

## Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar

Gellysa Urva\*<sup>1</sup>, Tri Yuliaty<sup>2</sup>, Tri Handayani<sup>3</sup> Ari Sellyana<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai

\*e-mail: gellysa.urva@gmail.com<sup>1</sup>, triyuliaty00t@gmail.com<sup>3</sup>, trihandayani.stt@gmail.com<sup>3</sup>  
ari.sellyana@gmail.com<sup>4</sup>

### **Abstrak**

*Pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar merupakan hal penting mendukung pembelajaran siswa. Artikel ini membahas tentang penggunaan platform desain grafis Canva sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan adaptasi teknologi bagi siswa sekolah dasar. Dalam era teknologi informasi yang semakin maju, adaptasi teknologi menjadi keterampilan krusial yang perlu dikuasai sejak dini. Teknologi informasi memainkan peran sentral dalam hampir setiap aspek kehidupan. Penerapan Canva sebagai media pembelajaran dalam konteks sekolah dasar, yang meliputi proses pengenalan aplikasi kepada siswa serta manfaat dan tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam mengadopsi teknologi ini. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus di sebuah sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan Canva di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, kreativitas, dan penguasaan teknologi yang relevan. Pembahasan akan menyoroti relevansi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dalam era digital, dan bagaimana pendekatan ini dapat berkontribusi pada meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.*

**Kata Kunci** : Canva, Media Pembelajaran, Adaptasi Teknologi

### **Abstract**

*The introduction of the Canva application as a learning medium for elementary school students is an important thing to support student learning. This article discusses the use of the Canva graphic design platform as a learning tool to increase technology adaptation for elementary school students. In the era of increasingly advanced information technology, technological adaptation is a crucial skill that needs to be mastered from an early age. Information technology plays a central role in almost every aspect of life. Application of Canva as a learning medium in the elementary school context, which includes the process of introducing the application to students as well as the benefits and challenges faced by teachers and students in adopting this technology. The research method used is a qualitative approach with a case study in an elementary school. The research results show that the introduction of Canva in elementary schools has a positive impact on students' interest in learning, creativity and mastery of relevant technology. The discussion will highlight the relevance of using Canva as a learning medium in the digital era, and how this approach can contribute to improving the quality of learning in elementary schools.*

**Keywords**: Canva, Learning Media, Technology Adaptation

## 1. PENDAHULUAN

Pada era digital yang semakin maju, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi memberikan dampak besar pada berbagai bidang, termasuk pendidikan (Sari, Rahayu and Darmawati, 2023). Di era di mana informasi dapat diakses dengan mudah melalui perangkat teknologi, peran teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting (Ikhlas, Japakiya and Muzayanah, 2023). Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pendidik untuk memastikan bahwa siswa memiliki kemampuan yang memadai dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Urva, Pratiwi and Syarief, 2022). Salah satu aspek penting dalam pengenalan teknologi kepada siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi mereka. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan

mendorong kreativitas mereka (Sanisah *et al.*, 2022). Di sinilah peran aplikasi Canva sebagai media pembelajaran menjadi menarik untuk dieksplorasi, terutama bagi siswa sekolah dasar (Yundayani, 2019).

Canva adalah sebuah platform desain grafis *online* yang *user-friendly* dan dapat diakses oleh siapa saja (Dewilna Helmi *et al.*, 2023). Dengan berbagai fitur dan *template* yang disediakan, Canva memungkinkan penggunaannya untuk dengan mudah membuat desain grafis yang menarik, seperti poster, presentasi, kartu ucapan, dan banyak lagi (Novitasari and Pratiwi, 2023) . Selain itu, Canva juga menyediakan elemen-elemen desain yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka (Oktaviani, Fadilah and Aeni, 2023). Pengenalan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memiliki beberapa tujuan penting, yaitu :

1. Melalui penggunaan Canva, diharapkan siswa dapat diperkenalkan dengan teknologi desain grafis dan keterampilan teknologi lainnya yang relevan (Kaffah, Setiawan and Edi, 2023). Keterampilan ini sangat penting dalam era digital, di mana siswa akan dihadapkan pada tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan berkomunikasi visual.
2. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Wijaksono, Parulian and Fazrie, 2023).
3. Pengenalan Canva di sekolah dasar dapat membantu membentuk landasan kreativitas yang kuat bagi siswa (Wulandari *et al.*, 2022). Melalui eksplorasi dan percobaan dengan berbagai desain grafis, siswa dapat mengasah kreativitas mereka dan belajar untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan berbeda (Rismayani, 2022).

