



Peran Canva sebagai Media Kreatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar

Abiyyu Arhab Hanan¹, Anjeli Fanni Virskya², Elsa Nian Cahyaningrum³,
Hermawan Wahyu Setiadi⁴

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

Email hananhanstoo@gmail.com

Article Info

Article history:

Received November 08, 2025

Revised November 19, 2025

Accepted November 22, 2025

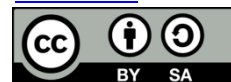
Keywords:

Canva, Digital Learning
Materials, Creative Media,
Elementary Education, Visual
Learning

ABSTRACT

This study aims to examine the role of Canva as a creative digital media tool in the development of learning materials for elementary school students. The background of this study is grounded in the need for teachers to design learning resources that are engaging, interactive, and aligned with the principles of the Merdeka Curriculum, which emphasizes active, student-centered learning. Canva, as a graphic design platform, offers teachers an accessible way to create various types of digital learning media including posters, infographics, e-modules, and interactive presentations without requiring advanced design skills. This article applies a literature-based analysis supported by findings from two previous studies, which demonstrate that the use of Canva has a positive impact on students' learning motivation, conceptual understanding, and teachers' creativity in designing instructional media. The results indicate that Canva functions not only as a visual design tool but also as a medium that enhances the quality of learning through visually appealing, contextual, and easy-to-understand material presentation. Additionally, Canva strengthens the role of teachers as designers of digital learning experiences while supporting the development of students' visual literacy and engagement. Overall, the use of Canva in developing digital learning materials is a strategic step toward transforming elementary education into a more creative, adaptive, and student-relevant digital learning ecosystem.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 08, 2025

Revised November 19, 2025

Accepted November 22, 2025

Keywords:

Canva, Bahan Ajar Digital,
Media Kreatif, Sekolah Dasar,
Pembelajaran Visual.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peran Canva sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital di Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian berangkat dari kebutuhan guru untuk menghadirkan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif serta berorientasi pada peserta didik. Canva sebagai platform desain grafis memberikan kemudahan bagi guru dalam menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran, seperti poster, infografis, e-modul, dan presentasi digital tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Metode penulisan menggunakan analisis literatur dan hasil sintesis dari dua penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva berdampak positif pada motivasi belajar siswa, kemampuan memahami konsep, serta kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Hasil pembahasan menegaskan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain visual, tetapi juga sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Lebih jauh, Canva membantu guru berperan sebagai desainer pembelajaran digital, sekaligus memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pendekatan visual yang interaktif. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam pengembangan bahan ajar digital menjadi langkah strategis untuk



mendukung proses transformasi pembelajaran di Sekolah Dasar menuju ekosistem pendidikan yang kreatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Abiyyu Arhab Hanan
Universitas PGRI Yogyakarta
E-mail: hananhanstoo@gmail.com

Pendahuluan

Perubahan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi digital telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan teknologi tidak lagi menjadi pilihan tambahan, melainkan kebutuhan yang mendasar untuk mendukung terciptanya proses belajar yang aktif, inovatif, dan bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, guru sebagai pelaku utama pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta memanfaatkannya dalam mengembangkan bahan ajar yang relevan dan menarik bagi peserta didik. Menurut Rusman (2020), guru abad ke-21 tidak hanya berperan sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang kreatif dengan memanfaatkan sumber belajar berbasis digital.

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Melalui bahan ajar, peserta didik dapat memahami konsep secara sistematis dan terarah. Prastowo (2015) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk materi yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Artinya, kualitas bahan ajar sangat menentukan efektivitas kegiatan belajar. Dalam era digital seperti saat ini, bahan ajar yang menarik secara visual dan interaktif terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Sayangnya, di banyak sekolah dasar, bahan ajar yang digunakan guru masih cenderung bersifat konvensional. Materi ajar yang disajikan dalam bentuk teks panjang dan minim visual sering kali membuat siswa cepat bosan dan sulit fokus dalam belajar. Menurut Arsyad (2019), pembelajaran yang monoton tanpa dukungan media visual dapat menurunkan motivasi belajar siswa karena kurangnya variasi dalam penyampaian informasi. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan inovasi dengan mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang lekat dengan teknologi digital.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan Canva sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan beragam template, elemen visual, serta fitur interaktif untuk membantu pengguna dalam membuat desain secara mudah. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menghasilkan berbagai jenis bahan ajar, seperti e-modul, infografik, poster pembelajaran, serta presentasi interaktif tanpa harus memiliki keahlian desain yang kompleks. Seperti yang dijelaskan oleh Kurniawati (2022), Canva memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menyalurkan kreativitas mereka dalam menyusun bahan ajar yang menarik secara visual, fungsional, dan informatif.



