

Implementasi Aplikasi Canva sebagai Alat Bantu Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang

Heni Marfuah¹

Farida Nugrahani²

Mukti Widayati³

1²3 Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo

¹henimarfuah001@gmail.com

²faridanugrahani01@univetbantara.ac.id

³muktiwidayati65@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses, tantangan, dan peluang implementasi aplikasi Canva sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan strategi studi kasus terpanjang. Fokus data mencakup proses, tantangan, dan peluang pembelajaran Bahasa Indonesia yang bersumber dari informan (guru dan siswa kelas V SD Negeri 01 Banjarharjo), observasi aktivitas implementasi Canva, serta dokumen perangkat ajar. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, analisis dokumen, wawancara, tes, serta kuesioner. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling yaitu siswa kelas V SD Negeri 01 Banjarharjo. Teknik validasi data dengan triangulasi metode dan sumber. Teknik analisis data dilakukan dengan model interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat digunakan guru untuk membuat presentasi, video, LKS dan poster serta dapat digunakan secara online (dalam jaringan) maupun tatap muka dalam pembelajaran dengan metode diskusi. Aplikasi canva dapat dimanfaatkan guru dan siswa untuk mendesain produk digital yang dapat diperjualbelikan dan bisa menjadi produk bernilai ekonomis. Tantangan yang dihadapi yaitu internet sekolah kurang stabil, kompetensi guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi canva. Pemanfaatan fitur gratis Canva berkontribusi pada optimalisasi eksplorasi visual yang signifikan. Hal ini secara nyata meningkatkan produktivitas dan kreativitas guru, serta berdampak pada terciptanya pembelajaran siswa yang lebih aktif dan kolaboratif.

Kata Kunci: *Aplikasi Canva, Alat Bantu Visual, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

Abstract

This study aims to describe the process, challenges, and opportunities for implementing the Canva application as a visual aid in Indonesian language learning in elementary schools. A qualitative descriptive method with a case study strategy was applied in this study. The data for this study consist of information about the process, challenges, and opportunities in Indonesian language learning in elementary schools. The research data sources were informants, namely fifth-grade teachers and fifth-grade students of SD Negeri 01 Bajarharjo, the implementation of the Canva application in Indonesian language learning in elementary schools, and learning tool documents. Data collection techniques used observation, document analysis, interviews, tests, and questionnaires. Samples were taken using a purposive sampling technique, namely fifth-grade students of SD Negeri 01 Banjarharjo. Data validation techniques used triangulation of methods and sources. Data analysis techniques were carried out using an interactive model. This study shows that the Canva application can be used by teachers to create presentations, videos, worksheets, and posters and can be used online (online) or face-to-face in

learning with discussion methods. The Canva application can be used by teachers and students to design digital products that can be bought and sold and can become products of economic value. The challenges faced include unstable school internet and teacher and student incompetence in using the Canva app. Opportunities arise, including the opportunity to use the free Canva app and explore it optimally according to objectives. The use of Canva encourages teachers to be productive, creative, and innovative, enabling students to learn actively and collaboratively through information visualization.

Keywords: *Canva App, Visual Aids, Indonesian Language Learning*

Pendahuluan

Secara umum, inovasi media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan vital untuk memvisualisasikan materi yang abstrak agar lebih konkret dan mudah dicerna oleh siswa. Kehadiran media dalam pembelajaran menjadi elemen penting dalam mendukung terciptanya proses belajar yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh anak (Sweniti, 2020). Urgensi penelitian ini adalah berdasarkan penelitian (Ahmad et al., 2020) yang menyatakan tentang fakta di lapangan menunjukkan bahwa di era globalisasi, minat belajar siswa cenderung lebih tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi. juga menemukan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Penelitian(Budiarso et al., 2022) memberi informasi bahwa melalui penggunaan teknologi informasi, setiap siswa akan termotivasi untuk belajar maju berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan studi Ambarwati et al. (2022) menekankan bahwa keberhasilan implementasi inovasi pendidikan sangat ditentukan oleh ketersediaan infrastruktur serta kesiapan sumber daya pendukung yang memadai sebagai prasyarat fundamental.

