

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CANVA* UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR

Ni Nyoman Putri Rahayuni, I Nyoman Sueca, I Komang Wisnu Budi Wijaya

Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri

I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

e-mail: putriirahayuni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah implementasi media pembelajaran berbasis *Canva*, kendala penggunaannya, serta dampaknya terhadap pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri 4 Cempaga Bangli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Canva* dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru menyiapkan modul ajar, presentasi *Canva*, dan LKPD sebagai pendukung proses belajar. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat, jaringan internet, pencahayaan kelas, serta kemampuan guru dalam mengelola media digital. Penggunaan *Canva* berdampak positif terhadap pembelajaran karena siswa menjadi lebih aktif, disiplin, fokus menyimak, dan tertarik membaca materi. *Canva* juga membantu guru menyampaikan materi secara visual, ringkas, dan mudah dipahami. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Canva* dapat menjadi media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Canva; media pembelajaran; pembelajaran digital; siswa sekolah dasar*

Abstract

This study was motivated by the need for attractive digital learning media that suit the characteristics of elementary school students. The focus of this study was the implementation of Canva-based learning media, the obstacles in its use, and its impact on fourth-grade students' learning at SD Negeri 4 Cempaga Bangli. This study used a descriptive qualitative approach with data collected through observation, interviews, documentation, and literature study. The findings show that Canva was implemented through planning, implementation, and evaluation stages. The teacher prepared teaching modules, Canva presentations, and student worksheets to support the learning process. The obstacles included limited devices, unstable internet connection, classroom lighting, and teachers' ability to manage digital media. The use of Canva had a positive impact on learning because students became more active, disciplined, focused in listening, and interested in reading the material. Canva also helped teachers present material visually, concisely, and clearly. This study concludes that Canva can be an effective digital learning medium to support elementary school students' learning.

Keywords: Canva; learning media; digital learning; elementary school students

Pendahuluan

Pendidikan memiliki kedudukan penting dalam membentuk kemampuan, karakter, dan kesiapan siswa menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya sadar untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Pandangan Ki Hadjar Dewantara menempatkan pendidikan sebagai tuntunan terhadap kekuatan kodrat anak agar mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup sebagai manusia serta anggota masyarakat (Andriany & L. H., 2024). Pemahaman tersebut menunjukkan bahwa pendidikan perlu diarahkan pada pembentukan siswa yang cerdas, kreatif, mandiri, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Pembelajaran di sekolah dasar menjadi tahap awal yang sangat menentukan perkembangan siswa. Siswa sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, menarik, dan mudah dipahami. Materi pembelajaran yang disampaikan secara abstrak sering kali membuat siswa sulit memahami isi pelajaran. Guru memiliki peran penting dalam merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tujuan pembelajaran juga perlu disusun secara jelas agar proses belajar berjalan lebih terarah, efektif, dan sesuai dengan capaian yang ingin dicapai (Albina & Pratama, 2025). Kejelasan tujuan tersebut menjadi dasar bagi guru dalam memilih strategi, metode, dan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah. Pembelajaran yang hanya menggunakan ceramah dan buku teks cenderung kurang mampu menjangkau perbedaan gaya belajar siswa. Siswa dengan gaya belajar visual membutuhkan tampilan gambar, warna, bagan, dan ilustrasi. Siswa dengan gaya belajar audiovisual membutuhkan perpaduan antara gambar, suara, dan gerak. Kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran perlu dikembangkan secara kreatif agar proses belajar tidak monoton.

Kondisi ideal pembelajaran sekolah dasar menuntut guru mampu menghadirkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kenyataan di lapangan masih menunjukkan adanya pembelajaran yang berpusat pada guru. Siswa lebih banyak menerima materi secara pasif melalui penjelasan lisan dan bacaan buku. Keadaan tersebut dapat menimbulkan rasa bosan, kurang fokus, dan rendahnya keterlibatan siswa. Kesenjangan antara pembelajaran yang diharapkan dan pembelajaran yang terjadi menjadi dasar perlunya inovasi media pembelajaran. Kajian pustaka dalam penelitian juga berperan penting untuk memperkuat dasar pemikiran dan menemukan celah masalah yang perlu dikaji lebih lanjut (Aprilyada & Zidan, 2023).

