

PENERAPAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV A DI SDN MARABAHAN 1

Yunia Rohimah¹, Jumainah²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Kalimantan

[¹yuniarohimah123@gmail.com](mailto:yuniarohimah123@gmail.com), [²Jumainah@upk.ac.id](mailto:Jumainah@upk.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of utilizing technology to support a more engaging, creative, and effective learning process. One application that can be applied as a learning medium is Canva. Based on the results of initial observations and interviews at SDN Marabahan 1, it was discovered that the fourth-grade teachers have implemented the Canva application as a learning medium for science and science. The visible application is interactive presentation slides. Therefore, this study aims to further understand the application of the Canva application as a learning medium for the fourth-grade science and science subject at SDN Marabahan 1 and to identify the obstacles faced by teachers in its use. This study uses a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects were the fourth-grade teachers and the principal of SDN Marabahan 1. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Observations were used to determine the use of Canva in science and science learning, interviews were conducted with the principal and teachers to obtain in-depth information, while documentation was used as supporting data for the research. Data analysis techniques were carried out through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity was tested using triangulation of techniques and sources. The results of the study indicate that the Canva application has been implemented well as a learning medium for the subject of science in class IV A SDN Marabahan 1. Canva is applied in various forms of learning media such as presentation slides, student worksheets, posters, teaching modules, and interactive games. The learning media created is adjusted to the learning objectives and science materials so that it helps teachers deliver the material in a more interesting, creative, and easily understood by students. The application of Canva also increases student attention and activeness during the learning process. The obstacle faced by teachers in implementing Canva is the limited internet network coverage in the classroom so that teachers use personal quotas so that Canva-based learning media can continue to run well.

Keywords: Canva application, learning media, science, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan efektif. Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran adalah Canva. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di SDN Marabahan 1, diketahui bahwa guru kelas IV A telah menerapkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPAS. Penerapannya yang terlihat adalah slide presentasi interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam bentuk

penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV A di SDN Marabahan 1 serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah guru kelas IV A dan kepala sekolah SDN Marabahan 1. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui pemanfaatan Canva dalam pembelajaran IPAS, wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi secara mendalam, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva telah diterapkan dengan baik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas IV A SDN Marabahan 1. Canva diterapkan dalam berbagai bentuk media pembelajaran seperti slide presentasi, LKM, poster, modul ajar, dan game interaktif. Media pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi IPAS sehingga membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penerapan Canva juga meningkatkan perhatian, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kendala yang dihadapi guru dalam penerapan Canva adalah keterbatasan jangkauan jaringan internet pada ruang kelas sehingga guru menggunakan kuota pribadi agar media pembelajaran berbasis Canva tetap dapat berlangsung dengan baik.

Kata Kunci: aplikasi Canva, media pembelajaran, IPAS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era globalisasi memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan tersebut menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan zaman (Alamsyah dkk., 2023). Pemanfaatan teknologi

informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 peserta didik sehingga mereka mampu menghadapi tantangan perkembangan global (Fuadah dkk., 2023).

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Daniyati dkk. (2023), media pembelajaran berfungsi membantu

guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Firmansyah dan Humaidi (2022) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah Canva. Menurut Zulhilmi dan Suneki (2024), Canva dapat digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran, seperti presentasi, poster, dan mind maps sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Enterprise (2021) menjelaskan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web dan mobile yang menyediakan berbagai template, gambar, ikon, animasi, video, dan fitur lainnya sehingga memudahkan pengguna membuat media pembelajaran secara praktis, kreatif,

dan menarik. Pemanfaatan Canva membantu guru menyajikan materi secara lebih visual sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SDN Marabahan 1, diketahui bahwa guru kelas IV A telah menerapkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Salah satu bentuk penerapan yang terlihat adalah penggunaan slide presentasi interaktif pada materi Kegiatan Ekonomi. Selain itu, guru juga memanfaatkan Canva dalam penyusunan berbagai media pembelajaran lainnya. Meskipun demikian, penerapan Canva di sekolah tersebut masih perlu dikaji secara lebih mendalam, terutama mengenai bentuk penerapannya dalam pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru dalam penggunaannya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Haris dkk. (2024) menunjukkan bahwa Canva dimanfaatkan guru sekolah dasar untuk membuat berbagai media pembelajaran seperti presentasi PowerPoint (PPT), media audio visual, poster, dan gambar

pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas guru serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Penelitian tersebut juga menemukan beberapa kendala, yaitu ketergantungan terhadap jaringan internet dan adanya beberapa fitur Canva yang berbayar. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih berfokus pada pemanfaatan Canva secara umum sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dan belum mengkaji secara mendalam bentuk penerapan Canva pada mata pelajaran tertentu, khususnya IPAS. Selain itu, penelitian tersebut juga belum mendeskripsikan secara rinci kendala yang dihadapi guru pada konteks sekolah yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai bentuk penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS serta kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya di kelas IV A SDN Marabahan 1.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk penerapan aplikasi Canva sebagai media

pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV A di SDN Marabahan 1 serta apa saja kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV A di SDN Marabahan 1 serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (Agustina, 2024), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan

data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, serta hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS serta kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya. Penelitian dilaksanakan di SDN Marabahan 1 Kabupaten Barito Kuala. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas IV A sebagai informan utama dan kepala sekolah sebagai informan pendukung.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV A serta kepala sekolah, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi yang berkaitan dengan penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian.

Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru kelas IV A dan kepala sekolah. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran mengenai bentuk penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV A di SDN Marabahan 1

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru kelas IV A SDN Marabahan 1 telah menerapkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dalam berbagai bentuk media pembelajaran, yaitu slide presentasi (PPT), Lembar Kerja

Murid (LKM), poster, modul ajar, dan game interaktif. Beragam media tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan sehingga membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memilih Canva karena mudah digunakan, menyediakan berbagai template siap pakai, serta memiliki fitur yang mendukung penyusunan media pembelajaran secara kreatif. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan memiliki tampilan visual yang menarik, memuat materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi penelitian juga menunjukkan bahwa Canva tidak hanya dimanfaatkan untuk membuat slide presentasi, tetapi juga digunakan dalam penyusunan LKM, poster, modul ajar, dan game interaktif.

Berdasarkan temuan tersebut dapat dipahami bahwa Canva tidak hanya dimanfaatkan sebagai aplikasi desain grafis, tetapi telah diterapkan

sebagai media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi IPAS di kelas IV A. Guru menyesuaikan bentuk media yang dibuat dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran sehingga media yang digunakan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Menurut Arief dan Sofrayani (2022), media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva telah berfungsi sebagai media pembelajaran karena membantu guru menyampaikan materi IPAS melalui tampilan visual berupa gambar, warna, ikon, dan desain yang menarik sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat guru juga telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Hal tersebut terlihat dari penggunaan slide presentasi sebagai penyampaian materi inti, LKM untuk aktivitas belajar peserta didik, poster sebagai penyajian informasi secara ringkas, modul ajar sebagai perangkat pembelajaran, serta game interaktif

untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Kristanto (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, serta mudah digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi, penerapan Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif. Peserta didik memperhatikan media yang ditampilkan guru, antusias mengikuti pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti game interaktif yang disajikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini memperkuat pendapat Aulia dkk. dalam Ulfa dan Yunusi (2025) yang menyatakan bahwa media digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, penerapan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyusun media pembelajaran, tetapi juga mendukung terciptanya proses

pembelajaran IPAS yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat dipahami bahwa penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran IPAS kelas IV A di SDN Marabahan 1 telah dilaksanakan melalui berbagai bentuk media pembelajaran yaitu slide presentasi (PPT), Lembar Kerja Murid (LKM), poster, modul ajar, dan game interaktif. Penerapan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan berbagai fitur Canva yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi IPAS sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan perhatian dan keaktifan peserta didik. Dengan demikian, penerapan aplikasi Canva tidak hanya membantu guru dalam penyusunan media pembelajaran, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran IPAS yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

