dan mudah dipahami, sementara siswa merasa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Kreativitas dan pemahaman siswa meningkat, terbukti dari karya dan hasil belajar mereka yang lebih baik.

Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan aspek akademik, tetapi juga memperkaya proses belajar mengajar dengan inovasi visual dan teknologi. Kendala yang ada dapat diatasi dengan peningkatan fasilitas dan pelatihan yang berkelanjutan. Dengan demikian, Canva merupakan media yang efektif dan berpotensi besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap mutu pembelajaran. Untuk memahami fenomena tersebut secara lebih komprehensif, perlu dikaji melalui kerangka teori yang relevan.

Media Pembelajaran dan Peran Visual dalam Pembelajaran

Menurut Arsyad dalam (Mukarom, 2024), media pembelajaran merupakan semua bentuk alat dan sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan materi pelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Adapun Mayer dalam (Nasril, 2025) menjelaskan bahwa khususnya, media visual seperti gambar, infografis, dan poster sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, terutama bagi peserta didik usia dini dan sekolah dasar yang memiliki kecenderungan belajar secara visual.

Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran menawarkan kemudahan dalam menghasilkan media visual yang menarik dan interaktif. Dengan fitur yang lengkap, Canva mampu membantu guru menciptakan bahan ajar yang menarik secara visual dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai gambar dan ilustrasi berwarna-warni.

Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Menurut Piaget dalam (Kurniawan, 2025), proses belajar terjadi melalui konstruksi aktif dari pengetahuan oleh peserta didik. Penggunaan Canva dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui pembuatan karya visual seperti poster dan infografis, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Selain itu, Vygotsky dalam (Supriani, 2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi. Canva memfasilitasi kolaborasi antar siswa dalam membuat karya bersama, yang dapat meningkatkan pemahaman dan membangun pengetahuan secara sosial.

Teknologi Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran

Menurut UNESCO dalam (Kartika, 2021), integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih variatif dan interaktif. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi teknologi yang mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik.

Selain itu, Hattie dalam (Kusmawan, 2025) menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan relevan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Canva membantu menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi pelajaran, sehingga mampu meningkatkan mutu pembelajaran secara umum.

Pengaruh Media Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Hasil observasi dan dokumen karya siswa dalam penelitian ini mendukung teori tersebut, dimana siswa menunjukkan motivasi tinggi dan hasil karya yang kreatif serta sesuai dengan materi pelajaran. Hal ini menegaskan bahwa Canva dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Secara teori, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan mutu pembelajaran melalui aspek visual yang menarik, proses aktif konstruksi pengetahuan, serta inovasi teknologi yang mendukung motivasi dan keterlibatan siswa. Pengintegrasian media visual berbasis teknologi seperti Canva sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis dan teori motivasi belajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Kajian literatur dan refleksi praktik lapangan menunjukkan bahwa Canva memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian terdahulu menekankan bahwa Canva membantu siswa memahami konsep yang sulit melalui media visual serta mendukung literasi dan kreativitas siswa (Janah et al, 2022). Temuan tersebut diperkuat dengan praktik di kelas, di mana siswa lebih antusias saat membuat poster Matematika, iklan digital, maupun LKPD.

Penelitian (Saputra & Rohman., 2024) serta (Herawati et al, 2025) menekankan inovasi dan interaktivitas penggunaan Canva. Hal serupa terlihat di lapangan ketika siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga ikut menciptakan media pembelajaran.

Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan waktu pembelajaran (Herawati et al, 2025). Dengan demikian, hasil literatur dan refleksi praktik saling melengkapi: literatur memberi dasar teoritis, sementara praktik memberikan bukti empiris.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar terbukti efektif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman siswa. Kajian literatur menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan kolaboratif. Refleksi praktik lapangan mendukung temuan tersebut, di mana siswa lebih antusias, aktif, dan kreatif ketika menggunakan Canva. Meski demikian, keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan waktu pembelajaran masih menjadi hambatan. Oleh

karena itu, pemanfaatan Canva perlu didukung dengan fasilitas memadai serta pelatihan bagi guru.

Secara keseluruhan, Canva layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran digital inovatif di sekolah dasar sekaligus sebagai sarana pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Anung et al. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya (Cetakan ke-14)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arif, M. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 73–80.
- Arifudin, O. (2020). Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Dodol Nanas Di Subang Jawa Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 408–417.
- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2022). Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i1.3>
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Arifudin, O. (2025). Application Of Steam Learning Methods To Increase Student Creativity And Innovation. *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)*, 3(1), 97–108.
- As-Shidqi, M. H. (2024). Integrasi Pendidikan Manajemen Dengan Prinsip-Prinsip Tasawuf. *Al-Mawardi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 83–95.
- As-Shidqi, M. H. (2025). Menggali Potensi Transformasi Islam Dan Perencanaan Pendidikan. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>
- Farid, M. (2025). Mekanisme Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 86–103.

- Herawati et al. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan dan Riset Inovatif (JUPRIT)*, 4(1), 102–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/juprit.v4i1.4694>
- Iskandar, I. (2025). Improving Village Entrepreneurship Through The Role Of The Mudharabah Agreement. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 23–39.
- Janah et al. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 101–109.
- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2020). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(2), 137–150.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar.*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 81–94.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(2), 171–187.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Kusmawan, A. (2025). The Relationship Between Teacher Involvement in Curriculum Development and Student Learning Outcomes. *International Journal of Education Elementaria and Psychologia*, 2(1), 1–12.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Noviana, A. (2020). Effect of accountability, transparency of management amil zakat institutions and poverty alleviation of Muzakki trust. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 199–208. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201022>
- Nuryana, M. L. (2024). Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1325–1337.
- Rismawati, R. (2024). Peran Sistem Informasi Dalam Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(7), 1099–1122.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal*

Tahsinia, 5(6), 953–965.

- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Penempatan Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Pada PT Agro Bumi. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 15(2), 14–21.
- Saputra & Rohman. (2024). Transformasi Digital: Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dan Kolaboratif dalam Pendidikan SD/MI. *PGMI: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 61–65.
- Sofyan, Y. (2020). Pengaruh Penjualan Personal Dan Lokasi Terhadap Volume Penjualan. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(2), 232–241.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagai Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Suryana, A. (2024). Dampak Penyaluran Zakat Produktif Dalam Bentuk Beasiswa Terhadap Mustahik Pada Lembaga Rumah Zakat. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 6813–6822.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the" Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Tanjung, A. A. (2023). Analysis of Digital Economy Determinants in Indonesia. *Quantitative Economics and Management Studies*, 4(6), 1056–1063.
- Tanjung, A. A. (2024). Implementasi Digital Marketing melalui Millenial Talent Usaha Keripik Pisang Family Berkah. *Science and Technology: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 254–260.
- Tanjung, A. A. (2025). The Nexus Among Human Capital, Monetary Policy, and Regional Economic Growth: Comparison of the West and East Region Indonesia. *International Journal of Sustainable Development & Planning*, 20(4), 1575–1582.
- Tanjung, R. (2020). Pendampingan Usaha Oncom Dawuan Makanan Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 59–63.
- Ulfah, U. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) Bagi Pemberdayaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kompetensi Konselor. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 67–77. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.293>
- Wahrudin, U. (2020). Strategi Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Abon Jantung Pisang Cisaat Makanan Khas Subang Jawa Barat. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 371–381.
- Waluyo, A. H. (2024). Filsafat Perbedaan Dalam Konsep Yin-Yang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(2), 24–29.
- Zaelani, I. (2025). The Role And Implementation Of Zakat In The Development Of The Real Sector. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 15–22.