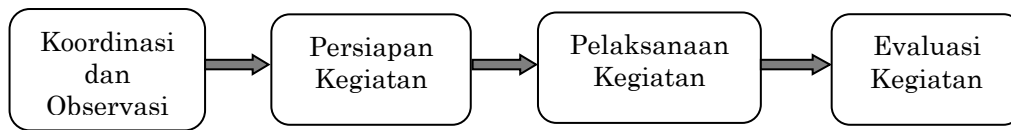
Kemampuan menggunakan teknologi dan alat digital merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan di era modern ini. Dengan mengenalkan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, siswa tidak hanya belajar materi akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan digital mereka. Hal ini penting agar mereka dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi di masa depan.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pengenalan Canva dalam meningkatkan keterampilan teknologi, kreativitas, dan pemahaman visual siswa (Purba and Harahap, 2022). Selain itu, artikel ini juga akan membahas manfaat dan tantangan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah dasar. Diharapkan melalui artikel ini dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam upaya meningkatkan pembelajaran dan adaptasi teknologi siswa di sekolah dasar, serta memberikan panduan bagi pendidik dan pengambil keputusan dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif (Warmansyah *et al.*, 2023). Pengenalan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi fondasi yang kuat untuk meningkatkan adaptasi teknologi siswa di era digital yang terus berkembang (Novitasari, 2023). Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran juga dapat membuka peluang baru untuk eksplorasi kreativitas siswa dalam menyajikan informasi secara visual, yang akan membawa manfaat jangka panjang dalam perkembangan akademis dan kemampuan berkomunikasi siswa di masa depan (Friska, Pramuniati and Mahriyuni, 2023).

## **2. METODE**

Kegiatan Pelatihan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) ini dilaksanakan di SD Negeri 003 Kecamatan Pujud pada hari Senin, 26 Februari 2024 dengan peserta para peserta didik dan pendidik. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran menggunakan Canva serta meningkatkan adaptasi teknologi teruntuk pendidik dan

peserta didik di sekolah. Selain itu pelatihan ini bertujuan memberi pengalaman dan persepsi siswa serta guru terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran. Adapun alur metode pelaksanaan yang digunakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



**Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan**

1. Koordinasi dan Observasi

Pada tahapan ini penulis melaksanakan koordinasi dengan kepala sekolah dan tim guru-guru di sekolah. Hal ini dilakukan guna mendapatkan informasi lebih lengkap dan mengamati secara langsung kondisi dan kebutuhan sekolah yang disesuaikan dengan tema yang ditentukan. Kegiatan PPM ini dilakukan di sebuah sekolah dasar tertentu, yang dipilih berdasarkan kriteria yang relevan dengan tujuan penulis. Pemilihan sekolah ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang pengenalan Canva sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.

2. Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini melakukan segala persiapan yang dibutuhkan, seperti penentuan peserta yang mengikuti pelatihan. Peserta didik dan pendidik di kelas tertentu di sekolah dasar yang menjadi peserta pelatihan. Jumlah siswa dan guru yang terlibat dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan ketersediaan dan kesediaan partisipasi dari sekolah yang bersangkutan.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahapan ini, tim PPM memberikan materi tentang pengenalan aplikasi canva tingkat dasar terhadap peserta didik dan pendidik yang mengikuti kegiatan. Pengenalan canva sebagai media pembelajaran dimulai dengan memberikan pemahaman tentang cara menggunakan aplikasi Canva serta menjelaskan potensi pemanfaatannya dalam pembelajaran. Memperkenalkan Aplikasi Canva sebagai konsep desain grafis dasar, atau memperluas keterampilan teknologi mereka. Selanjutnya melakukan demonstrasi praktis tentang cara menggunakan Canva. Menyampaikan langkah-langkah dasar, seperti membuat poster sederhana, menambahkan teks dan gambar, serta menggunakan alat-alat desain yang tersedia. Tim PPM memberikan waktu kepada siswa untuk mencoba penggunaan aplikasi Canva didampingi oleh para pendidik. Tim PPM juga memberikan tugas-tugas yang sederhana dan jelas, seperti membuat kartu ucapan atau poster tentang topik tertentu. Peserta didik didampingi oleh pendidik serta tim PPM dalam pembelajaran dengan suasana yang interaktif dan menyenangkan. Siswa diberi tugas sederhana untuk membuat desain grafis sederhana menggunakan Canva.