2. Kendala Penerapan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV A di SDN Marabahan 1

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di kelas IV A SDN Marabahan 1 secara umum telah berjalan dengan baik. Guru mampu memanfaatkan Canva dalam berbagai bentuk media pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini menemukan adanya kendala teknis berupa keterbatasan jangkauan jaringan internet pada ruang kelas IV A. Hasil wawancara menunjukkan bahwa jaringan Wi-Fi sekolah belum menjangkau ruang kelas IV A secara optimal sehingga guru menggunakan hotspot pribadi ketika mengakses Canva pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa ruang kelas IV A berada di lantai atas sehingga diduga menjadi salah satu penyebab keterbatasan jangkauan jaringan internet. Dokumentasi penelitian memperlihatkan bahwa guru tetap menggunakan laptop dan proyektor untuk menampilkan media pembelajaran berbasis Canva selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun mengalami kendala jaringan internet, guru tetap mampu menerapkan Canva sebagai media pembelajaran sesuai dengan

perencanaan yang telah dibuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kendala yang ditemukan bukan berasal dari kemampuan guru dalam menggunakan Canva, melainkan dari faktor pendukung berupa ketersediaan jaringan internet. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Siregar dkk. (2022) yang menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi berbasis daring sehingga memerlukan koneksi internet yang stabil agar dapat digunakan secara optimal. Keterbatasan jaringan internet berpotensi menghambat proses penggunaan Canva selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Renaldi dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa Canva mampu membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif melalui berbagai fitur yang tersedia. Dalam penelitian ini, guru tetap memanfaatkan berbagai fitur Canva dengan menggunakan hotspot pribadi sehingga media pembelajaran yang telah disiapkan dapat digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat dipahami bahwa kendala penerapan Canva di kelas IV

A lebih bersifat teknis, yaitu keterbatasan jangkauan jaringan internet. Meskipun demikian, guru tetap mampu mengatasi kendala tersebut dengan memanfaatkan hotspot pribadi sehingga penerapan Canva sebagai media pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan baik.

Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga dipengaruhi oleh dukungan sarana dan prasarana sekolah, terkhususnya ketersediaan jaringan internet yang memadai. Oleh karena itu, kompetensi guru, dukungan sekolah, serta ketersediaan sarana dan prasarana menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan penerapan Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva telah diterapkan dengan baik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas IV A SDN Marabahan 1. Canva

dimanfaatkan guru dalam berbagai bentuk media pembelajaran, yaitu slide presentasi (PPT), Lembar Kerja Murid (LKM), poster, modul ajar, dan game interaktif. Penerapan Canva membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, kreatif, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan perhatian serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kendala yang dihadapi guru bersifat teknis, yaitu keterbatasan jangkauan jaringan internet pada ruang kelas IV A. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan hotspot pribadi sehingga penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian, guru diharapkan terus mengembangkan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sekolah diharapkan meningkatkan kualitas jaringan internet agar penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan

kajian mengenai penerapan Canva pada mata pelajaran lain atau mengkaji pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar, motivasi belajar, maupun kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, A., Irmawati., & Ismail. (2023). Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar siswa di mata pelajaran Informatika. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 77–87.
- Arief, M. M., & Sofrayani, H. (2022). *Media dan teknologi pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., & Wijaya, R. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Jubilee Enterprise. (2021). *Canva*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Firmansyah, E., & Humaidi, M. N. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam menghadapi turbulensi pendidikan yang berkembang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 664–672.
- Haris, D. D., Lamada, M. S., & Mustamin. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis website Canva untuk menarik minat belajar siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu. *Information Technology Education Journal*, 3(1), 14–18.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru.
- Nurlailah., Mario., & Muhajir. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di SMA Negeri 20 Pangkep. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 470–476.
- Renaldi, D., Edy., Pataropura, A., Subhana, M., Edison, E., Handoko, A. F., Ferdianto, R., & Korompis, M. L. F. (2024). Implementasi media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru sekolah. *Abdi Dharma*, 4(1), 55–61.
- Ulfa, M., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan mutu pembelajaran di SDN Ganting Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 160–167.
- Zulhilmi, F., & Suneki, S. (2024). Implementasi aplikasi Canva dalam mendukung pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa SMPN 6 Semarang. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik*, 2(2), 341–349.