

## Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di SDIU AL KHOIR Boyolali

Rifki Dwi Ananto Martono

SDIU Al Khoir Boyolali  
rifkimartuniz@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

---

### Abstract

*The use of media in learning is very important as it helps in efforts to improve the quality of education. The reality shows that the quality of learning remains very low. Students feel bored while participating in learning activities in class because the teacher is not interested in the learning content. The purpose of this study is to determine her use of the Canva application in primary school learning. This study is a qualitative type of study. The purpose of this study is to describe the use of her Canva application for 2nd grade teachers at SDIU Al Khoir Boyolali in 21st century learning. teacher uses Canva application to create learning media in the form of educational presentations, student activity sheets, and assessment sheets. Teacher uses the Canva application to help students become more active, creative, and confident.*

**Keywords:** *Canva application, media, 21<sup>st</sup> century learning*

### Abstrak

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena membantu meningkatkan mutu pendidikan. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Siswa merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas karena guru tidak tertarik dengan isi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Canva pada guru kelas II SDIU Al Khoia Boyolali dalam pembelajaran abad 21. Guru menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi pendidikan, lembar kegiatan siswa, dan lembar penilaian. Guru menggunakan aplikasi Canva untuk membantu siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan percaya diri.

**Kata kunci:** *Aplikasi canva, Media, Pembelajaran abad 21*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284  
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat digunakan sebagai sarana untuk menghubungkan siswa dengan materi yang dibagikan guru. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan solusi efektif untuk merangsang minat siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dalam hal ini guru perlu memanfaatkan media teknologi secara kreatif. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi adalah pemanfaatan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak untuk presentasi, tampilan gambar bergerak, dan audio sebagai media pembelajaran. Menurut Djulhijjah dkk (2017:3), inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasinya dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di abad 21 penuh dengan kreativitas. Terkait dengan pendapat Rahmawati, Farida, dan Atmojo (2021) bahwa pembelajaran pada abad 21 berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi dan bersifat konstruktif. Guru didorong untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik dan berpusat pada peserta didik. Selama ini guru berperan sebagai fasilitator.. Pada abad 21, pembelajaran tidak lagi berfokus pada guru, melainkan berpusat pada peserta didik (Rosnaeni, 2021). Dalam pembelajaran abad 21, guru berperan sebagai inovator terutama melalui penggunaan media pembelajaran yang mempengaruhi pembelajaran bermakna bagi peserta didik (Prayogi & Estetika, 2019). Saat ini perkembangan teknologi semakin maju. Perubahan ini juga terjadi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dimulai dari format fisik aslinya dan telah mengalami banyak perubahan dan kini sudah banyak media pembelajaran online (Ichsan et al., 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan mengajar para guru dan mereka akan mulai menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena membantu dalam upaya peningkatan mutu pendidikan (Purnamasari, 2020). Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Penyebab utama rendahnya kualitas pembelajaran adalah rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas karena guru tidak tertarik dengan isi pembelajaran. Hal ini disebabkan penggunaan media dalam pembelajaran pun kurang beragam (Dwipayana et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran dalam hal ini. Di era ini, guru diminta kreatif dalam menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik berpengaruh terhadap minat dan keberhasilan belajar peserta didik (Zulfadewina et al., 2020).

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di abad 21 merupakan unsur yang sangat penting. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva diciptakan untuk beradaptasi dengan perkembangan saat ini. Aplikasi Canva memberikan pengalaman menarik bagi para guru saat ini dan di masa depan. Aplikasi Canva memungkinkan Peserta didik menarik perhatian peserta didik saat belajar (Putri & Mudinillah, 2021). Aplikasi Canva merupakan program desain online yang mencakup berbagai alat berupa poster, infografis, presentasi, spanduk, presentasi, brosur, resume, booklet, buletin, bookmark, grafik, dll (Junaedi, 2021). Canva merupakan aplikasi desain grafis dengan berbagai macam template menarik. Penggunaan media video animasi membantu mengkonseptualisasikan konten abstrak dalam pendidikan sains. Aplikasi Canva ini dapat menampilkan gambar dan video, sehingga Peserta didik dapat mengubah ilustrasi sehari-hari menjadi video animasi. Aplikasi Canva merupakan inovasi teknologi di bidang pendidikan dan bidang lainnya yang memuat banyak konten sehingga memudahkan dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Aplikasi ini mencakup berbagai desain untuk membantu Peserta didik membuatnya sendiri. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Canva pada guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali

## METODE

Penelitian ini bersifat kualitatif dan tidak berfokus pada angka-angka. Subyek penelitian ini adalah guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali. Menurut Rubiyanto (2011), penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang datanya berbentuk non-tekstual yang dilihat atau didengar partisipannya, atau berupa kata-kata tertulis. Peneliti pergi ke lokasi dan lapangan penelitian, melakukan observasi, menggunakan peralatan sendiri, dan, tergantung pada lokasi atau lapangan penelitian, melakukan wawancara. Sugiyono (2016) juga berpendapat bahwa alatnya adalah peneliti. Penelitian kualitatif melibatkan observasi dan mengajukan pertanyaan tentang apa yang sedang dipelajari, dan berfokus pada makna daripada generalisasi. Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan suatu metode pemeriksaan atau pengecekan keabsahan data dengan menggunakan berbagai metode Sumber, metode dan waktunya pun berbeda-beda. Hal ini dilakukan untuk tujuan verifikasi dan perbandingan data. Selama implementasi, peneliti melakukan triangulasi sumber. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan segala sesuatu yang berkaitan dengan peristiwa, kondisi, dan apa saja yang diperlukan dalam penelitian (Setyosari, 2010). Penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan secara akurat ciri-ciri objek yang diteliti secara konsisten (Rubiyanto, 2011). Emzir (2011) menjelaskan penelitian kualitatif bertujuan untuk mengungkapkan segala sesuatu yang terjadi dalam suatu penelitian secara rinci. Teknik observasi data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara mendalam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penggunaan aplikasi Canva pada guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali sangat baik untuk pembelajaran abad 21. Faktanya, guru menerapkan pembelajaran berkelanjutan menggunakan aplikasi Canva untuk berkreasi dalam pembelajaran mereka. Aplikasi Canva digunakan guru untuk membuat media pembelajaran. Berkaitan dengan pernyataan Rahmatullah dkk. (2020) menyatakan bahwa aplikasi Canva merupakan aplikasi online untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi Canva memungkinkan guru menjadi lebih kreatif dalam pembelajarannya. Penerapan pembelajaran abad 21 sebagai jawaban terhadap tantangan zaman yang dilakukan oleh guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali berhasil dilaksanakan termasuk penggunaan aplikasi Canva. Hal ini berkaitan dengan pendapat Inayati (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran abad 21 membekali peserta didik dengan keterampilan 4C yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan zaman. Guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi pendidikan, lembar kegiatan peserta didik, dan lembar penilaian.

Kompetensi guru berupa keahlian materi pelajaran diwujudkan melalui penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran abad 21. Seorang guru kelas II di SDIU Al Khoir Boyolali menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran abad 21, dan peserta didiknya menjadi aktif, kreatif, dan percaya diri. Sebagai modul digital interaktif, Canva serbaguna, sangat efektif, dan mudah digunakan. Fitur menarik dan siap digunakan. Oleh karena itu, Canva dapat digunakan sebagai modul matematika digital interaktif untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Awaliah, 2021). Canva sebagai media pembelajaran matematika meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan aplikasi Canva memuat banyak template yang menarik dan representasi bentuk, gambar, warna dan teks yang lebih beragam sehingga memudahkan pendidik dalam membuat presentasi, modul elektronik, LKS, poster, dll. Karena kemudahan dalam membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik meningkatkan minat peserta didik untuk belajar lebih dalam dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan terutama pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Media aplikasi Canva terbukti meningkatkan kreativitas guru Kelas II SDIU Al Khoir Boyolali dengan mengemas pembelajaran ke dalam media interaktif yang menarik perhatian dan memberikan feedback pengguna kepada peserta didik. Penggunaan media Canva pada tingkat sekolah dasar sangatlah tepat karena membantu peserta didik memahami dan menerapkan teknologi dalam pembelajarannya. Aplikasi Canva memudahkan guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali dalam mendesain materi tambahan. Aplikasi Canva memudahkan pembelajaran guru dengan memanfaatkan manfaat teknologi, baik dari segi keterampilan maupun kreativitas. Media pembelajaran Canva memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran, menghemat waktu, dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Perancangan aplikasi Canva ini meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menghadirkan berbagai materi tambahan.

Penggunaan media pembelajaran Canva terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik Kelas II SDIU Al Khoir Boyolali. Dengan mendengarkan media audio visual, peserta didik secara tidak langsung terpacu untuk terus menerus memahami konsep dan melatih keterampilannya sehingga dapat mengulang-ulang materi dimanapun berada, sehingga memberikan pengalaman nyata terhadap konsep yang telah dipelajarinya. (Hapsari & Zulherman, 2021).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran memfasilitasi dialog antara guru dan peserta didik serta membantu terlaksananya proses pembelajaran dengan lebih maksimal. (Triningsih, 2021). Aplikasi Canva memungkinkan guru mengoptimalkan pembelajaran sehingga peserta didik terlibat dalam aktivitas belajar dan mengurangi rasa bosan dengan menghadirkan tampilan menarik tentang cara menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan aplikasi Canva menyesuaikan dengan kebiasaan peserta didik yang kini sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peserta didik tidak perlu khawatir meskipun terdapat perbedaan dalam cara penggunaan bahan ajar (modul) yang memanfaatkan teknologi

### SIMPULAN

Penggunaan aplikasi canva oleh guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali terlaksana dengan baik dan relevan dengan pembelajaran abad 21. Guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk presentasi pendidikan, lembar kegiatan peserta didik, lembar evaluasi. Pembelajaran abad 21 yang dilaksanakan oleh guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali membekali peserta didik keterampilan 4C yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan zaman. Dampak penggunaan aplikasi canva oleh guru kelas II SDIU Al Khoir Boyolali dalam pembelajaran abad 21 yaitu peserta didik menjadi aktif, peserta didik menjadi kreatif, dan peserta didik menjadi percaya diri.

### DAFTAR PUSTAKA

- Awaliah, L. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)*.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.

- Dzulhijjah, Putri D., dkk. (2015). Penerapan Prezi Dekstop sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, vol. 2, no. 2. 1-11
- Emzir, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif&Kualitatif*. Jakarta. Raja Grafindo
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahapeserta didik Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology, dalam *Jurnal Bangun Rekaprima*, 7(2), 80-89.
- Prayogi, R. D., &Estetika, Rio. (2019) Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan, dalam *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144-151.
- Purnamasari, S. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu TipeWebbed untukMeningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, 5(2), 8–15.
- Putri, R. J., &Mudinillah, Adam. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Di SDN 02 Tarantang, dalam *Jurnal Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 144-145.