4. Evaluasi Kegiatan

Setelah pelaksanaan kegiatan selesai, perlu dilakukan refleksi dan evaluasi kegiatan. Tim PPM bertanya pengalaman para siswa menggunakan Canva, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana mereka merasa tentang penggunaan aplikasi ini sebagai alat pembelajaran. Tentunya Tim juga memberi umpan balik positif dan konstruktif. Informasi yang didapat setelah melakukan evaluasi ini untuk perbaikan di masa depan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran. Mereka merasa tertarik dengan antarmuka yang sederhana dan desain grafis yang menarik yang dapat dibuat dengan Canva. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme dalam mengikuti sesi pelatihan dan aktif berpartisipasi dalam membuat desain grafis sederhana menggunakan Canva. Peningkatan Kreativitas Siswa Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga berdampak positif pada kreativitas siswa. Selama proses pembelajaran, siswa diberi kebebasan untuk berkreasi dan menggunakan berbagai elemen desain yang disediakan oleh Canva. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyusun elemen-elemen visual dan menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan inovatif. Penguasaan Teknologi Pengenalan Canva juga membantu meningkatkan penguasaan teknologi siswa. Implikasi Pengenalan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memiliki implikasi yang signifikan dalam meningkatkan adaptasi teknologi siswa dan memperkuat keterampilan kreativitas mereka. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat menjadi langkah awal yang efektif untuk membekali siswa dengan keterampilan teknologi yang relevan di era digital. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat membuka peluang baru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik bagi siswa. Selama proses pembelajaran, siswa belajar untuk menggunakan berbagai fitur dan alat yang disediakan oleh Canva untuk membuat desain grafis. Mereka juga memahami cara menyimpan dan mengunduh hasil desain yang telah dibuat. Penguasaan teknologi ini memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa, karena kemampuan teknologi yang diperoleh dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan di era digital.

Selain manfaat bagi siswa, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga memberikan manfaat bagi guru atau pendidik. Guru merasa bahwa Canva adalah alat yang efektif untuk memperkenalkan teknologi kepada siswa. Melalui desain antarmuka yang sederhana dan *user friendly*, guru dapat dengan mudah memandu siswa dalam menggunakan Canva untuk membuat desain grafis. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai *template* yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan beragam.

Meskipun Canva memberikan banyak manfaat sebagai media pembelajaran, ada beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengadopsi teknologi ini. Tantangan pertama adalah keterbatasan akses dan infrastruktur teknologi di sekolah. Beberapa sekolah mungkin tidak memiliki akses internet yang stabil atau perangkat yang cukup untuk seluruh siswa. Tantangan kedua adalah penyesuaian kurikulum dan metode pembelajaran dengan penggunaan Canva. Memasukkan Canva dalam pembelajaran memerlukan penyesuaian dalam penyusunan materi dan metode pembelajaran yang berfokus pada kreativitas dan visualisasi informasi.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar telah terbukti efektif dalam meningkatkan adaptasi teknologi siswa. Kemudahan penggunaan Canva dan antarmuka yang ramah anak memungkinkan siswa untuk dengan cepat menguasai alat ini dan mengaplikasikan dalam pembelajaran mereka. Berikut ini beberapa dokumentasi kegiatan PPM yang telah dilaksanakan. Gambar 2 menunjukkan suasana saat penyampaian materi dari Tim PPM tentang aplikasi Canva. Sedangkan gambar 3 menunjukkan hasil karya siswa menggunakan aplikasi Canva.



**Gambar 2. Pemaparan Materi Aplikasi Canva**

Gambar 2 menunjukkan suasana saat pemaparan materi tentang aplikasi canva yang disampaikan oleh tim PPM. Para siswa terlihat antusias dan memperhatikan saat pemaparan materi. Hal ini menunjukkan kegiatan yang berlangsung sangat diminati oleh siswa.



**Gambar 3. Hasil Karya Siswa**

Pada gambar 3 menunjukkan hasil karya siswa setelah praktek sambil didampingi oleh Pendidik dan Tim PPM. Para siswa terlihat gembira dengan karya yang telah mereka lakukan. Motivasi belajar untuk lebih baik terlihat dari kesungguhan siswa mengikuti pelatihan ini.

#### **4. KESIMPULAN**

Dalam era teknologi informasi yang semakin maju, penting bagi pendidikan untuk mengikuti perkembangan dan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Artikel ini telah mengkaji tentang pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, beberapa kesimpulan dapat diambil :

