

Analisis Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Materi di Sekolah Dasar

Atika Ayuni Febiana ^{*1}
Mutia Irma Fatmawati ²
Vindika Rahayu Wilujeng ³
Hermawan Wahyu Setiadi ⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Yogyakarta

*e-mail: atikaayuni6@gmail.com¹, mutiafatmawati100@gmail.com², vindikarahayu7@gmail.com³, hermaone@upy.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran digital berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman materi pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif yang berlandaskan pada kajian kependidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Sumber data diperoleh dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan dengan penggunaan Canva dalam pembelajaran. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini memungkinkan peneliti menganalisis fenomena secara mendalam, komprehensif, dan mampu menggali informasi secara mendalam mengenai efektivitas Canva dalam membantu siswa memahami materi. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital di sekolah dasar memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media Canva membantu siswa dalam memahami materi abstrak melalui visualisasi menarik dan interaktif, sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Canva juga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mendorong kreativitas dan ekspresi ide serta memperkuat keterlibatan aktif dalam proses belajar. Meski ada kendala seperti perangkat, kesiapan guru, dan akses internet, Canva tetap berkontribusi signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital, Canva, Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to analyze the implementation of digital learning media based on Canva in enhancing students' understanding of material in elementary schools. The research method uses descriptive qualitative approaches grounded in educational studies, particularly related to the use of digital learning media in elementary schools. Data sources were obtained from various literature such as books, journals, and scientific articles relevant to the use of Canva in learning. The selection of a qualitative approach is based on the consideration that this method allows researchers to analyze phenomena in depth, comprehensively, and to thoroughly explore information regarding the effectiveness of Canva in helping students understand the material. The use of Canva as digital learning media in elementary schools has a positive impact on improving the quality of learning. Canva media helps students understand abstract material through engaging and interactive visualizations, in accordance with children's cognitive development. Canva also boosts students' learning motivation by encouraging creativity and the expression of ideas, as well as strengthening active involvement in the learning process. Although there are challenges such as devices, teacher readiness, and internet access, Canva still makes a significant contribution to creating more engaging, interactive, and relevant learning to support 21st-century education.

Keywords: Digital Learning Media, Canva, Elementary School Students Understanding of Material

PENDAHULUAN

Perubahan teknologi informasi telah menghasilkan dampak besar dalam dunia pendidikan, terutama dengan sarana dan prasarana pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajarannya telah menjadi kebutuhan utama dan memungkinkan bagi seorang pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, efisien, dan menarik bagi peserta didik (Permana et al., 2024). Penggunaan di bidang pendidikan dapat membantu pembelajar untuk mengkonseptualisasi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam proses pembelajaran (Ajizah & Munawir, 2021). Dengan kata lain teknologi dalam pendidikan dapat berperan dalam proses

pembelajaran atau dapat sebagai fasilitator untuk menyampaikan ilmu kepada peserta didik melalui berbagai aplikasi digital.

Namun, tidak sedikit peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi di sekolah dasar. Pendekatan pengajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran konkret membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam pemahaman materi (Riyadi & Supriatna, 2025). Menurut Sormin et al. (2025) perlu adanya inovasi berbasis teknologi, penggunaan alat peraga lebih variatif, dan penerapan strategi kreatif yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat menerapkan media pembelajaran digital yang dapat memudahkan penyampaian materi menarik bagi peserta didik dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan ialah Canva.

