

**PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS V SDIT MUHAMMADIYAH SINAR FAJAR
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Sri Joko Purwanto

SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar, jl. Cawas-Bayat km 1, Bawak, Klaten

jaka_jogja115@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penulisan *Best Practice* ini adalah mengetahui pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan minat serta kreativitas dalam menghasilkan produk atau karya pada siswa V SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar Cawas. Perkembangan teknologi di dunia pendidikan menuntut adanya digitalisasi sekolah. Guru harus membekali siswa dengan keterampilan memanfaatkan teknologi yang dimiliki dalam upaya pemecahan masalah yang dihadapi. Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang dapat menarik minat serta melatih siswa memiliki karakter kreatif dan bernalar kritis yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

Kata Kunci : Canva, Media Pembelajaran

Article History

Received: September 2024

Reviewed: September 2024

Published: September 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under

a **Creative Commons**

Attribution-

NonCommercial 4.0

International License

I. PENDAHULUAN

Pada penelitian kali ini membahas secara mendalam mengenai hubungan antara pendidikan dan pengajaran, serta peran penting teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Ki Hajar Dewantara (KHD), pengajaran adalah bagian integral dari pendidikan, di mana pengajara

n membantu dalam memberikan ilmu pengetahuan, sementara pendidikan bertujuan untuk memberikan tuntunan kepada anak-anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan tertinggi. KHD menegaskan bahwa seorang pendidik hanya bisa menuntun kodrat yang ada pada anak-anak, mengarahkan potensi tersebut untuk berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Dalam era sekarang, tuntutan tersebut mencakup kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki dampak yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan TIK memungkinkan terjadinya transformasi dalam metode pengajaran, di mana guru dan siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Salah satu dampak positif penggunaan teknologi adalah peningkatan kreativitas siswa, yang berperan penting dalam memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih baik. Teknologi dalam pendidikan tidak hanya memfasilitasi akses informasi, tetapi juga menjadi alat pendukung dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Namun, meskipun potensi besar yang dimiliki teknologi, realitanya banyak institusi pendidikan yang belum sepenuhnya mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran. Hal

ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi, keterbatasan pelatihan mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta kurangnya fasilitas yang memadai, seperti koneksi internet yang tidak merata. Keadaan ini menyebabkan banyak sekolah masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat pasif, di mana siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa diberikan kesempatan untuk berkreasi atau berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) juga menghambat terciptanya lingkungan belajar yang inovatif dan berpusat pada siswa (student-centered).

Sebagai contoh, di SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar Cawas, yang sudah menerapkan kurikulum merdeka, pemanfaatan teknologi masih terbatas pada penyajian bahan ajar berupa video atau presentasi. Guru hanya menggunakan teknologi sebagai sarana pendukung, namun siswa belum diberikan kesempatan untuk memanfaatkannya dalam kegiatan yang lebih kreatif, seperti menghasilkan karya-karya inovatif. Kondisi ini menunjukkan perlunya perubahan dalam cara teknologi digunakan di sekolah, terutama dengan melibatkan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah melalui digitalisasi sekolah, di mana teknologi digunakan secara lebih luas dan mendalam dalam proses pembelajaran. Penerapan aplikasi teknologi seperti Canva di kelas menjadi salah satu inovasi yang dapat mendukung proses ini. Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai fitur dan media pembelajaran, seperti presentasi, poster, pamflet, infografis, dan lainnya. Dengan menggunakan Canva, guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sementara siswa dapat menggunakan aplikasi ini untuk menghasilkan karya-karya kreatif, seperti desain poster, presentasi tugas, dan sebagainya.

Canva memberikan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), Canva menawarkan beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa, menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk ponsel. Aplikasi ini memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran secara praktis dan efisien, tanpa harus bergantung pada perangkat komputer. Selain itu, siswa dapat menggunakan Canva untuk berkreasi dalam pembuatan presentasi, iklan, poster, dan puisi, sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mengurangi rasa bosan yang sering muncul dalam model pembelajaran konvensional.

Tujuan dari penerapan Canva di SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar Cawas adalah untuk mendeskripsikan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi tersebut, menguraikan langkah-langkah pemanfaatannya sebagai media pembelajaran, serta menggambarkan dampak positif yang dirasakan oleh siswa dan guru. Pemanfaatan Canva diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, aplikasi ini juga membantu guru dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dan guru, tetapi juga bagi sekolah secara keseluruhan. Dengan adanya inovasi media pembelajaran ini, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan berorientasi pada perkembangan teknologi. Selain itu, digitalisasi sekolah melalui penggunaan aplikasi seperti Canva juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam memecahkan berbagai masalah yang muncul di dalam kelas, terutama terkait dengan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, sekolah dapat mendukung terciptanya siswa yang kreatif, inovatif, dan memiliki kemampuan berpikir kritis, sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

