

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS V SDI DARUL MUTTAQIEN

Zahra Tri Amarwati¹, Siska Kusumawardani²

¹PGSD, Universitas Muhammadiyah Jakarta

²PGSD, Universitas Muhammadiyah Jakarta

¹ztriamarwati@gmail.com, ²ztriamarwati@gmail.com

ABSTRACT

The use of the Canva application by fifth-grade teachers is a visual learning innovation that makes it easier for students to understand the material. This effort aims to create an active, critical, collaborative, and creative learning process. However, there are still students who are less active during learning, becoming a challenge in optimizing digital media. This study aims to describe the use of the Canva application as a learning medium in fifth-grade SDI Darul Muttaqien. The study used a descriptive qualitative method with fifth-grade teachers and students as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that the Canva application makes a positive contribution to learning, supporting creativity, learning motivation, and student collaboration. The Canva application also supports the implementation of the Merdeka Belajar (P5) program with the theme "Technology Engineering". Inhibiting factors include limited access and students' digital competencies, while supporting factors include adequate infrastructure and skilled teachers. Student responses are divided into three categories: very positive, quite positive, and less positive. It is recommended that teachers undergo ongoing training, implement differentiated learning, and schools improve digital literacy and provide supporting facilities.

Keywords: utilization, canva application, learning media, educational technology, student creativity, grade v

ABSTRAK

Pemanfaatan aplikasi Canva oleh guru kelas V merupakan inovasi pembelajaran visual yang memudahkan siswa memahami materi. Upaya ini bertujuan menciptakan proses belajar yang aktif, kritis, kolaboratif, dan kreatif. Namun, masih terdapat siswa yang kurang aktif saat pembelajaran, menjadi tantangan dalam optimalisasi media digital. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di kelas V SDI Darul Muttaqien. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek guru dan siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva memberi kontribusi positif dalam pembelajaran, mendukung kreativitas, motivasi belajar, dan

kolaborasi siswa. aplikasi Canva juga menunjang implementasi program Merdeka Belajar (P5) dengan tema "Rekayasa Teknologi". Faktor penghambat meliputi keterbatasan akses dan kompetensi digital siswa, sedangkan faktor pendukung meliputi infrastruktur memadai dan guru yang terampil. Respon siswa terbagi menjadi tiga kategori: sangat positif, cukup positif, dan kurang positif. Disarankan agar guru mengikuti pelatihan berkelanjutan, menerapkan pembelajaran diferensiasi, dan sekolah meningkatkan literasi digital serta penyediaan fasilitas pendukung.

Kata Kunci: aplikasi canva, media pembelajaran, teknologi pendidikan, kreativitas siswa, kelas v

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah proses pembelajaran, menuntut guru dan siswa mampu memanfaatkan aplikasi dan perangkat teknologi informasi. Pemerintah melalui Kemendikbud Ristek mendukung hal ini dengan program digital seperti akun belajar.id, platform Merdeka Mengajar, dan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, berpusat pada siswa, dan berbasis teknologi.

Menurut Zulfitria, (2021) Media pembelajaran mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Salah satu media digital yang banyak digunakan adalah aplikasi Canva, yang memungkinkan

guru menyusun materi pembelajaran interaktif berupa infografis, poster, presentasi, media interaktif, dan video pembelajaran. Pemanfaatan media ini sejalan dengan prinsip pendidikan dalam Q.S. Al-Alaq ayat 3–4 yang menekankan pentingnya membaca dan penggunaan alat komunikasi (al-qalam) sebagai sarana memahami dunia, yang dapat diinterpretasikan sebagai pemanfaatan teknologi pendidikan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Canva efektif meningkatkan keterampilan desain grafis, pemahaman tata visual, dan kualitas media ajar, serta mendapat respons positif dari siswa. Namun, sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada hasil belajar atau produk media, dan belum banyak yang meneliti proses pemanfaatannya oleh guru secara kontekstual di kelas.

Berdasarkan observasi di SDI Darul Muttaqien, guru kelas V menggunakan Canva untuk menyusun materi pembelajaran yang mendorong siswa belajar aktif, kreatif, kritis, dan kolaboratif. Meskipun demikian, beberapa siswa masih kurang partisipatif, menandakan perlunya strategi optimal agar media digital dapat menjangkau seluruh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Canva secara optimal, termasuk hambatan, faktor pendukung, dan respons siswa, sehingga memberikan gambaran praktik terbaik penggunaan Canva sebagai media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek guru kelas V dan siswa SDI Darul Muttaqien. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman: pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Triangulasi sumber, waktu, dan teknik digunakan untuk meningkatkan kredibilitas data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil menunjukkan bahwa Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di kelas V SDI Darul Muttaqien menunjukkan penerapan yang berbeda oleh masing-masing guru. Bapak Syamsul menggunakan Canva secara bertahap, dimulai dari pengenalan aplikasi, login melalui akun belajar.id, pengenalan fitur dasar, hingga praktik membuat jadwal pelajaran, poster, dan presentasi yang terintegrasi dengan proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Sementara itu, Ibu Sri menggunakan Canva lebih sederhana sebagai media penyajian materi visual, menekankan keterampilan dasar teknologi informasi, dan menyalin materi ke dalam template yang tersedia. Kedua pendekatan ini menunjukkan bahwa Canva mampu mendukung proses pembelajaran, baik sebagai alat bantu visual maupun sarana pengembangan kreativitas dan literasi digital siswa.