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyajikan materi dalam bentuk visual, interaktif, dan mudah diakses. Penerapan sistem teknologi pembelajaran dapat

mendukung peningkatan kualitas pendidikan apabila disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Akbar et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dapat membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kehidupan siswa pada era digital. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu mengelola teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

Canva menjadi salah satu aplikasi desain berbasis *online* yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. *Canva* menyediakan berbagai fitur seperti *template*, gambar, ikon, animasi, video, dan elemen visual lain yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan melalui komputer maupun gawai sehingga lebih praktis bagi guru. Kemudahan penggunaan *Canva* membuat guru tidak harus memiliki kemampuan desain profesional. Media video animasi berbasis *Canva* juga terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara lebih menarik dan visual (Asnawati, 2023).

Implementasi media pembelajaran berbasis *Canva* dapat mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih konkret. Tampilan visual yang menarik mampu membantu siswa memahami isi pelajaran secara lebih mudah. Media berbasis *Canva* juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mengamati, bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis kognitif dapat membantu meningkatkan proses berpikir siswa karena pembelajaran diarahkan pada aktivitas memahami, mengolah, dan menghubungkan informasi (Atamou et al., 2025). *Canva* dapat menjadi sarana yang mendukung proses tersebut melalui desain materi yang ringkas, sistematis, dan komunikatif.

Pembelajaran berbasis *Canva* juga memiliki keterkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang jelas dapat membantu guru menentukan jenis media, bentuk tampilan, dan aktivitas belajar yang sesuai. Analisis tujuan pembelajaran diperlukan agar kegiatan belajar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tetap berorientasi pada pemahaman siswa (Amanda & Albina, 2024). *Canva* dapat dimanfaatkan untuk menyusun presentasi, poster, infografis, lembar kerja, dan video pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Penggunaan media ini dapat membantu guru menghubungkan tujuan, materi, dan aktivitas siswa secara lebih terpadu.

Nilai baru dari kajian ini terletak pada pembahasan implementasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya dilihat dari sisi tampilan visual, tetapi juga dari fungsinya dalam mendukung proses belajar siswa sekolah dasar. Kajian ini menempatkan *Canva* sebagai sarana untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih konkret, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Fokus artikel ini diarahkan pada bagaimana media pembelajaran berbasis *Canva* dapat mendukung pembelajaran siswa melalui penyajian materi yang menarik, peningkatan keterlibatan siswa, dan penguatan pemahaman terhadap materi. Artikel ini diharapkan dapat memberikan gambaran akademik mengenai pentingnya inovasi media digital dalam pembelajaran sekolah

dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan implementasi media pembelajaran berbasis *Canva* dalam mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Cempaga Bangli karena sekolah tersebut telah menerapkan media *Canva* dalam kegiatan belajar mengajar kelas IV. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV. Objek penelitian ini adalah implementasi media pembelajaran berbasis *Canva* dalam proses pembelajaran. Informan ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan keterkaitan langsung dengan fokus penelitian. Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data sekunder diperoleh dari modul ajar, media presentasi *Canva*, LKPD, buku, jurnal, dan sumber tertulis lain yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipatif, wawancara terstruktur, studi dokumentasi, dan studi kepustakaan. Instrumen utama penelitian adalah peneliti, dibantu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disusun berdasarkan tiga rumusan masalah utama, yaitu implementasi, kendala, dan dampak penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva*. Pemaparan hasil dibuat secara ringkas agar dapat menunjukkan inti temuan penelitian secara jelas dan mudah dipahami.

