

ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI CANVA PADA KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 3 SD SAMADIKUN KOTA CIREBON

Harina¹, Nailah Tresnawati²

^{1,2}PGSD FPS Universitas Swadata Gunung Jati

¹harinnaa1234@gmail.com, ²nailah.tresnawati@ugj.ac.id

ABSTRACT

The use of the Canva application in learning in grade 3 at SDN Samadikun Kota Cirebon has proven to improve students' digital literacy. Although there were initial challenges in using devices such as Chromebooks, students began to access, evaluate, manage, and create digital content more effectively. Canva also encourages students' creativity in designing posters that align with the Indonesian language lesson materials. Additionally, collaborative activities within groups enhance communication and digital collaboration among students. This study uses a descriptive qualitative approach with triangulation techniques through observation, interviews, and documentation. The purpose of this study is to analyze how the Canva application supports the improvement of students' digital literacy in the context of poster-making lessons.

Keywords: *canva, poster, digital*

ABSTRAK

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran di kelas 3 SDN Samadikun Kota Cirebon terbukti meningkatkan literasi digital siswa. Meskipun ada tantangan awal dalam penggunaan perangkat seperti Chromebook, siswa mulai mengakses, mengevaluasi, mengelola, dan menciptakan konten digital dengan lebih baik. Aplikasi Canva juga mendorong kreativitas siswa dalam membuat desain poster yang sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, kegiatan kolaboratif di kelompok meningkatkan komunikasi dan kerjasama digital antar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik triangulasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana aplikasi Canva mendukung peningkatan literasi digital siswa dalam pembelajaran membuat poster.

Kata Kunci: *canva, poster, digital*

A. Pendahuluan

Memasuki era digital abad ke-21, keterampilan literasi digital menjadi kompetensi utama yang harus dimiliki

peserta didik. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, mengelola, serta menyajikan informasi melalui

teknologi secara efektif, kreatif, dan bertanggung jawab (Bawden, 2008). Di SDN Samadikun Kota Cirebon, kemampuan literasi digital siswa masih tergolong rendah, dengan proses belajar yang dominan berbasis teks dan hafalan. Padahal, pemanfaatan perangkat digital sebagai media pembelajaran dapat mendorong kreativitas siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Handayani et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Agung Dwi Prasetyo dan Patmisari (2024) menunjukkan bahwa banyak sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi, terutama karena keterbatasan fasilitas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan literasi digital adalah dengan memanfaatkan aplikasi digital seperti Canva. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk membuat presentasi, poster, dan infografis, yang dapat membantu mereka mengolah dan menyajikan informasi dalam format visual yang menarik dan komunikatif. Namun, pemanfaatan aplikasi ini masih belum terintegrasi secara sistematis dalam kurikulum.

Literasi digital mencakup enam dimensi utama: akses, evaluasi, pengelolaan, penciptaan konten, komunikasi dan kolaborasi digital, serta etika dan keamanan digital (Ribble, 2012; Bawden, 2008). Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat melatih siswa dalam keenam dimensi tersebut, mengajarkan mereka untuk mengakses, mengevaluasi, dan menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan bermakna. Hal ini relevan dengan kebutuhan pendidikan yang menekankan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Canva terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas 3 SDN Samadikun Kota Cirebon, khususnya dalam pembelajaran membuat poster. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi, serta meningkatkan mutu pendidikan dasar yang adaptif terhadap perubahan zaman (Boholano, 2017).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Canva terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas 3 SDN Samadikun, khususnya dalam pembelajaran membuat poster pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami proses, makna, dan pengalaman siswa serta guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi, dan analisis data bersifat induktif.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 dan guru kelas 3 SDN Samadikun, dengan fokus pada siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia tentang membuat poster. Aplikasi Canva digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, khususnya dalam pembuatan dan penyajian desain visual berbasis teks yang relevan

dengan materi pelajaran. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif, yang bersumber dari data primer dan sekunder.

Data primer diperoleh melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, serta dokumentasi hasil karya siswa menggunakan Canva. Data sekunder berupa dokumen pendukung seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan catatan hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk menggali persepsi guru dan melihat proses pembelajaran serta hasil desain siswa.

Analisis data dilakukan mengacu pada model Miles dan Huberman (1994), yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan dan memilih data dari lapangan, penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif atau visual, dan penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengidentifikasi pola atau tema dari data yang telah dianalisis. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi

teknik antara observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran di SDN Samadikun Kota Cirebon memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 3, terlihat dari lima aspek literasi digital yang diamati. Dalam hal akses terhadap informasi digital, meskipun siswa awalnya mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Chromebook, dengan bimbingan guru, mereka mampu mengakses aplikasi Canva dan mulai mencari elemen desain sesuai tema yang diberikan. Beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami penggunaan perangkat, namun dengan dukungan yang cukup, mereka mulai merasa lebih nyaman dalam mengakses informasi digital, sejalan dengan temuan Kinanti dkk (2024) yang menunjukkan bahwa meskipun siswa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, banyak yang masih menghadapi kesulitan dalam mengakses perangkat digital.

