
PENGENALAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS 5 DAN 6 SDN PADEMAWU TIMUR 5

Aisyatul Qomariyah¹, Septiana Roihanatus Sholihah², Felycia Rusfandi Sari³, Evi
Lailatus Sa'adah⁴, Fajar Ilham Syafa'atillah⁵, Misbahul Khoir⁶

(1,2,3,4,5,6)Universitas PGRI Sumenep, Indonesia

aisyatulqomariyah06@gmail.com

Diterima: 21-12-2025 Direvisi : 26-12-2025 Disetujui : 26-12-2025 Diterbitkan : 21-01-2026

Abstract

Advances in information technology require the education sector to adapt by utilizing innovative and engaging digital learning tools. One such tool is the Canva app, which features a simple interface and visual design tools that are easy for elementary school students to use. This article aims to describe the implementation of the Canva app as a learning tool to enhance the creativity and technological skills of fifth- and sixth-grade students at SDN Pademawu Timur 5. The research method used was descriptive qualitative, employing data collection techniques through observation, training sessions, and activity evaluations. Activities included an introduction to the Canva app, a demonstration of its use, hands-on poster creation, and joint reflection with the students. The research results indicate that the use of Canva received a positive response from the students, marked by increased enthusiasm, active participation, and creativity in producing visual works. During the learning process, students were given the opportunity to create freely by utilizing various available design elements. This environment encouraged students to think creatively in combining visual elements and presenting information in innovative and engaging ways. Additionally, students demonstrated improved mastery of basic technology. Throughout the learning process, students learned to use various features and elements within Canva, including how to.

Keywords: *Canva; Educational Media; Educational Technology*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi Canva, yang memiliki tampilan sederhana dan fitur desain visual yang mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknologi siswa kelas V dan VI di SDN Pademawu Timur 5. Metode penelitian yang

digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan meliputi pengenalan aplikasi Canva, demonstrasi penggunaan, praktik pembuatan poster, serta refleksi bersama siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva mendapat respons positif dari siswa, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, dan kreativitas dalam menghasilkan karya visual. Dalam proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk berkreasi secara bebas dengan memanfaatkan berbagai elemen desain yang tersedia. Kondisi ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam mengombinasikan unsur visual serta menyajikan informasi secara inovatif dan menarik. Selain itu, siswa juga mengalami peningkatan dalam penguasaan teknologi dasar. Selama pembelajaran berlangsung, siswa belajar menggunakan berbagai fitur dan elemen yang terdapat dalam Canva, termasuk cara menyimpan dan mengunduh hasil desain. Pengalaman ini membantu siswa memahami dasar-dasar penggunaan teknologi digital, yang menjadi bekal penting bagi mereka untuk menghadapi perkembangan teknologi di masa depan. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan sarana dan akses internet, secara keseluruhan Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mendukung pengembangan kreativitas serta keterampilan digital siswa sekolah dasar. Tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, penggunaan Canva juga dirasakan bermanfaat bagi guru atau pendidik. Guru menilai Canva sebagai media yang efektif untuk mengenalkan teknologi kepada siswa karena tampilannya yang mudah dipahami

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran; Teknologi Pendidikan

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemudahan akses terhadap informasi melalui perangkat digital menjadikan teknologi sebagai elemen penting dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2023). Oleh karena itu, sekolah dan pendidik memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan kemampuan untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi secara optimal sejak dini (Urva et al., 2022). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang menarik dan relevan terbukti mampu meningkatkan minat belajar, membantu pemahaman konsep, serta mendorong kreativitas siswa.

Dalam konteks tersebut, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran menjadi topik yang menarik untuk dikaji, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Menurut (Helmi et al., 2023) Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang dirancang dengan antarmuka sederhana sehingga mudah digunakan oleh berbagai kalangan. Beragam fitur, template, dan elemen desain yang tersedia memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai produk visual, seperti poster, presentasi, dan media grafis lainnya secara kreatif. Fasilitas ini memberikan peluang bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan gagasan mereka dalam bentuk visual yang menarik (Novitasari & Pratiwi, 2023).