Tabel 1 Hasil Penelitian

No.	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1	Implementasi	<i>Canva</i> diterapkan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru menyiapkan modul ajar, presentasi <i>Canva</i> , dan LKPD.
2	Kendala	Kendala meliputi keterbatasan perangkat, jaringan internet tidak stabil, pencahayaan kelas, serta kemampuan guru dalam mengelola media digital.
3	Dampak	Siswa lebih fokus, aktif, antusias, tidak mudah bosan, dan lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual <i>Canva</i> .

Berdasarkan tabel tersebut, implementasi media pembelajaran berbasis *Canva* telah membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan terstruktur. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa karena materi tidak hanya dijelaskan secara lisan, tetapi didukung oleh tampilan visual. Kendala yang muncul

masih berkaitan dengan aspek teknis dan fasilitas, sehingga diperlukan kesiapan guru serta dukungan sarana sekolah agar penggunaan Canva dapat berjalan lebih optimal.

Pembahasan

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Mendukung Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 4 Cempaga Bangli

Implementasi media pembelajaran berbasis *Canva* pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, terarah, dan mudah dipahami. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan *Canva* di kelas IV SD Negeri 4 Cempaga Bangli dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan dilakukan guru dengan menyiapkan modul ajar, presentasi *Canva*, serta LKPD yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tahap ini menjadi dasar penting karena media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai tampilan visual, tetapi juga sebagai alat bantu yang harus selaras dengan materi, karakteristik siswa, dan capaian pembelajaran.

Perencanaan media *Canva* yang dilakukan guru menunjukkan adanya upaya untuk menghubungkan tujuan pembelajaran dengan desain visual yang komunikatif. Tujuan pembelajaran ditampilkan pada bagian awal presentasi agar siswa memahami arah kegiatan belajar. Penyajian tujuan tersebut membantu siswa mengetahui kompetensi yang perlu dicapai setelah pembelajaran berlangsung. Kerangka berpikir yang tersusun dengan baik dapat meningkatkan kualitas penelitian maupun praktik pembelajaran karena setiap langkah disusun berdasarkan hubungan yang jelas antara masalah, tujuan, dan proses pelaksanaan (Listiana & K. A., 2022). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* tidak dapat dilepaskan dari perencanaan yang matang agar media benar-benar mendukung kegiatan belajar.

Desain visual dalam *Canva* menjadi unsur yang sangat berpengaruh terhadap perhatian siswa. Guru memilih warna, gambar, ikon, animasi, jenis huruf, dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan yang sederhana, rapi, dan menarik membuat siswa lebih mudah mengikuti isi materi. *Canva* memberikan ruang bagi guru untuk mengemas materi dalam bentuk visual yang lebih konkret. Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran sekolah dasar terbukti dapat memberikan pengaruh positif terhadap penyampaian materi, khususnya pada pembelajaran yang membutuhkan bantuan gambar dan tampilan visual (Indriani, 2024). Hasil penelitian ini memperkuat pandangan tersebut karena siswa menyatakan lebih senang belajar dengan slide yang berwarna, bergambar, dan disertai animasi.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Canva* memperlihatkan perubahan suasana kelas menjadi lebih aktif. Guru menggunakan presentasi *Canva* pada kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Bagian pembuka dimanfaatkan untuk menampilkan judul, tujuan pembelajaran, dan apersepsi. Bagian inti digunakan untuk menyampaikan materi secara bertahap melalui poin-poin singkat dan contoh konkret. Bagian penutup digunakan untuk menampilkan rangkuman sebagai penguatan pemahaman siswa. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan

LKPD. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting karena guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengarahkan, membimbing, dan membantu siswa agar terlibat dalam proses belajar (Inayah et al., 2024).

Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran juga dapat dimaknai melalui teori konstruktivisme. Siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang diperoleh dari interaksi dengan media, guru, teman, dan lingkungan sekitar. Presentasi *Canva* yang dilengkapi gambar, animasi, dan contoh konkret membantu siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki. Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif, tetapi dibangun secara aktif melalui proses berpikir dan pengalaman belajar (Iswara, 2025). Kegiatan seperti diskusi kelompok, tur investigasi sekolah, dan pengerjaan LKPD menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, menalar, dan menyajikan hasil belajar.

Media *Canva* juga mendukung proses berpikir siswa karena materi disusun secara ringkas, sistematis, dan mudah diikuti. Tampilan visual membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya terasa abstrak. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis kognitif dapat membantu meningkatkan proses berpikir siswa karena pembelajaran diarahkan pada kegiatan memahami, mengolah, dan menghubungkan informasi (Atamou et al., 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena informasi tidak hanya disampaikan secara lisan, tetapi juga diperkuat melalui gambar, video, animasi, dan tampilan yang menarik.

Dampak penggunaan *Canva* terlihat dari meningkatnya fokus, antusiasme, dan keaktifan siswa. Siswa merasa pembelajaran tidak membosankan karena media memiliki tampilan yang menarik. Penggunaan *Canva* juga mendorong siswa lebih berani menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Penelitian Badriyah et al. (2025) menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil tersebut karena siswa menunjukkan respons positif berupa ketertarikan, peningkatan perhatian, dan keberanian dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kendala dalam implementasi *Canva* masih ditemukan pada aspek internal dan eksternal. Aspek internal berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur *Canva* serta motivasi siswa yang belum selalu stabil. Aspek eksternal berkaitan dengan keterbatasan perangkat, jaringan internet yang tidak stabil, pencahayaan kelas, dan penggunaan *SmartBoard* yang harus bergantian. Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan media digital tidak hanya bergantung pada kualitas aplikasi, tetapi juga pada kesiapan guru, fasilitas sekolah, dan kondisi kelas. Pendekatan *Zone of Proximal Development* menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bantuan dan dukungan yang tepat agar mampu mengatasi kesulitan belajar (Damanik et al., 2025). Dukungan guru dan sekolah menjadi unsur penting agar *Canva* dapat digunakan secara optimal.

Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap terlihat dari perhatian, tanggung jawab, dan kedisiplinan siswa selama pembelajaran. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui LKPD, tugas, dan tes tertulis. Penilaian keterampilan dilakukan melalui keaktifan siswa, hasil kerja, kerapian tugas,

dan kemampuan menyampaikan hasil diskusi. Evaluasi tersebut menunjukkan bahwa *Canva* tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga terintegrasi dengan proses penilaian. Implementasi *Canva* dalam pembelajaran sekolah dasar dapat dipahami sebagai inovasi media yang membantu guru menciptakan pembelajaran visual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media ini memberikan nilai baru karena mampu memadukan desain, materi, aktivitas, dan evaluasi dalam satu proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Kendala yang ditemui dalam Pengaplikasian Media Berbasis *Canva* pada Aktivitas Pengajaran di kelas IV SD Negeri 4 Cempaga Bangli

Implementasi media pembelajaran berbasis *Canva* pada siswa sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan penggunaan aplikasi digital, tetapi juga berhubungan dengan kesiapan guru, kondisi siswa, fasilitas sekolah, serta dukungan lingkungan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* di kelas IV SD Negeri 4 Cempaga Bangli memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui tampilan visual, warna, gambar, dan animasi. Media tersebut mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret serta membantu siswa memahami isi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan.

Kendala internal dalam penggunaan *Canva* terlihat pada kompetensi guru dalam mengelola media digital. Guru masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan fitur *Canva*, terutama dalam membuat desain presentasi, memilih elemen visual, mengatur tata letak, dan menambahkan animasi yang sesuai dengan materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan aplikasi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menggunakannya secara tepat. Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam mengarahkan pembelajaran, membantu siswa memahami materi, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna (Inayah et al., 2024).