Eksplorasi terhadap literatur terdahulu menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, telah menjadi instrumen strategis dalam pengembangan materi ajar visual. Pelangi (2020) dalam studinya menegaskan bahwa penggunaan Canva secara signifikan membantu guru menyusun media pembelajaran yang lebih variatif dan komunikatif dibandingkan metode konvensional. Temuan ini diperkuat oleh Elsa & Anwar (2021) yang mengelaborasi bahwa sebagai platform berbasis web, Canva berfungsi menyediakan materi autentik dan membuka wawasan siswa ke konteks yang lebih luas, sehingga sangat relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa.

Lebih lanjut, dampak psikologis dan kognitif dari penggunaan aplikasi ini juga telah didokumentasikan. Saputra et al. (2022) menemukan bahwa implementasi Canva berkorelasi positif dengan peningkatan minat dan antusiasme, baik dari sisi guru maupun siswa, yang pada akhirnya memfasilitasi kemudahan dalam pemahaman materi.

Namun demikian, optimalisasi teknologi ini di lapangan masih menghadapi tantangan struktural. Celik (2023) menyoroti bahwa efektivitas penggunaan alat digital seringkali tereduksi oleh keterbatasan pelatihan profesional dan minimnya dukungan teknis bagi para pendidik. Di sisi lain, tinjauan terhadap studi-studi sebelumnya menunjukkan adanya kesenjangan literatur (*research gap*). Mayoritas penelitian cenderung berfokus pada jenjang pendidikan menengah atau tinggi, serta jenis media visual lain. Hingga saat ini, kajian yang secara spesifik mengeksplorasi pemanfaatan Canva dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar masih terbatas.

Meskipun berbagai studi terdahulu telah menyoroti efektivitas Canva, mayoritas penelitian tersebut cenderung berfokus pada jenjang pendidikan menengah atau tinggi.

Masih terdapat keterbatasan literatur yang secara spesifik mengkaji implementasi media ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Berangkat dari kesenjangan penelitian (*research gap*) tersebut, fokus utama studi ini adalah untuk menganalisis mekanisme pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat bantu visual, serta mengidentifikasi ragam tantangan dan peluang yang muncul dalam ekosistem pembelajaran di SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan cara menggunakan Canva, menemukan tantangan guru dan siswa, dan menemukan cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penemuan baru dalam penelitian ini adalah metode eksploratif, yang menekankan keterlibatan siswa sebagai penerima dan pembuat karya kreatif.

Metode

Penelitian ini mengadopsi paradigma kualitatif dengan desain deskriptif. Strategi yang diterapkan adalah studi kasus terpanjang (*embedded case study*), yang dipilih untuk memusatkan fokus penelitian secara spesifik pada fenomena pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini dinilai relevan karena memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi mendalam terhadap fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata (Yin, 2018). Sejalan dengan itu, Nugrahani (2014) menegaskan bahwa model studi kasus terpanjang memberikan batasan fokus pada satu konteks spesifik sejak awal, sehingga desain penelitian tetap konsisten dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan untuk memahami dinamika pembelajaran secara holistik di SD Negeri 01 Banjarharjo.

Sumber data penelitian meliputi informan, aktivitas pembelajaran, lokasi, serta dokumen pendukung. Penelitian dilaksanakan secara intensif selama tiga bulan (Desember–Februari) di SD Negeri 01 Banjarharjo, Kabupaten Karanganyar. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yakni pemilihan partisipan berdasarkan pertimbangan strategis untuk memperoleh informasi yang mendalam dan relevan. Dalam hal ini, guru kelas bertindak sebagai informan kunci (*key informant*), sedangkan siswa kelas V menjadi partisipan utama.

Pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui observasi partisipatif, dokumentasi, wawancara mendalam, kuesioner, dan tes. Untuk menjamin akurasi data, penelitian ini menerapkan triangulasi metode dan sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan mengonfirmasi konsistensi data yang diperoleh dari berbagai teknik (wawancara, observasi, dokumen). Sementara itu, triangulasi sumber dilaksanakan dengan membandingkan pernyataan narasumber dengan fakta empiris di lapangan. Data hasil wawancara terkait perencanaan dan evaluasi penggunaan Canva dikonfirmasi silang (*cross-check*) dengan dokumen modul ajar serta observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles & Huberman yang mencakup tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Nugrahani, 2014). Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk naratif, tabel, atau matriks, lalu digunakan untuk menyimpulkan efektivitas Canva sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD (Utami & Suriyani Djamdjuri, 2021). Reduksi ini bertujuan untuk mengeliminasi data yang tidak diperlukan sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan analisis lanjutan. Pengamatan dilakukan untuk memperoleh pemahaman langsung mengenai penerapan aplikasi Canva dengan berbagai fungsinya secara visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk aktivitas siswa dan dokumen pembelajaran mereka. Wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan informasi terkait pemanfaatan aplikasi Canva oleh siswa. Wawancara ini dilakukan dengan para guru. Penyajian data, dilakukan dengan menyusun data

yang sudah direduksi dalam bentuk teratur dan mudah dipahami, seperti tabel, narasi, atau matriks. Tujuan tahap ini adalah untuk memberikan gambaran sistematis tentang hasil penelitian. Tahap akhir dalam penelitian ini adalah penarikan kesimpulan, yang melibatkan penyusunan interpretasi berdasarkan data yang telah direduksi dan dipresentasikan, untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam konteks ini, kesimpulan ditekankan pada efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Model ini dipilih karena menawarkan kerangka analisis yang teratur dan memungkinkan peneliti untuk memverifikasi dan menelusuri data secara sistematis.

Hasil

Proses Implementasi Aplikasi Canva sebagai Alat Bantu Visual Perencanaan

Berdasarkan data observasi lapangan di SD Negeri 01 Banjarharjo, tahap perencanaan didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai. Temuan observasi mengonfirmasi ketersediaan perangkat keras seperti proyektor LCD, laptop, dan akses jaringan Wi-Fi di setiap ruang kelas. Ketersediaan fasilitas ini menjadi data pendukung utama yang memungkinkan optimalisasi aplikasi Canva sebagai media visual, baik untuk menayangkan presentasi, video pembelajaran, maupun penyajian Lembar Kerja Siswa (LKS) digital.

Pada aspek kesiapan sumber daya manusia, data hasil wawancara mendalam dengan Guru Kelas V (selanjutnya disebut Informan G1) menunjukkan bahwa kompetensi penggunaan Canva diperoleh melalui pelatihan profesional mandiri. Informan G1 menyatakan bahwa: "Canva membantu proses penyusunan materi ajar yang lebih visual dan komunikatif dibandingkan metode konvensional." Data ini diperkuat dengan temuan dokumentasi perencanaan, di mana guru secara strategis memilih fitur-fitur spesifik Canva—seperti template edukasi, elemen grafis, dan infografis—yang relevan dengan topik keterampilan menulis dalam Bahasa Indonesia.

Selanjutnya, analisis terhadap dokumen artefak pembelajaran menunjukkan adanya diversifikasi produk yang dihasilkan guru. Dokumen fisik berupa print-out LKS dan poster kelas memperlihatkan bahwa guru memanfaatkan template bawaan Canva yang dimodifikasi sesuai substansi materi ajar. Secara spesifik, data visual pada poster edukatif di ruang kelas mengindikasikan fungsi ganda media tersebut: sebagai dekorasi kelas yang estetik sekaligus media penguatan materi yang menstimulasi kognitif siswa secara visual.

Validasi lebih lanjut dilakukan melalui telaah dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Data dokumen RPP secara eksplisit mencantumkan "Aplikasi Canva" pada kolom 'Media dan Sumber Belajar'. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Canva bukan sekadar aktivitas spontan, melainkan telah terstruktur dalam desain instruksional untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan triangulasi data antara wawancara dan dokumen, diketahui bahwa perpustakaan template yang masif di Canva menjadi faktor kunci efisiensi waktu dan kreativitas guru dalam tahap perencanaan ini

Pelaksanaan

Implementasi pembelajaran dengan integrasi Canva dilaksanakan melalui dua pendekatan strategis yang memberikan dampak berbeda pada pengalaman belajar siswa. Pertama, pendekatan luring (tatap muka), di mana guru menyajikan materi ajar (PPT, LKS, poster) yang telah dikonversi ke format PDF atau PPT melalui proyektor. Dampak

dari visualisasi ini adalah reduksi beban kognitif siswa dalam memahami konsep abstrak. Materi yang tersaji secara visual dan menarik membantu memusatkan attensi siswa, sehingga transfer informasi menjadi lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional.