Media canva salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Canva adalah aplikasi berbasis online dengan menyediakan berbagai macam desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori yang diberikan di dalamnya (Monoarfa & Haling, 2021). Sebagai upaya transformasi pendidikan pada pembelajaran berbasis digital dapat menarik minat belajar peserta didik dan memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menciptakan konten visual yang menarik (Rohmiasih & Sartika, 2023). Sehingga canva dapat dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi mediapembelajaran digital berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman materi pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi praktis untuk mengembangkan pembelajaran digital yang lebih inovatif dan berdampak positif pada kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berlandaskan pada kajian kependidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Sumber data diperoleh dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan dengan penggunaan Canva dalam pembelajaran. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini memungkinkan peneliti menganalisis fenomena secara mendalam, komprehensif, dan mampu menggali informasi secara mendalam mengenai efektivitas Canva dalam membantu siswa memahami materi. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi dengan membandingkan berbagai sumber informasi. Data dikumpulkan melalui penelusuran jurnal digital, artikel ilmiah, dan e-book menggunakan platform Google Scholar dengan kata kunci media pembelajaran digital, Canva dalam pembelajaran, dan pemahaman materi siswa SD. Jurnal-jurnal yang relevan kemudian dianalisis, dirangkum, dan dikategorikan berdasarkan tema penelitian. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 November 2025. Hasil analisis memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana implementasi Canva dapat meningkatkan pemahaman materi siswa dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian literatur, banyak penelitian menunjukkan bahwa implementasi Canva dalam meningkatkan pemahaman materi bagi siswa. Dalam penelitian (Kusumawati & Prastiwi (2025) menjelaskan bahwa mengembangkan media interaktif canva pada materi metamorfosis menunjukkan mampu memvisualisasikan proses metamorfosis dengan jelas dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Canva menyediakan berbagai template gratis dan juga fitur animasi yang memudahkan pengguna termasuk guru dan siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam pembuatan materi kompleks menjadi lebih mudah dipahami (Citradevi, 2023). Dengan demikian, Canva dapat digunakan sebagai alat bantu ajar dan dapat menjadi solusi inovatif untuk pembelajaran materi yang bersifat abstrak di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Jannah et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran pada aplikasi canva dapat dijadikan salah satu rujukan dalam media aplikasi

yang tepat saat proses pembelajaran inovatif khususnya pembelajaran matematika. Penemuan dalam penelitian tersebut adanya peningkatan motivasi, literasi sains, dan hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kapasitas pembelajaran matematika menjadi lebih baik. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayatullah et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran menjadikan siswa aktif, kreatif, dan percaya diri. Media Canva dapat membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan canva peserta didik dapat membantu mereka melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Setiadi, 2025).

Perkembangan teknologi digital terus menghadirkan inovasi dalam dunia pendidikan. salah satu alat yang semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pembuatan materi visual interaktif dan estetis. Di era digital ini, penyampaian materi yang menarik bukan hanya menyenangkan, tetapi juga penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa (*engagement*). Motivasi belajar mengacu pada dorongan internal dan eksternal siswa untuk berpartisipasi dan berhasil dalam aktivitas belajar. Canva mudah diakses melalui perangkat komputer, laptop, hingga ponsel pintar, sehingga memungkinkan guru dan siswa menggunakannya dengan fleksibel di Berbagai situasi pembelajaran (Widyaningrum & Wahyudi, 2025).

Canva mendorong siswa untuk berpikir secara kognitif melalui perancangan konten. Dalam penelitian Risky et al., (2024) analisis media pembelajaran di SD Karangduak menemukan bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran dengan Canva karena media ini membantu mereka memahami konsep abstrak. Motivasi siswa pada tingkat SD sangat dipengaruhi oleh unsur visual, kreativitas, dan pengalaman belajar yang menarik.

Canva menyediakan berbagai fitur seperti template warna-warni, ikon, gambar hewan, animasi, audio, hingga video. Kombinasi ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SD yang masih berada pada tahap operasional konkret (Piaget). Hal ini berdasarkan penelitian Edlin et al., (2025) menjelaskan menemukan bahwa siswa SD menunjukkan antusiasme tinggi saat belajar IPA menggunakan Canva. Visualisasi konsep misalnya klasifikasi hewan membantu siswa memahami materi lebih cepat sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu.

Dalam literatur pendidikan, motivasi dibagi menjadi dua kategori utama: motivasi *intrinsik* (dorongan dari dalam diri, seperti minat atau kepuasan pribadi) dan motivasi *ekstrinsik* (dorongan dari luar, misalnya penghargaan, nilai, atau pengakuan). Penggunaan Canva berpotensi meningkatkan motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Sebagai alat kreatif, Canva mendorong siswa untuk mengekspresikan ide secara visual, yang bisa meningkatkan motivasi *intrinsik*. Penggunaan Canva sangat cocok untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa SD karena fitur *drag-and-drop*, elemen grafis, dan template yang mudah diakses, siswa bisa bereksperimen dengan kreativitas tanpa banyak hambatan teknis, sehingga menikmati proses pembuatan konten sebagai aktivitas menyenangkan. Selain itu, hasil karya yang visual menarik dapat memberikan rasa kepuasan dan pencapaian pribadi.