Penggunaan *Canva* juga berkaitan dengan teori konstruktivisme. Teori ini memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman, interaksi, dan keterlibatan dalam proses belajar. Media *Canva* memberi peluang kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar visual dan kontekstual. Tampilan gambar, animasi, dan materi yang diringkas dapat membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki. Konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran perlu memberi ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui aktivitas yang bermakna (Iswara, 2025). Pemanfaatan *Canva* menjadi relevan karena media ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membantu siswa mengamati, memahami, dan mengolah informasi.

Motivasi belajar siswa menjadi kendala sekaligus bagian penting yang perlu diperhatikan. Sebagian siswa masih menunjukkan perhatian yang rendah, ribut, atau kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan *Canva* membantu mengurangi kendala tersebut karena tampilan visual yang menarik mampu memunculkan minat belajar siswa. Media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena penyajian materi menjadi lebih variatif dan tidak monoton (Nurhalida, 2025). Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat tersebut karena siswa merasa lebih senang ketika pembelajaran disampaikan melalui *Canva* dibandingkan hanya melalui

penjelasan lisan.

Kendala eksternal dalam penggunaan *Canva* berkaitan dengan keterbatasan perangkat, jaringan internet, listrik, dan kondisi ruang kelas. Penggunaan *SmartBoard*, proyektor, atau laptop yang belum tersedia di setiap kelas membuat guru harus bergantian dengan kelas lain. Jaringan internet yang tidak stabil juga menghambat tampilan animasi atau materi yang diakses secara *online*. Kondisi pencahayaan kelas yang terlalu terang menyebabkan tampilan layar kurang jelas, terutama bagi siswa yang duduk di bagian belakang. Kendala tersebut menunjukkan bahwa media digital membutuhkan dukungan sarana prasarana yang memadai agar pembelajaran berjalan optimal.

Keterbatasan fasilitas dapat memengaruhi proses konstruksi pengetahuan siswa. Proses belajar dalam pandangan konstruktivisme membutuhkan lingkungan yang mendukung agar siswa dapat berinteraksi dengan sumber belajar secara efektif. Muqowim dan S. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran konstruktivistik menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman melalui bantuan, pengalaman, dan interaksi sosial. Dukungan guru, teman sebaya, serta media pembelajaran menjadi bagian penting dalam membantu siswa memahami materi. *Canva* dapat menjalankan fungsi tersebut apabila fasilitas pendukung tersedia dan guru mampu mengelola penggunaannya dengan baik.

Penggunaan *Canva* juga memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir dan kreativitas siswa. Materi yang disajikan melalui gambar, warna, ikon, dan animasi membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. *Canva* juga memungkinkan guru menyusun kegiatan belajar yang mendorong siswa mengamati, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan LKPD. Nurulpaik dan Fitriani (2025), menyatakan bahwa media pembelajaran *Canva* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, terutama ketika media digunakan untuk aktivitas visual seperti poster dan penyajian ide. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa *Canva* mampu mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui tampilan yang menarik dan aktivitas yang lebih aktif.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *Canva* dapat mendukung hasil belajar siswa. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara sistematis dan membantu siswa mengingat informasi melalui tampilan visual. Nurhosen et al. (2024), menemukan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat mendukung hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian ini karena siswa lebih mudah memahami materi setelah guru menggunakan presentasi *Canva*. Siswa juga menunjukkan respons positif berupa peningkatan perhatian, semangat belajar, dan keterlibatan dalam diskusi.

Evaluasi pembelajaran menjadi bagian penting dalam implementasi *Canva*. Guru menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa melalui pengamatan, LKPD, tugas, serta keaktifan saat pembelajaran. Penilaian sikap terlihat dari kedisiplinan, tanggung jawab, dan perhatian siswa. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui tugas dan tes tulis. Penilaian keterampilan dilihat dari kerapian hasil kerja, ketepatan waktu, kreativitas, serta keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab. Penilaian sikap,

pengetahuan, dan keterampilan perlu dikembangkan secara seimbang agar guru dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai capaian belajar siswa (Mustafa & Masgumelar, 2022).