Kedua, pendekatan daring interaktif, yang diterapkan melalui pembagian tautan desain kolaboratif saat sesi diskusi. Pendekatan ini berdampak signifikan pada transformasi peran siswa dari penerima pasif menjadi partisipan aktif (active learner). Akses langsung melalui gawai untuk mengisi konten secara real-time menstimulasi literasi digital sekaligus memperkuat keterlibatan siswa dalam konstruksi pengetahuan bersama.

Berdasarkan data observasi, struktur pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan (rutinitas kelas dan apersepsi). Integrasi Canva pada tahap ini, khususnya melalui penayangan poster dan slide bertema "Teks Eksplanasi", berdampak positif pada stimulasi skemata awal siswa. Visualisasi yang relevan berhasil membangun jembatan kognitif antara materi baru dengan pengalaman faktual siswa, sehingga meningkatkan kesiapan belajar mereka.

Pada kegiatan inti, strategi pengelompokan heterogen yang dipadukan dengan penggeraan template analisis di Canva memberikan dampak ganda. Secara sosial, metode ini memperkuat dinamika kolaborasi dan komunikasi antaranggota kelompok. Secara akademik, aktivitas mengidentifikasi struktur hingga menyajikan analisis dalam format desain berdampak pada penguatan pemahaman konsep melalui praktik langsung (learning by doing). Proses penyuntingan desain memberikan rasa kepemilikan (sense of ownership) terhadap hasil belajar, yang secara psikologis meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan namun tetap substantif.

Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi arahan dan mengajukan pertanyaan pemantik untuk memperdalam diskusi. Pelaksanaan pembelajaran berbasis Canva ini memadukan aspek visual, kolaboratif, dan kreatif, sehingga mendukung penguasaan keterampilan menulis sekaligus memperkuat karakter seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab.

Produk

Produk hasil pembuatan alat bantu pembelajaran dengan aplikasi Canva bisa disimpan dan dibagikan dalam berbagai bentuk. Ini disampaikan oleh narsasumber bahwa selama ini, pendidik umumnya menyimpan materi ajar yang telah mereka susun dalam berbagai format digital seperti presentasi Power Point, video, gambar (PNG), dokumen teks (DOC), maupun file PDF sebagai bentuk dokumentasi dan distribusi materi.

Seiring dengan perkembangan ekosistem teknologi pendidikan, alternatif penyajian materi kini bertransformasi menjadi lebih interaktif. Salah satu inovasi yang diterapkan adalah integrasi Canva dengan platform Heyzine, yang memungkinkan konversi materi presentasi statis menjadi buku digital (flipbook) yang dinamis. Secara teoretis, hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, di mana interaktivitas dan visualisasi yang menarik dapat meningkatkan attensi serta retensi kognitif siswa. Dengan fitur flipbook, siswa mendapatkan pengalaman membaca imersif yang memadukan teks dan visual secara harmonis.

Lebih jauh lagi, pemanfaatan Canva tidak hanya terbatas pada ranah kognitif, tetapi juga merambah pada pengembangan keterampilan vokasional. Kemampuan guru dan siswa dalam menciptakan produk visual berkualitas membuka peluang ekonomi digital. Hal ini relevan dengan konsep pembelajaran abad ke-21, di mana teknologi difungsikan sebagai alat untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi yang bernali

entrepreneurship. Produk digital yang dihasilkan berpotensi diperjualbelikan, membuktikan bahwa Canva dapat bertransformasi dari sekadar alat bantu ajar menjadi instrumen pemberdayaan ekonomi kreatif.

Tantangan Implementasi

Kendati menawarkan berbagai keunggulan, implementasi Canva di lapangan berhadapan dengan sejumlah tantangan yang mengonfirmasi teori mengenai hambatan integrasi teknologi.