Selain motivasi *intrinsik*, Canva juga meningkatkan motivasi *ekstrinsik* siswa. Terdapat beberapa faktor penting yaitu antara lain: 1) **Pengakuan sosial**: Canva memungkinkan siswa menampilkan hasil karya mereka kepada teman sekelas atau guru. Ketika karya mereka dipuji atau ditampilkan, siswa merasa mendapat apresiasi. Menurut Rosmana et al., (2024), penghargaan dalam pembelajaran berbasis Canva meningkatkan minat dan usaha belajar siswa, 2) **Nilai dan evaluasi yang jelas**: Guru sering menilai karya Canva menggunakan rubrik visual yang mudah dipahami siswa. Penilaian semacam ini mendorong siswa meningkatkan hasil kerjanya karena jelas indikator keberhasilannya. Hal ini sejalan dengan temuan Hidayat et al., (2025), bahwa penilaian berbasis produk digital meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, 3) **Kompetisi positif**: Kadang siswa saling membandingkan karya desain, namun dalam konteks positif. Seperti disebutkan oleh Risky et al., (2024), siswa termotivasi untuk membuat karya lebih menarik ketika melihat karya teman yang lebih baik. Dengan demikian, Canva tidak hanya meningkatkan motivasi internal, tetapi juga memberikan stimulus sosial dan akademik yang memperkuat motivasi eksternal siswa. Sementara itu, aspek motivasi *ekstrinsik*

juga muncul, misalnya ketika guru memberikan penghargaan atas karya terbaik, menampilkan poster siswa di kelas, atau menggunakan hasil Canva sebagai media presentasi di depan teman. Penelitian menurut Agustiyani et al., (2024) di SD menunjukkan bahwa minat (*interest*) dan motivasi meningkat ketika siswa melihat karya mereka dipublikasikan atau digunakan dalam pembelajaran kelas.

Keterlibatan siswa adalah konsep multidimensi yang mencakup aspek perilaku (*behavioral*), emosional (*emotional*), kognitif (*cognitive*), dan *agentic* (inisiatif siswa dalam belajar). Menurut teori keterlibatan berbasis *Self-Determination*, keterlibatan optimal terjadi ketika siswa merasa kompeten, otonom, dan memiliki hubungan sosial. Canva, dengan antarmuka yang intuitif dan fitur kolaboratif, dapat mendukung keempat dimensi yaitu antara lain: 1) *Behavioral engagement*: partisipasi aktif dalam membuat konten atau tugas menggunakan Canva, 2) *Emotional engagement*: perasaan positif karena kegiatan kreatif dan hasil visual yang memuaskan, 3) *Cognitive engagement*: pemikiran kritis dan refleksi saat merancang konten, memilih elemen visual, menyusun pesan, 4) *Agentic engagement*: siswa mengambil inisiatif (misalnya memilih tema, struktur, kolaborator) dalam proses pembelajaran.

Meskipun banyak keuntungan, menurut Sutinah & Suryaman, (2025) ada beberapa hambatan yang bisa mengurangi motivasi siswa dalam penggunaan Canva yaitu antara lain: 1) Keterbatasan perangkat: Tidak semua sekolah dasar memiliki komputer atau perangkat digital yang memadai, sehingga siswa mungkin kesulitan mengakses Canva secara optimal. Hal ini dilaporkan dalam beberapa studi analisis penggunaan Canva di SD, 2) Keterbatasan waktu guru: Guru perlu mempersiapkan template, panduan penggunaan, dan memberikan pendampingan, yang bisa menambah beban kerja, 3) Konektivitas internet: Karena Canva umumnya digunakan secara daring, koneksi internet yang lambat atau tidak stabil dapat menurunkan semangat siswa dan menghambat partisipasi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Subhan et al. (2025) bahwa tantangan dalam pengimplementasi Canva dalam pembelajar digital yaitu banyak yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran. Pelatihan penggunaan Canva yang berkelanjutan dan didukung oleh teknis sangat penting dalam memastikan bahwa tenaga pendidik dapat memanfaatkan semua fitur yang ditawarkan Canva. Selain itu, rendahnya literasi digital dan pengintegrasian Canva dalam kurikulum menjadi hambatan dalam implementasi pada proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukan bahwa canva memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Secara teoritis, temuan ini konsisten dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2020), yang menjelaskan bahwa pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, dan audio mampu meningkatkan informasi karena bekerja melalui dua saluran kognitif sekaligus (verbal dan visual). Canva menghadirkan kombinasi ini dalam satu platform yang mudah digunakan oleh guru dan mudah di pahami oleh siswa.