Pada aspek evaluasi informasi digital, siswa mulai dapat memilih gambar dan teks yang relevan sesuai

dengan tema yang diberikan, serta mengevaluasi keakuratan informasi dan gambar yang mereka pilih. Guru mengarahkan mereka untuk memilih gambar dari sumber yang jelas dan sesuai dengan topik yang ditugaskan, seperti memilih gambar rumah adat untuk tema keberagaman Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa siswa, meskipun awalnya membutuhkan bimbingan, mulai dapat mengevaluasi informasi secara kritis dan memeriksa kesesuaian informasi dengan lebih mandiri. Temuan ini mendukung pendapat Bawden (2008) yang menekankan pentingnya evaluasi informasi digital dalam literasi digital.

Dalam hal pengelolaan informasi digital, siswa mulai menyusun elemen desain seperti teks dan gambar dengan lebih terstruktur, meskipun masih membutuhkan arahan. Penggunaan fitur Canva untuk mengedit dan menyusun desain secara digital menunjukkan kemajuan dalam kemampuan mereka untuk mengelola informasi. Beberapa siswa bahkan mulai berinisiatif untuk menyesuaikan ukuran teks dan posisi gambar, serta mencoba fitur tambahan untuk memperbaiki desain mereka. Hal ini mencerminkan peningkatan keterampilan

pengelolaan informasi digital mereka. Temuan ini menguatkan pernyataan Ribble (2012) yang menyatakan bahwa pengelolaan informasi digital adalah keterampilan penting di era digital.

Pada aspek penciptaan konten digital, siswa menunjukkan kreativitas dalam memilih desain dan mengatur elemen visual. Beberapa siswa bahkan mengembangkan ide mereka sendiri tanpa arahan langsung dari guru, yang menunjukkan bahwa aplikasi Canva memberi ruang bagi mereka untuk bereksperimen dengan ide mereka sendiri. Salah seorang siswa menunjukkan kreativitas luar biasa dengan menggabungkan berbagai ikon yang tidak diajarkan dalam tutorial, menunjukkan bahwa aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide mereka secara bebas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Agung Dwi Prasetyo dan Patmisari (2024), yang menemukan bahwa aplikasi seperti Canva memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran.

Terakhir, dalam hal komunikasi dan kolaborasi digital, siswa aktif berdiskusi dan saling memberikan masukan dalam kelompok. Mereka

bekerja sama dengan baik untuk memperbaiki desain poster yang sedang mereka kerjakan, yang menunjukkan perkembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi digital mereka. Guru memfasilitasi kolaborasi ini dengan memberikan peran yang berbeda dalam setiap kelompok, dan siswa saling membantu memperbaiki desain mereka. Temuan ini mendukung pendapat Bawden (2008), yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi dan kolaborasi digital sangat penting dalam literasi digital. Secara keseluruhan, pemanfaatan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa, membantu mereka mengembangkan keterampilan di berbagai aspek seperti akses informasi, evaluasi, pengelolaan, penciptaan konten, dan kolaborasi digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva di kelas 3 SDN Samadikun Kota Cirebon memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa. Siswa mampu mengakses, mengevaluasi, mengelola informasi, serta

menciptakan konten digital, meskipun awalnya menghadapi kendala teknis. Selain itu, kegiatan kelompok mendorong komunikasi dan kolaborasi antar siswa. Dengan dukungan guru, Canva terbukti menjadi media efektif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, D. (2008). Information and digital literacy: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 64(3), 518–544.
- Boholano, H. B. (2017). The use of technology in educational settings. *International Journal of Education and Social Science*, 4(6), 78–89.
- Dewi, I., & Siregar, R. (2021). Pentingnya kolaborasi dalam pembelajaran digital: Meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja tim siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(3), 123–137.
- Handayani, S., Nisa, A. F., Cahyani, B. H., & Khosiyono, B. H. C. (2024). Analisis kebutuhan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–8.
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis media video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Inliati, H., Muhammadiyah, M., & Burhan, H. (2023). Pendidikan abad ke-21: Pembelajaran yang berpusat pada siswa. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 35–46.
- Kinanti, A. L. S., Octaviani, E. M., Putri, V. Y., & Humairah. (2024). Kemampuan literasi digital dalam pembelajaran teks eksplanasi siswa di SD Negeri 4 Made. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1).
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Pratama, A., & Rahayu, S. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi desain grafis terhadap keterampilan kolaborasi digital siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(2), 124–138.
- Ribble, M. (2012). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan dampak positif terhadap eksplorasi kreativitas literasi digital painting Canva pembelajaran puisi kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21.