Pertama, tantangan terkait aksesibilitas fitur. Pembatasan akses terhadap elemen desain premium (seperti foto resolusi tinggi dan template eksklusif) bagi pengguna akun gratis menjadi kendala signifikan. Dalam perspektif kesenjangan digital (digital divide), hal ini menciptakan disparitas kualitas materi ajar antara pengguna berbayar dan non-berbayar, yang berpotensi membatasi eksplorasi kreatif dalam proses desain.

Kedua, tantangan infrastruktur dan kompetensi sumber daya manusia. Keterbatasan stabilitas jaringan Wi-Fi di sekolah menjadi hambatan teknis utama. Selain itu, variabilitas kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi desain menjadi isu krusial. Fenomena ini dapat dianalisis menggunakan kerangka kerja

TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*).

Kesenjangan kemampuan desain grafis di kalangan guru mengindikasikan belum meratanya penguasaan aspek Technological Knowledge (TK), yang padahal merupakan prasyarat mutlak untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pedagogi. Oleh karena itu, diperlukan alokasi waktu khusus dan pelatihan intensif untuk menjembatani kesenjangan kompetensi tersebut agar pemanfaatan Canva dapat berjalan optimal, khususnya di tengah rendahnya motivasi belajar sebagian siswa. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah Canva, yang dinilai dapat menunjang proses pembelajaran secara lebih menarik dan efisien. Melalui penggunaan Canva, guru tidak hanya mengasah keterampilan desain grafis, tetapi juga memanfaatkan hasil desain sebagai media promosi sekolah dan sarana untuk memperkuat daya tarik visual dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini penting mengingat sebagian siswa merasa jemu dengan materi yang hanya bersumber pada buku teks, sehingga diperlukan pendekatan visual yang lebih segar dan kontekstual untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Aplikasi canva menjadi peluang bagi guru menjadi lebih produktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, hal ini juga memotivasi semua siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan kesempatan guru untuk menggunakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva tersebut untuk mempromosikan kemajuan sekolah. Peluang tersebut adalah kesempatan mengguakan semua fitur, template dan gambar secara gratis. Hal tersebut disampaikan oleh narasumber pada pernyataan bahwa meskipun terdapat sejumlah tantangan dalam pemanfaatan Canva—seperti keterbatasan akses terhadap elemen-elemen premium—platform ini tetap menawarkan peluang besar, khususnya bagi guru dan siswa yang menggunakan akun belajar.id. Dengan akun tersebut, pengguna memperoleh akses gratis ke berbagai fitur premium Canva yang umumnya berbayar. Kondisi ini membuka ruang yang luas untuk berkreasi dan mengeksplorasi berbagai media pembelajaran visual tanpa hambatan biaya. Oleh karena itu, selama akses gratis ini masih tersedia, sangat disarankan untuk memanfaatkannya secara optimal demi menunjang proses belajar-mengajar yang lebih produktif, kreatif dan inovatif.

Pembahasan

Integrasi Teori Kerucut Pengalaman dan Pembelajaran Multimedia

Urgensi pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat dianalisis melalui perspektif Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Teori ini mempostulatkan bahwa semakin konkret pengalaman yang diberikan kepada siswa, semakin tinggi tingkat retensi pemahaman yang diperoleh. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Canva di SD Negeri 01 Banjarharjo mentransformasi materi verbal yang abstrak menjadi representasi visual yang konkret. Hal ini diperkuat oleh Prinsip Multimedia Mayer, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih mendalam dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja (*multimedia principle*). Fitur Canva yang memungkinkan integrasi teks, gambar, dan elemen grafis secara simultan membantu siswa membangun koneksi mental antara representasi verbal dan visual, sehingga mereduksi beban kognitif (*cognitive load*) selama proses belajar.