Evaluasi juga berfungsi sebagai dasar perbaikan pembelajaran. Nurrifqy (2024) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar karena dapat menunjukkan ketercapaian tujuan dan kebutuhan perbaikan. Penggunaan *Canva* dalam penelitian ini tidak hanya berhenti pada penyampaian materi, tetapi juga terhubung dengan evaluasi melalui LKPD dan umpan balik guru. Pembelajaran berbasis *Canva* memiliki nilai penting karena mampu memadukan media visual, aktivitas siswa, dan penilaian pembelajaran. Kendala yang muncul tetap perlu diatasi melalui peningkatan kompetensi guru, penyediaan perangkat, penguatan jaringan internet, dan pengelolaan kelas yang lebih baik agar *Canva* dapat mendukung pembelajaran siswa secara lebih optimal.

Dampak bagi Siswa pada saat menerima Pelajaran menggunakan Media Berbasis *Canva* dalam pelajaran di Kelas IV SD Negeri 4 Cempaga Bangli.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* pada siswa sekolah dasar memberikan makna penting terhadap proses belajar karena media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung pembentukan pengalaman belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 4 Cempaga Bangli lebih aktif, disiplin, mampu menyimak dengan baik, dan mulai menunjukkan kebiasaan membaca ketika pembelajaran menggunakan *Canva*. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media digital dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dampak *Canva* terhadap keaktifan siswa tampak melalui meningkatnya partisipasi dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, dan respons terhadap materi yang ditampilkan guru. Tampilan gambar, warna, animasi, dan video dalam *Canva* menjadi rangsangan visual yang membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Badriyah, Tindangen, dan Adji (2025) yang menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Media *Canva* mampu mengubah pembelajaran yang semula cenderung pasif menjadi lebih interaktif karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam memahami isi tampilan, menjawab pertanyaan, dan menghubungkan materi dengan pengalaman belajar.

Pembelajaran menggunakan *Canva* juga dapat dimaknai melalui teori konstruktivisme. Teori ini memandang bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman, interaksi sosial, dan bantuan dari lingkungan belajar. Iswara (2025) menjelaskan bahwa konstruktivisme menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar. Media *Canva* mendukung proses tersebut karena materi disajikan secara konkret melalui teks singkat, gambar, animasi, dan video. Siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh dukungan visual yang membantu proses pemahaman.

Peran guru dalam penggunaan *Canva* menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru tidak hanya menampilkan media, tetapi juga memberi

arahan, pertanyaan, umpan balik, dan penguatan kepada siswa. Peran tersebut sesuai dengan fungsi guru sebagai fasilitator pembelajaran. Inayah et al. (2024) menyatakan bahwa guru sebagai fasilitator perlu membantu siswa dalam memahami materi, menciptakan suasana belajar yang aktif, serta memberi ruang bagi keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan *Canva* untuk memandu siswa menyimak materi, menjawab pertanyaan, dan memahami kembali bagian yang belum jelas.

Dampak *Canva* terhadap sikap disiplin siswa terlihat dari meningkatnya perhatian dan ketertiban selama pembelajaran berlangsung. Siswa lebih fokus saat guru menjelaskan materi melalui tampilan *Canva* karena media yang digunakan lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku. Kondisi ini menunjukkan bahwa disiplin belajar dapat terbentuk ketika siswa merasa tertarik terhadap kegiatan pembelajaran. *Canva* membantu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif karena siswa memiliki alasan untuk memperhatikan materi yang ditampilkan. Kedisiplinan tersebut tidak hanya muncul karena aturan, tetapi juga karena siswa menikmati proses belajar.