Secara keseluruhan, pemanfaatan TIK dalam pendidikan merupakan langkah penting dalam menghadapi tantangan Abad 21. Teknologi seperti Canva memberikan banyak manfaat, baik bagi siswa maupun guru, dengan menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin digital. Penerapan teknologi dalam pendidikan tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Aplikasi Canva

Canva adalah platform pembuatan desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai desain dengan mudah dan cepat. Canva menyediakan berbagai fitur yang lengkap, seperti jutaan gambar, filter foto, ikon, bentuk gratis, serta ratusan jenis font. Platform ini juga menawarkan berbagai template yang dapat digunakan untuk keperluan personal dan profesional, seperti membuat presentasi, konten media sosial, poster, brosur, hingga resume dan CV. Canva tersedia di berbagai perangkat, termasuk Android, iPhone, dan laptop, sehingga mudah diakses oleh semua kalangan.

Keunggulan utama Canva terletak pada kemudahan penggunaannya. Dengan fitur drag-and-drop, pengguna dapat dengan cepat menyesuaikan desain yang diinginkan tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Selain itu, Canva juga memungkinkan pengguna untuk mengunggah gambar mereka sendiri dan memodifikasi template yang tersedia sesuai kebutuhan. Hal ini membuat Canva menjadi alat yang sangat berguna dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, di mana siswa dan guru dapat menggunakannya untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik.

Manfaat penggunaan Canva dalam pendidikan sangat bervariasi. Siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat infografis, presentasi, poster, dan berbagai materi visual lainnya yang membantu dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Guru juga dapat memanfaatkan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan visual, sehingga siswa lebih mudah memahami dan tertarik dengan materi yang disampaikan.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut para ahli, media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam proses komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Media ini dapat berupa buku, video, gambar, atau perangkat elektronik seperti komputer.

Arsyad (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima secara efektif. Dengan penggunaan media, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan terstruktur, serta mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Media pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Munadi (2012) menambahkan bahwa media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong terjadinya proses belajar secara efisien dan efektif.

Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa kategori utama:

1. **Media Visual:** Media yang mengandalkan penglihatan untuk menyampaikan informasi. Contohnya adalah buku, poster, gambar, dan model tiga dimensi. Media ini sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak.
2. **Media Audio:** Media yang menggunakan suara sebagai sarana utama untuk menyampaikan pesan. Contohnya adalah rekaman suara, musik, dan bunyi-bunyian yang dapat membantu siswa memahami materi melalui pendengaran.
3. **Media Audio-Visual:** Media ini memadukan visual dan audio untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Contohnya adalah film, video, dan program televisi. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui kombinasi antara gambar dan suara, yang dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka.

Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki banyak manfaat praktis. Kustandi dan Sutjipto (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan interaksi yang lebih efektif antara siswa dan lingkungannya. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.

Selain itu, media pembelajaran membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran

Canva sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa menghasilkan karya-karya kreatif, seperti poster, peta konsep, dan materi visual lainnya. Pemanfaatan Canva dalam kelas memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan desain dan kolaborasi, yang sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Canva juga membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam praktiknya, Canva dapat digunakan sebagai alat bantu dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti pembuatan iklan, infografis, dan presentasi visual. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mengasah kreativitas dan keterampilan berpikir kritis dalam menyusun dan menyajikan informasi. Dengan demikian, pemanfaatan Canva dalam pendidikan berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

III. PEMBAHASAN MASALAH

Permasalahan utama yang dihadapi dalam proses belajar mengajar adalah guru masih cenderung memanfaatkan teknologi secara terbatas, hanya untuk menyusun materi ajar seperti video atau presentasi. Belum ada upaya untuk mengintegrasikan teknologi dengan cara yang menarik untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa. Salah satu solusi yang diambil untuk meningkatkan kualitas pengajaran adalah penggunaan Canva sebagai alat bagi siswa dalam menulis iklan dan membuat peta konsep sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan mencakup analisis kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang dapat dihubungkan dengan aplikasi Canva. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk menggunakan perangkat digital seperti ponsel atau tablet guna mengunduh aplikasi tersebut. Guru memberikan arahan bagi siswa yang belum familiar dengan Canva dan membantu mereka dalam memanfaatkan aplikasi ini selama kegiatan belajar, terutama dalam menulis iklan dan membuat peta konsep.

Solusi ini dipilih karena kemajuan teknologi yang sangat pesat, yang tidak bisa dilepaskan dari dunia pendidikan. Teknologi dibutuhkan agar siswa dapat mengikuti perkembangan zaman. Di abad 21, pendidikan menuntut penguasaan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, inovasi, kolaborasi, dan komunikasi, yang sering disebut dengan istilah 4C (Critical Thinking, Creative, Collaboration, Communication) Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media inovatif dalam pembelajaran dianggap mampu mendorong minat belajar dan kreativitas siswa.