Perspektif *Technology Acceptance Model* (TAM)

Popularitas Canva di kalangan pendidik dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui kacamata *Technology Acceptance Model* (TAM). Temuan bahwa guru—baik yang memiliki latar belakang desain maupun tidak—merasa terbantu oleh fitur *drag-and-drop* dan ketersediaan *template*, mengonfirmasi dimensi *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan). Ketika persepsi kemudahan ini tinggi, maka *Perceived Usefulness* (persepsi kebermanfaatan) juga meningkat, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan Purba dan Harahap dalam Zebua (2023). Dalam hal ini, afordansi teknologi Canva menghilangkan hambatan teknis desain, memungkinkan guru untuk lebih berfokus pada substansi pedagogis daripada kerumitan teknis pembuatan media.

Kerangka Kerja TPACK dalam Implementasi Guru

Aktivitas guru dalam memilih *template* presentasi, memodifikasi LKS, dan menyelaraskan elemen visual dengan tema pembelajaran merupakan manifestasi nyata dari penerapan kerangka kerja TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Guru tidak sekadar menggunakan teknologi (*Technological Knowledge*), tetapi memadukannya dengan pemahaman materi (*Content Knowledge*) dan strategi penyampaian (*Pedagogical Knowledge*). Observasi menunjukkan bahwa guru memanfaatkan akun belajar.id (Google) untuk login dan mengeksplorasi elemen visual, yang membuktikan adanya upaya peningkatan kompetensi digital. Dalam perspektif TPACK, Canva bertindak sebagai katalis yang memungkinkan guru mengemas konten materi (Bahasa Indonesia) dengan strategi pedagogis yang menarik (visualisasi) melalui alat teknologi yang tepat.

Relevansi dengan Keterampilan Abad ke-21

Sebagaimana dicatat oleh Wahyuni et al. (2023), dampak penggunaan Canva melampaui sekadar estetika media. Secara teoretis, implementasi ini mendukung pengembangan Keterampilan Abad ke-21 (4C), khususnya *Creativity* (Kreativitas) dan *Communication* (Komunikasi). Ketika siswa dilibatkan dalam proses pembuatan atau penggunaan media interaktif, terjadi pergeseran paradigma dari *behaviorisme* (transfer pengetahuan pasif) menuju *konstruktivisme*, di mana siswa aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Fenomena ini menuntut pendidik untuk terus beradaptasi, menjadikan literasi digital sebagai kompetensi imperatif. Dengan demikian, teknologi bukan sekadar alat bantu, melainkan ekosistem belajar yang mempersiapkan siswa menjadi "digital native" yang bijak, produktif, dan cakap dalam menghadapi kompleksitas era informasi.

Penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di jenjang sekolah dasar menunjukkan respon positif dari siswa, ditandai dengan tingginya minat dan antusiasme terhadap antarmuka yang sederhana serta tampilan grafis yang menarik. Siswa aktif

terlibat dalam sesi pelatihan dan menunjukkan kemampuan dalam membuat desain grafis sederhana, hal ini sejalan dengan penelitian (Wijanarko et al., 2022) yang menyatakan bahwa peserta pelatihan tampak antusias dan banyak bertanya serta berdiskusi dengan pemateri. Penggunaan Canva juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa, karena mereka diberi ruang untuk bereksplorasi dengan berbagai elemen visual dalam menyusun tugas teks eksplanasi. Selain mendukung aspek kognitif, penggunaan Canva turut memperkuat kompetensi teknologi siswa. Proses pembelajaran berbasis Canva memfasilitasi penguasaan fitur digital, seperti menyusun, menyimpan, dan mengunduh hasil desain. Secara umum, integrasi Canva dalam pembelajaran memiliki implikasi positif dalam menumbuhkan keterampilan abad ke-21, termasuk kreativitas dan literasi digital, serta mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga bagi pendidik. Guru menilai bahwa Canva merupakan sarana yang efektif untuk mengenalkan teknologi kepada siswa karena tampilannya yang sederhana dan ramah pengguna, sehingga memudahkan proses pendampingan dalam pembuatan desain grafis. Canva juga menyediakan berbagai template yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyusun materi pembelajaran yang variatif dan menarik secara visual.