Kemampuan menyimak siswa juga mengalami penguatan melalui penggunaan *Canva*. Siswa lebih memperhatikan penjelasan guru karena materi disajikan dengan tampilan visual yang mudah diikuti. Kegiatan menyimak tidak hanya berkaitan dengan mendengar, tetapi juga memahami, mengolah, dan menanggapi informasi. *Canva* membantu proses tersebut karena informasi disusun secara singkat, padat, dan didukung elemen visual. Indriani (2024) menemukan bahwa penggunaan *Canva* dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil tersebut karena siswa lebih mudah memahami materi ketika guru menggunakan tampilan *Canva*.

Dampak lain yang muncul adalah meningkatnya minat membaca siswa. Materi dalam *Canva* disajikan dalam bentuk teks singkat yang dilengkapi gambar dan ilustrasi. Tampilan tersebut membuat siswa tertarik membaca isi slide bersama guru. Kebiasaan membaca tidak hanya terbentuk melalui buku, tetapi juga dapat dilatih melalui media digital yang menyajikan bahan bacaan secara menarik. Nurkholifah, Nisa, dan Juwita (2025) menunjukkan bahwa *Canva* dapat memengaruhi minat belajar dan berpikir kritis siswa. *Canva* dalam penelitian ini juga membantu siswa membaca inti materi dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan.

Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran berkaitan dengan pendekatan *Zone of Proximal Development* atau ZPD. Damanik et al. (2025) menjelaskan bahwa pendekatan ZPD membantu siswa mengatasi kesulitan belajar melalui bantuan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Media *Canva* berperan sebagai alat bantu yang memudahkan siswa memahami materi melalui dukungan visual, sedangkan guru memberikan arahan dan penjelasan sebagai bentuk *scaffolding*. Bantuan tersebut membuat siswa mampu mencapai pemahaman yang lebih baik dibandingkan ketika belajar hanya melalui penjelasan lisan.

Pembelajaran berbasis *Canva* juga mendukung pandangan Vygotsky mengenai pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. Muqowim dan S. (2024)

menjelaskan bahwa konstruktivisme Vygotsky menekankan hubungan antara interaksi, bimbingan, dan pembentukan pemahaman siswa. Penggunaan *Canva* memungkinkan guru dan siswa berinteraksi melalui pertanyaan, diskusi, dan refleksi terhadap materi. Kegiatan tersebut membantu siswa membangun makna secara bertahap. Magfiroh dan Azzahro (2025) juga menegaskan bahwa konstruktivisme dapat mendukung pembelajaran kreatif dan inovatif pada era digital. *Canva* menjadi bagian dari inovasi tersebut karena mampu menggabungkan unsur visual, kreativitas, dan interaksi belajar.

Kerangka pembahasan ini menunjukkan bahwa dampak *Canva* tidak hanya terletak pada tampilan media yang menarik, tetapi juga pada kemampuannya mendukung proses kognitif, sosial, dan afektif siswa. Listiana dan K. A. (2022) menekankan pentingnya kerangka berpikir dalam meningkatkan kualitas penelitian. Berdasarkan kerangka tersebut, *Canva* dapat dipahami sebagai media yang menghubungkan stimulus visual, interaksi guru, keterlibatan siswa, dan pembentukan pemahaman. Implementasi *Canva* dalam pembelajaran sekolah dasar memberikan kontribusi terhadap peningkatan keaktifan, kedisiplinan, kemampuan menyimak, dan minat membaca siswa. Media ini juga memperkuat peran guru sebagai fasilitator serta mendukung pembelajaran yang lebih kreatif, komunikatif, dan bermakna.