Selain itu, Canva dimanfaatkan sebagai sarana latihan siswa untuk berkreasi secara mandiri maupun kolaboratif. Guru memperkenalkan aplikasi secara bertahap dari fitur dasar hingga lanjutan, memungkinkan siswa membuat media pembelajaran

seperti poster, brosur, presentasi, dan video sesuai materi pelajaran. Strategi ini mendorong keterlibatan siswa dalam tiga ranah belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa dapat berpikir kreatif dalam menyusun informasi, bangga dengan hasil karya mereka, dan mengasah keterampilan teknis digital. Meskipun demikian, terdapat siswa yang kurang aktif, kurang fokus, atau mengalami kesulitan teknis sehingga membutuhkan pendampingan khusus dari guru. Pendekatan pembelajaran diferensiasi dan bimbingan bertahap membantu mengoptimalkan partisipasi seluruh siswa.

Pemanfaatan Canva juga dipengaruhi oleh faktor penghambat dan pendukung. Faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat, akses internet, kemampuan digital siswa, motivasi belajar, dan adaptasi guru terhadap fitur baru aplikasi. Sebaliknya, faktor pendukung meliputi fasilitas lengkap, alokasi waktu khusus, bimbingan guru, penggunaan template, serta penerapan pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif. Kombinasi faktor pendukung ini memungkinkan siswa aktif berkreasi, mempresentasikan hasil karya, dan memperoleh

pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Respon siswa terhadap pemanfaatan Canva bervariasi. Respon positif terlihat pada siswa yang antusias, menikmati pembelajaran, dan mampu mengeksplorasi kreativitas mereka dengan baik. Respon cukup positif muncul pada siswa yang mengakui manfaat Canva namun belum menunjukkan keterlibatan maksimal, misalnya kurang aktif bertanya atau berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Respon kurang positif terlihat pada siswa yang mengalami kesulitan fokus, hasil karyanya tidak sesuai tema, dan membutuhkan pendampingan individual agar dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal. Keberagaman ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar masing-masing siswa agar semua memperoleh manfaat maksimal dari penggunaan aplikasi Canva.

D. Kesimpulan

Pemanfaatan aplikasi Canva di kelas V SDI Darul Muttaqien terbukti memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran, baik sebagai

media pembelajaran maupun sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa. Penggunaan Canva membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sekaligus mendukung proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) serta mendorong pembelajaran kolaboratif. Keberhasilan implementasi sangat dipengaruhi oleh kompetensi dan kreativitas guru serta evaluasi yang berkelanjutan, sehingga Canva dapat menjadi model pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era digital.

Faktor penghambat seperti keterbatasan perangkat, akses internet, keterampilan digital, serta motivasi siswa menimbulkan kesenjangan partisipasi, sementara faktor pendukung berupa infrastruktur memadai dan dukungan guru yang kompeten mampu memaksimalkan manfaat penggunaan Canva. Respon siswa terhadap Canva bervariasi, mulai dari antusias dan aktif mengeksplorasi materi, hingga pasif atau memerlukan pendampingan khusus. Hal ini menunjukkan pentingnya strategi pembelajaran diferensiasi agar semua siswa dapat

memperoleh manfaat optimal dari penggunaan Canva.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru mengembangkan strategi pembelajaran yang variatif dan menyesuaikan dengan karakteristik masing-masing siswa, sementara sekolah perlu memastikan tersedianya fasilitas pendukung seperti perangkat dan jaringan internet yang stabil. Pendampingan tambahan juga diperlukan bagi siswa yang mengalami kesulitan teknis atau fokus agar mereka dapat belajar secara efektif. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi penggunaan Canva pada mata pelajaran lain, pengaruhnya terhadap pencapaian kompetensi, serta efektivitas kombinasi Canva dengan metode pembelajaran lainnya..

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action*:

- A social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. New York: David McKay Company.
- Daryanto. (2020). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (7th ed.). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Kemendikbud. (2020). *Kurikulum sekolah dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kominfo. (2020). Laporan survei pemanfaatan TIK di sektor pendidikan. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Lexy J. Moleong. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2009). *Standar kompetensi dan sertifikasi guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Sadiman, A. S. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanajaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-7). Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Badrullah, et al. (2024). *Strategi sukses untuk pembelajaran berdiferensiasi*. Yogyakarta.
- Dafa, F. L., et al. (2025). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di salah satu SDI TQ Karawang*. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2).
- Ertmer, P. A., et al. (2019). *Teacher beliefs and technology integration practices: A critical relationship*.
- Gunawan, A., et al. (2022). *Analisis penggunaan media sosial di kalangan pelajar dan mahasiswa*. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 14(1), 45–53.
- Hartono. (2022). *Pemanfaatan media visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V pada mata pelajaran IPA dan IPS*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 78–92.
- Haryanto, A., & Lestari, D. (2023). *Dukungan kelembagaan dalam penguatan literasi digital guru di era*

- Merdeka Belajar. Jurnal Manajemen Pendidikan, 7(1), 14–22.
- Iwan Sekolah Menengah Atas Negeri, R., & Artikel, H. (2023). Pemanfaatan media Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Sibernetik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 1(1).
- Mega, A. S., et al. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis. Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M), 5(4), 825–836.
- Sulistyani, E. (2021). Strategi implementasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 67–81.
- Tarusu, D., & Wongkar, N. V. (n.d.). Pemanfaatan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Inpres Leleko. Journal on Education, 7(1).
- Zulfitria., Sari, P.K. (2021) Pemanfaatan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual Spasial Siswa Autis.
- Afianti, D. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran Al-Quran terjemahan.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024, Januari 31). APJII jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang. Diakses dari <https://apjii.or.id>
- Canva. (2023). About Canva: Company information, history, & facts. Diakses dari <https://www.canva.com/about/>