Namun demikian, implementasi Canva dalam pembelajaran tidak terlepas dari sejumlah tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah, seperti kurangnya perangkat digital dan akses internet yang belum merata, serta kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva juga menjadi tantangan tersendiri. Karena tidak semua guru terbiasa merancang materi dengan aplikasi digital. Hal ini menuntut kesiapan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Tetapi tantangan-tantangan tersebut akhirnya bisa menjadi peluang dalam implementasinya. Peluang tersebut adalah kesempatan mengguakan semua fitur, template dan gambar secara gratis. Hal ini bisa terjadi karena jika pengguna adalah pendidik atau siswa yang menggunakan akun belajar.id dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah maka akun tersebut mendapat akses untuk menggunakan aplikasi secara gratis. Ini tentu saja menjadi peluang besar bagi para guru dan siswa untuk memanfaatkan hal tersebut untuk melakukan eksplorasi pada aplikasi Canva seoptimal mungkin sesuai tujuan penggunaan.

Selain memberikan peluang bagi guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan menarik guna meningkatkan partisipasi siswa, pemanfaatan aplikasi Canva juga membuka potensi strategis dalam mempromosikan kemajuan sekolah melalui produk-produk visual yang berkualitas. Di samping manfaat pedagogis tersebut, guru dan siswa juga memperoleh keuntungan lain berupa akses terhadap berbagai fitur dan template Canva secara gratis. Berdasarkan informasi dari narasumber, meskipun pemanfaatan Canva kerap menghadapi tantangan seperti keterbatasan akses terhadap elemen premium-platform ini tetap memberikan peluang besar bagi pendidik dan peserta didik yang telah terdaftar melalui akun belajar.id. Akun ini memberikan akses penuh ke layanan Canva for Education, termasuk fitur-fitur premium yang umumnya hanya tersedia untuk pengguna berbayar. Keuntungan ini memungkinkan guru dan siswa untuk berkreasi secara lebih luas dalam menghasilkan media pembelajaran visual tanpa terkendala oleh keterbatasan biaya. Oleh karena itu, pemanfaatan optimal terhadap fasilitas ini sangat dianjurkan sebagai bagian dari strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di era digital, sekaligus mendorong integrasi teknologi yang berkelanjutan di lingkungan pendidikan dasar.

Strategi peningkatan mutu pendidikan melalui digitalisasi pembelajaran menuntut adanya transformasi dalam peran guru sebagai fasilitator sekaligus inovator dalam proses belajar-mengajar. Pemanfaatan teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi desain grafis Canva, menjadi salah satu pendekatan strategis untuk memperkuat kualitas pembelajaran. Melalui digitalisasi, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi. Integrasi media digital ke dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga memperluas akses siswa terhadap sumber belajar yang lebih variatif dan dinamis. Di sisi lain, keterlibatan aktif siswa dalam proses produksi konten misalnya melalui desain poster, presentasi, atau karya digital lainnya mendorong tumbuhnya keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan kompetensi siswa secara holistik. Oleh karena itu, digitalisasi pembelajaran bukan hanya sekadar adopsi teknologi, melainkan merupakan bagian integral dari upaya sistematis untuk meningkatkan mutu pendidikan di era transformasi digital.

Dalam konteks transformasi digital di dunia pendidikan, kemampuan guru untuk mengembangkan dan mendistribusikan media pembelajaran secara efektif menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva tidak hanya terbatas pada pemanfaatan di dalam kelas, tetapi juga dapat disimpan dan disebarluaskan dalam berbagai format digital seperti PowerPoint, video, gambar (PNG), dokumen teks (DOC), maupun file PDF. Hal ini memungkinkan materi ajar untuk tetap dapat diakses oleh peserta didik di luar waktu pembelajaran formal, sekaligus menjadi dokumentasi pembelajaran yang sistematis.