Kesimpulan

Implementasi media pembelajaran berbasis *Canva* di SD Negeri 4 Cempaga Bangli menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung proses pembelajaran siswa sekolah dasar secara lebih efektif dan menarik. Penggunaan *Canva* dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Tampilan visual berupa gambar, warna, animasi, dan video membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Kendala yang ditemukan meliputi faktor internal berupa kompetensi guru dalam mengelola media digital dan motivasi belajar sebagian siswa yang masih beragam, serta faktor eksternal berupa keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan kondisi lingkungan belajar. Dampak penggunaan *Canva* terlihat dari meningkatnya keaktifan, kedisiplinan, kemampuan menyimak, dan minat membaca siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa *Canva* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung perkembangan kognitif dan interaksi belajar siswa. Pengembangan fasilitas teknologi, peningkatan kompetensi guru, serta penelitian lanjutan mengenai efektivitas *Canva* pada berbagai mata pelajaran perlu dilakukan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Akbar, A., Wahid, A., Bahri, S., Ansar, A., & Nur, A. (2023). Penerapan sistem teknologi pembelajaran dalam pendidikan nasional. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 4(1), 119–130.
- Albina, M., & Pratama, K. B. (2025). Peran tujuan pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran: Dasar untuk pembelajaran yang efektif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1233>
- Amanda, Y., & Albina, M. M. (2024). Analisis tujuan pembelajaran menurut Ade Darman Regina. *QAZI: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 97–103. <https://doi.org/10.61104/qazi.v1i1.121>

- Andriany, T. B., & L. H. (2024). Filosofi pendidikan yang diusung oleh Ki Hadjar Dewantara dan evolusi pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3). <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.615>
- Aprilyada, G., & Zidan, M. A. (2023). Peran kajian pustaka dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 165–173.
- Asnawati, Y. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Atamou, M. L., Dreanzy, J., Kadjakoro, M., Bani, I. S., Matheos, R., Nafie, H., Tafuli, Y. M., & Sesfao, M. I. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis kognitif untuk meningkatkan proses berpikir siswa. *Journal of Education*, 4(4), 113–125.
- Badriyah, L., Tindangen, M., & Adji, S. S. (2025). Effect of Canva application on learning interest and critical thinking of elementary school students. *International Journal of Business and Social Science*, 5(1), 37–49.
- Damanik, N., Malau, O. L., Sinaga, S., & David, R. (2025). Implementasi pendekatan *Zone of Proximal Development* (ZPD) dalam mengatasi kesulitan pada materi struktur aljabar. *Journal Islamic Social Sciences and Humanities*, 3(1), 55–64. <https://ejournal.as-salam.org/index.php/assalam>
- Inayah, U. L., Anisah, N., Fitria, L., Nisak, K., & Muhimah, S. N. (2024). Analisis peran guru sebagai fasilitator siswa dalam pembelajaran di kelas pada UPT Satuan Pendidikan SDN Bendungan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 84–93.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 330–339.
- Iswara, D. (2025). Teori konstruktivisme dan implikasinya dalam pembelajaran. *Formatif: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(2), 1–9.
- Listiana, H., & K. A. (2022). Strategi penyusunan kerangka berpikir: Meningkatkan kualitas penelitian. *Jurnal Lentara*, 15(2), 146–157.
- Magfiroh, L. M., & Azzahro, N. S. (2025). Konstruktivisme Jean Piaget dan implikasinya terhadap pembelajaran kreatif serta inovatif dalam pendidikan di era digital. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(1), 34–48.
- Muqowim, Y. R. S., & S. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Mustafa, P. S., & Masgumelar, N. K. (2022). Pengembangan instrumen penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam pendidikan jasmani dan olahraga. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 31–49. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1093>
- Nurhalida, S. (2025). Peran media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(1), 96–108.
- Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2).
- Nurkholifah, A., Nisa, K., & Juwita, R. (2025). Effect of Canva application on learning interest and critical thinking of elementary school students. *Indonesian Journal of Social, Humanity, and Education*, 1(2), 127–137. <https://doi.org/10.70742/insight.v1i3.448>
- Nurrifqy, Z. F. (2024). Peran evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(3), 2068–2080.

Nurulpaik, I., & Fitriani, Y. (2025). Media pembelajaran Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi poster siswa sekolah dasar: *Systematic literature review*. *Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5501–5510.
<https://doi.org/10.58230/27454312.2930>