Kegiatan PPL memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat

memperkenalkan penggunaan teknologi dalam proses belajar, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva dapat membantu guru dan siswa membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan adanya pengenalan Canva, siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi dapat disajikan dengan gambar, desain, dan tampilan yang lebih kreatif. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya seperti poster.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode menggambar menggunakan buku gambar biasa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga masih terbatas, kurang bervariasi dan terkadang membuat siswa merasa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Pengenalan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memiliki beberapa tujuan utama. Pertama, melalui penggunaan Canva, siswa dapat diperkenalkan pada keterampilan desain grafis serta kemampuan teknologi digital yang relevan dengan tuntutan era modern, terutama dalam hal komunikasi visual (Kaffah et al., 2023). Kedua, penggunaan Canva diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ketiga, pemanfaatan Canva dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa sejak dini melalui kegiatan eksplorasi dan eksperimen desain visual (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Penguasaan teknologi dan perangkat digital merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki siswa di era global saat ini. Dengan mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan digital yang mendukung kesiapan mereka menghadapi perkembangan teknologi di masa depan. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan keterampilan teknologi, kreativitas, serta kemampuan visual siswa sekolah dasar. Selain itu, artikel ini juga membahas berbagai manfaat serta tantangan dalam penerapan Canva sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah dasar. Dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, siswa memperoleh kesempatan untuk mengasah kreativitas visual yang dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan akademik dan kemampuan komunikasi mereka di masa depan (Friska & Pramuanati, 2023). Diharapkan dari hasil kajian artikel ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Metode

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital Canva untuk mengembangkan kreativitas siswa di SDN Pademawu Timur 5 adalah metode kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pelaksanaan kegiatan serta respons dan pengalaman siswa selama mengikuti pelatihan. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara komprehensif melalui pengamatan langsung di lingkungan alami, wawancara dengan informan, serta

dokumentasi pendukung. Pendekatan ini dilakukan secara sistematis, terencana, dan terorganisasi sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai implementasi kegiatan pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan penelitian terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Koordinasi dan Observasi

Pada tahap awal, penulis melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan para guru, guna memperoleh informasi yang diperlukan terkait kondisi sekolah. Selain itu, dilakukan observasi secara langsung untuk mengidentifikasi kebutuhan serta situasi pembelajaran yang ada, yang kemudian disesuaikan dengan tema kegiatan yang telah ditetapkan. Kegiatan PPL dilaksanakan di SDN Pademawu Timur 5.

2. Tahap Persiapan dan Sosialisasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan persiapan materi pelatihan dengan menyusun kerangka pembahasan dalam bentuk presentasi menggunakan PowerPoint. Materi yang disiapkan berisi pengenalan canva, pendampingan dan pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, ditentukan pula tema poster yang akan digunakan, seperti “Ramadhan”, bijak dalam penggunaan teknologi digital, dan menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan melalui metode ceramah dan diskusi untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai tujuan serta tahapan pelatihan.

3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini, mahasiswa PPL menyampaikan materi pengenalan aplikasi Canva tingkat dasar kepada peserta didik dan pendidik yang terlibat dalam kegiatan. Pengenalan Canva sebagai media pembelajaran diawali dengan pemberian pemahaman mengenai cara penggunaan aplikasi serta penjelasan tentang potensi pemanfaatannya dalam menunjang proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan Canva sebagai sarana desain grafis dasar sekaligus meningkatkan keterampilan teknologi peserta.

Selanjutnya, dilakukan demonstrasi secara langsung mengenai penggunaan Canva, di mana mahasiswa PPL menjelaskan langkah-langkah dasar pengoperasian aplikasi, seperti proses pembuatan poster sederhana.

Tahap pelatihan merupakan inti dari kegiatan, di mana siswa secara langsung mempraktikkan pembuatan poster menggunakan aplikasi digital Canva. Pada tahap ini, siswa didampingi untuk mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia dalam Canva dan menuangkan ide serta kreativitas mereka ke dalam desain poster sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Melalui kegiatan praktik ini, siswa dilatih untuk mengembangkan kreativitas visual serta meningkatkan keterampilan dalam menggunakan aplikasi desain digital.

4. Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan selesai, perlu dilakukan refleksi dan evaluasi kegiatan. Mahasiswa PPL bertanya pengalaman para siswa menggunakan Canva, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana mereka merasa tentang penggunaan aplikasi ini sebagai alat pembelajaran. Selain itu, mahasiswa PPL juga memberikan umpan balik yang bersifat positif dan konstruktif kepada siswa. Data dan informasi yang diperoleh dari proses evaluasi ini selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan pada pelaksanaan berikutnya

Hasil dan Pembahasan

Hasil pelatihan pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar menunjukkan respons yang sangat positif. Siswa memperlihatkan minat dan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan Canva dalam kegiatan belajar. Hal ini dipengaruhi oleh tampilan yang sederhana serta kemudahan dalam membuat desain grafis yang menarik. Selama pelaksanaan pelatihan, siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti setiap kegiatan, khususnya saat praktik membuat desain grafis sederhana menggunakan Canva.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk berkreasi secara bebas dengan memanfaatkan berbagai elemen desain yang tersedia. Kondisi ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam mengombinasikan unsur visual serta menyajikan informasi secara inovatif dan menarik. Melalui kegiatan tersebut, kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide secara visual dapat berkembang dengan baik.