Lebih lanjut, kemajuan teknologi digital telah memperluas alternatif penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Salah satu inovasi yang relevan dalam hal ini adalah pemanfaatan platform Heyzine, yang memberikan kemudahan bagi guru untuk mengonversi dokumen atau presentasi menjadi flipbook digital. Dengan antarmuka yang sederhana cukup dengan memilih ikon Heyzine—materi ajar yang sebelumnya bersifat statis dapat diubah menjadi buku digital interaktif yang mampu meningkatkan daya tarik dan pengalaman belajar siswa. Penyajian visual yang menyerupai buku cetak yang dapat dibolak-balik secara digital ini mendorong keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Implikasi praktis dari inovasi ini sangat signifikan. Guru kini tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai desainer pengalaman belajar digital yang memperhatikan aspek estetika, interaktivitas, dan aksesibilitas. Oleh karena itu, integrasi Canva dan Heyzine dalam proses pembelajaran menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan penyampaian materi di era digital, serta memperkaya pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi aplikasi Canva di SD Negeri 01 Banjarharjo berhasil mentransformasi praktik penyusunan media pembelajaran menjadi lebih variatif dan visual. Canva terbukti efektif memfasilitasi guru dalam memproduksi berbagai instrumen ajar, mulai dari presentasi interaktif, video pembelajaran, Lembar Kerja Siswa (LKS), hingga poster edukatif. Usabilitas tinggi dan ketersediaan *template* yang masif memungkinkan guru termasuk yang memiliki keterbatasan keterampilan desain untuk melakukan kurasi elemen visual yang relevan dengan tema pembelajaran, sehingga materi ajar tersaji secara lebih konkret dan menarik attensi siswa.

Secara pedagogis, integrasi Canva dalam metode diskusi kelompok telah mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi partisipan aktif. Melalui penugasan berbasis proyek visual (seperti menyusun karangan eksplanasi digital), siswa mendapatkan pengalaman belajar langsung (*hands-on experience*) yang menstimulasi kreativitas dan keterampilan kolaboratif. Proses ini membuktikan bahwa Canva tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan juga sebagai katalis yang mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran konstruktivis di mana siswa terlibat dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Kendati demikian, studi ini mengidentifikasi sejumlah hambatan struktural, meliputi restriksi akses fitur premium, instabilitas infrastruktur jaringan internet, serta variabilitas kompetensi digital guru dan siswa. Namun, tantangan tersebut membuka peluang strategis bagi sekolah untuk mengoptimalkan pemanfaatan fitur gratis (*freemium*) secara kreatif. Dengan strategi adaptasi yang tepat, keterbatasan ini justru mendorong produktivitas dan inovasi, sekaligus menjadikan produk visual yang dihasilkan sebagai aset *branding* kemajuan sekolah. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi Canva sangat bergantung pada sinergi antara dukungan infrastruktur dan peningkatan kapasitas sumber daya manusia.

Daftar Pustaka

Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>

Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.

Budiarto, A., Dynawati, R., & Rahayu, D. (2022). Studi literatur: Inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa*, 1–6.

Celik, I. (2023). Towards Intelligent-TPACK: An empirical study on teachers' professional knowledge to ethically integrate artificial intelligence (AI)-based tools into education. *Computers in Human Behavior*, 138, 107468. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107468>

Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). Dryden Press.

Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The perception of using technology Canva application as a media for English teacher creating media virtual teaching and English learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62–69. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>

Garris, P. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Nugrahani, F. (2014). *Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa*. Surakarta: Cakra Books.

Nugrahani, F., Sri Wahono, S., & Imron, A. (2019). Ecranisation of Laskar Pelangi novel and its function as educative media (Study of literature reception). *Humanities and Social Sciences Reviews*, 7(3), 221–227. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7334>

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 24–34.

Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva application for elementary school learning media. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.4>

Sweniti, I. A. (2020). *Pengembangan media panggung boneka interaktif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020* [Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha]. Repotori Undiksha.

Utami, Y., & Suriyani Djamdjuri, D. (2021). Students' motivation in writing class using of Canva: Students' perception. *English Journal*, 15(2), 82–90. <https://doi.org/10.32832/english.v15i2.5536>

Wahyuni, N., Canta, D. S., Setyaningsih, E., & Hermawansyah, A. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran SMP swasta Balikpapan. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 168–174. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i3.672>

Wijanarko, A., Effendi, R., & Setiawan, Y. (2022). Peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital sebagai knowledge sharing di SDIT Iqra 1 Bengkulu. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2021*, 1(1), 828–836. <https://doi.org/10.33086/snpm.v1i1.828>

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.

Zebua, N. (2023). Potensi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran praktis bagi guru dan peserta didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.