Selain meningkatkan pembelajaran konseptual, canva juga memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Bedasarkan teori *Self-Determination* oleh (Ryan & Deci, 2000), motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa meningkat ketika mereka merasa kompeten, memiliki otonomi, dan terhubung dengan lingkungan sosial. Canva memfasilitasi ketiga aspek tersebut: siswa dapat berkreasi secara mandiri, merasa bangga terhadap hasil karyanya, dan memperoleh pengakuan sosial dari guru serta teman sekelasnya. Hal ini juga didukung oleh penelitian Rosmana et al., (2024) dan Utami et al., (2024) yang menemukan bahwa penghargaan dan publikasi karya siswa di kelas dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka.

Dari sisi keterlibatan belajar (*student engagement*), Canva mendukung keempat dimensinya sebagaimana dijelaskan oleh (Reeve & Tseng, 2011): perilaku (*behavioral*), emosional (*emotional*), kognitif (*cognitive*), dan *agentic*. Canva memungkinkan siswa untuk aktif membuat konten (*behavioral*), merasa senang terhadap hasil karyanya (*emotional*), berpikir kritis dalam memilih elemen visual (*cognitive*), serta mengambil inisiatif dalam

menentukan desain dan tema (*agentic*). Dengan demikian, Canva berperan bukan hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana pemberdayaan siswa untuk menjadi pembelajar mandiri dan reflektif.

Namun, seperti dicatat oleh Sutinah & Suryaman, (2025) , terdapat beberapa tantangan dalam implementasi Canva, seperti keterbatasan perangkat digital, waktu persiapan guru, dan konektivitas internet yang belum merata di sekolah dasar. Tantangan ini perlu diatasi melalui pelatihan literasi digital bagi guru dan dukungan kebijakan dari pihak sekolah agar implementasi Canva dapat berkelanjutan. Selain itu, penyediaan fasilitas, integrasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek seperti pembuatan infografis sejarah, presentasi, atau poster. Dengan solusi yang sesuai dapat menjadikan Canva sebagai alat yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran digital di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital di sekolah dasar berkontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa. Canva mendukung prinsip pembelajaran abad ke-21 dengan menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis (4C). Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai inovasi pedagogis yang mampu mentransformasi pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Canva mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang menarik dan interaktif, sehingga mempermudah proses belajar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Penggunaan Canva juga meningkatkan motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, dengan mendorong mereka untuk berkreasi, mengekspresikan ide, serta merasa dihargai atas hasil karyanya. Selain itu, Canva memperkuat keterlibatan belajar siswa melalui aktivitas yang menumbuhkan partisipasi aktif, rasa senang, berpikir kritis, dan inisiatif dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat, kesiapan guru, dan akses internet, media ini tetap memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, Canva dapat disimpulkan sebagai inovasi media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J., Hasan, A. ul, Naqvi, T., & Mubeen, T. (2019). A Review on Software Testing and Its Methodology. *Manager's Journal on Software Engineering*, 13(1), 32–38. <https://doi.org/10.26634/jse.13.3.15515>
- Aljawarneh, S., Aldwairi, M., & Yassein, M. B. (2018). Anomaly-based intrusion detection system through feature selection analysis and building hybrid efficient model. *Journal of Computational Science*, 25(1), 152–160. <https://doi.org/10.1016/j.jocs.2017.03.006>
- Guo, Y., Han, S., Li, Y., Zhang, C., & Bai, Y. (2018). K-Nearest Neighbor combined with guided filter for hyperspectral image classification. *International Conference On Identification, Information and Knowledge in the Internet of Things*, 159–165.
- Handoko, D. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penentuan Penerima Beasiswa Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW). In *Program Studi Teknik Informatika* (Vol. 5, Issue 2). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kurniawan, Y. I., Rahmawati, A., Chasanah, N., & Hanifa, A. (2019). Application for determining the modality preference of student learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1367(1), 1–11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1367/1/012011>
- Kurniawan, Y. I., Soviana, E., & Yuliana, I. (2018). Merging Pearson Correlation and TAN-ELR

- algorithm in recommender system. *AIP Conference Proceedings*, 1977. <https://doi.org/10.1063/1.5042998>
- Low, C. (2015). *NSL-KDD Dataset*. https://github.com/defcom17/NSL_KDD
- Shams, E. A., & Rizaner, A. (2018). A novel support vector machine based intrusion detection system for mobile ad hoc networks. *Wireless Networks*, 24(5), 1821–1829. <https://doi.org/10.1007/s11276-016-1439-0>
- Sridevi, M., Aishwarya, S., Nidheesha, A., & Bokadia, D. (n.d.). *Anomaly Detection by Using CFS Subset and Neural Network with WEKA Tools*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-1747-7>