Selain meningkatkan kreativitas, pengenalan Canva turut berkontribusi dalam meningkatkan penguasaan teknologi siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa belajar menggunakan berbagai fitur dan elemen yang terdapat dalam Canva, termasuk cara menyimpan dan mengunduh hasil desain. Pengalaman ini membantu siswa memahami dasar-dasar penggunaan teknologi digital, yang menjadi bekal penting bagi mereka untuk menghadapi perkembangan teknologi di masa depan. Dengan demikian, penggunaan Canva dapat menjadi langkah awal yang efektif dalam meningkatkan adaptasi teknologi siswa di era digital.

Penerapan Canva sebagai media pembelajaran juga memberikan implikasi positif dalam pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Melalui media ini, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan berbasis visual dan kreativitas. Hal tersebut menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

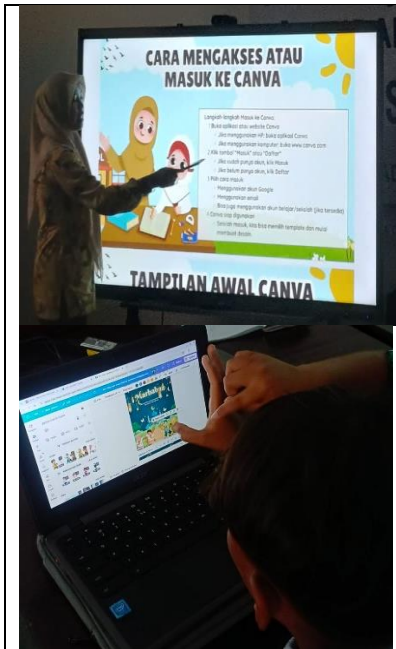
Tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, penggunaan Canva juga dirasakan bermanfaat bagi guru atau pendidik. Guru menilai Canva sebagai media yang efektif untuk mengenalkan teknologi kepada siswa karena tampilannya yang mudah dipahami. Selain itu, ketersediaan berbagai template dalam Canva membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran yang variatif dan menarik, sehingga mendukung proses pembelajaran di kelas.

Namun demikian, penerapan Canva sebagai media pembelajaran juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah, seperti akses internet yang belum stabil serta keterbatasan perangkat yang tersedia bagi siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan adaptasi teknologi siswa. Kemudahan penggunaan serta desain yang ramah anak memungkinkan siswa untuk dengan cepat memahami dan memanfaatkan Canva sebagai bagian dari proses pembelajaran mereka.

| |
|--|
| Gambar 1. Pemaparan Materi Aplikasi Canva |
|--|

| |
|-------------------|
| Pembahasan |
|-------------------|



Gambar 2. Hasil Karya Siswa

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



menunjukkan hasil karya siswa setelah praktek sambil didampingi oleh Mahasiswa PPL. Para siswa terlihat gembira dengan karya yang telah mereka lakukan. Motivasi belajar untuk lebih baik terlihat dari kesungguhan siswa mengikuti pelatihan ini.

Kesimpulan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Artikel ini membahas penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, penerapan Canva sebagai media pembelajaran memperoleh respons positif dari siswa sekolah dasar. Tampilan yang sederhana serta desain visual yang menarik membuat siswa merasa tertarik dan antusias dalam menggunakan aplikasi Canva selama kegiatan pembelajaran.

Kedua, penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menyampaikan informasi. Melalui pemanfaatan berbagai fitur dan elemen desain yang tersedia, siswa dapat menghasilkan karya visual yang kreatif, menarik, dan inovatif.

Ketiga, pengenalan Canva turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan penguasaan teknologi siswa. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dilatih untuk mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital, sehingga membantu mereka mengembangkan keterampilan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan era digital.

Daftar Pustaka

- Friska, J., & Pramuaniati, I. (2023). Effectiveness of using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 421–427.
- Helmi, D., Partini, D., Asep, A., & Barus, C. S. A. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Talang. *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara*, 2(2), 24–37.
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482–492.
- Novitasari, A. D., & 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), 3437–3455.
- Sari, I. K., Rahayu, A., & Darmawati, Y. P. (2023). Improving the Creativity of Elementary School Students Grade 5 in Yogyakarta using Canva. *Proceedings of International Conference on Teacher Profession Education*, 1(1), 656–670.
- Urva, G., Pratiwi, M., & Syarief, A. O. (2022). Optimalisasi media sosial sebagai penunjang digital marketing. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 56–61.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.