1. Pengenalan Canva sebagai media pembelajaran mendapatkan respons yang positif dari siswa sekolah dasar. Antarmuka yang sederhana dan desain grafis yang menarik membuat siswa tertarik untuk menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran. Minat siswa dalam menggunakan aplikasi Canva juga tinggi.
2. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran meningkatkan kreativitas siswa dalam menyajikan informasi. Melalui Canva, siswa dapat berkreasi dengan berbagai elemen desain dan menghasilkan karya yang menarik dan inovatif.
3. Pengenalan Canva juga berkontribusi pada penguasaan teknologi siswa. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa belajar untuk mengoperasikan alat teknologi dan mengembangkan keterampilan yang relevan dalam era digital.
4. Aplikasi Canva juga memberikan manfaat bagi guru dalam mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah memandu siswa dalam menggunakan aplikasi ini dan menggunakannya untuk membuat materi pembelajaran yang menarik.
5. Meskipun Canva memberikan manfaat, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam penggunaannya di sekolah dasar, seperti keterbatasan akses dan penyesuaian kurikulum. Namun, upaya untuk mengatasi tantangan ini akan membawa manfaat jangka panjang bagi pembelajaran.

Penggunaan Canva membuka peluang baru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik bagi siswa. Meskipun ada tantangan dalam mengadopsi teknologi ini, upaya untuk mengatasi tantangan tersebut akan memberikan manfaat jangka panjang bagi pembelajaran dan pengembangan keterampilan siswa di era digital. Pemanfaatan Canva sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan adaptasi teknologi siswa sejak dini. Mengenalkan teknologi secara menyenangkan dan interaktif melalui Canva dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan di era digital.

Sebagai rekomendasi untuk masa mendatang, untuk memahami dampak penggunaan Canva dalam jangka waktu yang lebih lama dan melibatkan lebih banyak sekolah dan siswa. Selain itu, perlu juga mempertimbangkan penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran berbagai mata pelajaran di sekolah dasar untuk mengeksplorasi potensi pemanfaatannya secara holistik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterimakasih kepada Tim Penulis yaitu dosen-dosen Sekolah Tinggi Teknologi Dumai yang telah merencanakan kegiatan ini secara cukup matang dan melaksanakan kegiatan ini dengan baik dan lancar. Tidak lupa penulis pun berterima kasih kepada Pihak yang turut membantu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewilna Helmi *et al.* (2023) 'Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Tarang', *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara (JMMN)*, 2(2), pp. 24–3.
- Friska, J., Pramuanati, I. and Mahriyuni (2023) 'Effectiveness of using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), pp. 421–427. Available at: <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.67879>.
- Ikhlas, R.Z., Japakiya, R. and Muzayanah, T. (2023) 'Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation', *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 1(3), pp. 158–169. Available at: <https://doi.org/10.55849/jssut.v1i3.558>.
- Kaffah, L.S., Setiawan, D. and Edi, W. (2023) 'Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V

- Sd', *Jurnal Ilmiah Wahana Pend*, 9(16), pp. 482–492. Available at: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>.
- Novitasari, A.D. (2023) 'E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar', 3.
- Novitasari, A.D. and Pratiwi, E.Y.R. (2023) 'E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), pp. 3437–3455. Available at: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2301>.
- Oktaviani, A.A., Fadilah, H. and Aeni, A.N. (2023) 'Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam pada Siswa Kelas 5 SD', 06(01), pp. 742–749.
- Purba, Y.A. and Harahap, A. (2022) 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), pp. 1325–1334. Available at: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.
- Rismayani (2022) 'Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva untuk Guru Sekolah Dasar', *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1(1), pp. 1–5. Available at: <https://doi.org/10.24036/XXXXXXXXXX-X-XX>.
- Sanisah, S. *et al.* (2022) 'Dalam Membuat Media Pembelajaran Multimedia', *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(1), pp. 95–108.
- Sari, I.K., Rahayu, A. and Darmawati, Y.P. (2023) 'Using Canva to Improve the Creativity of Elementary School Students Grade 5 in Yogyakarta', (July), pp. 656–670.
- Urva, G., Pratiwi, M. and Syarief, A.O. (2022) 'Optimalisasi Media Sosial Sebagai Penunjang Digital Marketing', 2(1), pp. 56–61.
- Warmansyah, J. *et al.* (2023) 'the Utilization of Canva Application in Supporting Early Childhood Arabic Language Learning: Teachers' Perceptions / Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Medukung Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini: Persepsi Guru', *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 5(2), p. 141. Available at: <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v5i2.10781>.
- Wijaksono, B.A., Parulian, D. and Fazrie, M. (2023) 'Pelatihan Peningkatan Kreativitas Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Canva Pada SMPN 102 Jakarta', *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(3), pp. 168–175. Available at: <https://doi.org/10.30998/ks.v1i3.1529>.
- Wulandari, T. *et al.* (2022) 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD', 2(1), pp. 102–118.
- Yundayani, A. (2019) 'INVESTIGATING THE EFFECT OF CANVA ON STUDENTS ' WRITING SKILLS', 7(2). Available at: <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>.Received.