Strategi ini diterapkan pada 28 siswa kelas V, pembelajaran berlangsung selama enam sesi, dan dimulai dengan guru yang memastikan koneksi internet memadai. Siswa diajak berdiskusi tentang jenis-jenis iklan dan ciri-cirinya, lalu mereka diberi kesempatan membuat iklan menggunakan Canva. Dalam kegiatan inti, siswa diminta mengamati contoh iklan dan kemudian membuat iklan mereka sendiri menggunakan fitur-fitur Canva yang diperkenalkan oleh guru.



Gambar 1.

Guru menyampaikan orientasi kegiatan membuat iklan



Gambar 2.

Guru menjelaskan aplikasi canva

Hasil penggunaan Canva dalam pembelajaran sangat positif. Pertama, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses belajar berlangsung. Mereka merespons dengan baik dan menikmati proses kreatif membuat iklan. Kedua, keterampilan menulis iklan siswa meningkat karena Canva menyediakan media yang menarik dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk lebih bebas dalam mengekspresikan kreativitas

mereka. Beberapa siswa bahkan berhasil menggunakan keterampilan baru mereka untuk membantu orang tua mereka membuat iklan untuk keperluan usaha keluarga.



Gambar 3. Antusiasme siswa dalam mengaplikasikan Canva

Selain itu, Canva juga bisa digunakan untuk materi lain seperti pembuatan peta konsep. Karya siswa menjadi lebih beragam dan kreatif setelah mereka mengenal aplikasi ini, menunjukkan bahwa Canva berhasil meningkatkan kemampuan kreatif mereka.



Gambar 4&5. Contoh gambar iklan yang dibuat siswa

Langkah selanjutnya dari penggunaan Canva dalam pembelajaran mencakup rencana untuk memperluas penerapan aplikasi ini ke kelas IV hingga VI, sesuai dengan kompetensi dasar masing-masing kelas. Selain itu, guru juga berbagi pengalaman tentang penggunaan Canva di komunitas belajar sekolah dan dalam forum diskusi di tingkat kecamatan melalui kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG).

Secara keseluruhan, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar Cawas terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan kreativitas siswa, khususnya dalam materi iklan dan peta konsep. Aplikasi ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan abad 21.



Gambar 6 & 7. Proses alih desain sebelum dan sesudah menggunakan *CANVA*

IV. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap siswa. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam membuat desain iklan serta peta konsep. Desain yang mereka hasilkan pun bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Canva juga terbukti mendukung pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.

Rekomendasi:

1. Untuk Para Guru: Guru disarankan untuk menggunakan Canva secara efektif sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai, mengingat aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.
2. Untuk Pihak Sekolah: Sekolah perlu memberikan sosialisasi mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang bermanfaat, baik bagi guru maupun siswa.
3. Untuk Orang Tua: Orang tua diharapkan memahami manfaat positif dari penggunaan Canva, yang dapat menunjukkan bahwa teknologi, termasuk perangkat pintar, dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Simon PR. 2021. Modul1.1 Refleksi Filosofi Pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara. Jakarta: Kemendikbudristek.
- <https://www.kompasiana.com/kristoforus53362/6385d70dc3ce1f2ff6007e2/pemanfaatan-aplikasi-canva-sebagai-media-pembelajaran-yang-dapat-meningkatkan-kreativitas-peserta-didik>
- <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/menjadi-kreatif-dan-inovatif-dalam-pembelajaran-dengan-canva>
- <https://www.majalahedukasi.co.id/pemanfaatan-aplikasi-canva-sebagaimedia-pembelajaran-di-sekolah-dasar/>
- <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/fokus/detail/digitalisasi-sekolah-akan-mampu-tingkatkan-kualitas-pembelajaran-siswa>

<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/viewFile/26259/13283#:~:text=dan%20lain%20sebagainya,-Menurut%20Tanjung%20%26%20Faiza>

[%20\(2019\)%20Adapun%20kelebihan%20dalam%20aplikasi%20canva,waktu%20dalam%20media%20pembelajaran%20secara](#)

<https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/>

<https://pusatinformasi.belajar.id/hc/en-us/articles/11575873708057-Manfaat-Canva-untuk-Pendidikan-Bagi-Pengguna-Akun-belajar-id>

https://www.canva.com/id_id/help/about-canva-for-education/

<https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>

<https://www.merdeka.com/jatim/pengertian-media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya-menarik-diketahui-klm.html>

<https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/>

<https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/kesimpulan-dan-refleksipemikiran-pemikiran-ki-hajar-dewantara/>