Selain itu, penggunaan Canva juga selaras dengan konsep pembelajaran kreatif dan kolaboratif yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Guru dapat mengembangkan bahan ajar digital yang mendorong keaktifan siswa, misalnya melalui proyek visual atau tugas berbasis desain sederhana. Menurut Munir (2020), pemanfaatan teknologi digital seperti Canva bukan hanya mendukung efektivitas pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan literasi digital dan kreativitas guru sebagai desainer pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak lagi hanya sebagai pengguna media, tetapi juga sebagai pencipta media pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.

Canva juga memiliki keunggulan lain yang membuatnya relevan untuk digunakan di Sekolah Dasar, yaitu kemudahan akses dan kolaborasi. Aplikasi ini dapat digunakan melalui komputer maupun gawai, serta memungkinkan guru dan siswa untuk bekerja bersama dalam satu proyek desain. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmawati dan Fadillah (2023) yang menyatakan bahwa Canva berperan penting dalam menumbuhkan budaya kolaboratif antara guru dan siswa melalui kegiatan desain bersama yang kreatif dan komunikatif. Dengan cara ini, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi secara visual.

Namun demikian, tantangan di lapangan tidak dapat diabaikan. Tidak semua guru di Sekolah Dasar memiliki literasi digital yang memadai atau akses internet yang stabil untuk menggunakan Canva secara optimal. Sebagian guru masih merasa kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan penggunaan teknologi baru. Seperti dikemukakan oleh Sanjaya (2021), hambatan utama dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi adalah kurangnya pelatihan dan dukungan infrastruktur pendidikan yang memadai. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam bentuk pelatihan, bimbingan teknis, serta fasilitas pendukung agar guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan Canva secara efektif.

Dengan melihat potensi dan tantangan tersebut, penelitian atau kajian ini penting dilakukan untuk menganalisis peran Canva sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital di Sekolah Dasar. Melalui kajian ini diharapkan dapat diketahui bagaimana Canva membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, serta sejauh mana peranannya dalam meningkatkan kualitas bahan ajar digital di lingkungan sekolah dasar. Hasil kajian ini diharapkan pula dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi guru, sekolah, serta pemangku kebijakan pendidikan untuk mendorong pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tuntutan zaman.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang dilakukan dengan mencari studi literatur melalui beberapa buku dan artikel ilmiah serta sumber terpercaya lainnya. Studi literatur adalah metode melakukan penelitian yang melibatkan membaca buku, artikel, jurnal, website, dan materi lain yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian untuk memahami asumsi dan prinsip yang mendasari teori yang digunakan sebagai informasi untuk menganalisis dan mengatur pembahasan penelitian ini. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memiliki cakupan lebih kecil serta lebih mendalam dan biasa disajikan dalam bentuk deskripsi maupun narasi. Selain itu, hal ini diawali dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas.

Hasil dan Pembahasan

Canva hadir sebagai salah satu inovasi teknologi yang memberikan peluang besar bagi guru dalam menciptakan bahan ajar digital yang lebih menarik, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Melalui fitur-fitur desain yang mudah digunakan, Canva



memungkinkan guru untuk memvisualisasikan konsep pembelajaran dalam bentuk poster, infografis, e-modul, hingga presentasi interaktif tanpa memerlukan keahlian desain grafis profesional. Hal ini menjadikan Canva sebagai media kreatif yang tidak hanya berfungsi untuk mempercantik tampilan bahan ajar, tetapi juga memperkuat penyampaian pesan pembelajaran secara visual dan kontekstual. Menurut pendapat Kurniawati (2022), Canva membantu guru mengubah ide-ide abstrak menjadi bentuk visual yang komunikatif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam pengembangan bahan ajar digital dapat dikatakan sebagai langkah strategis dalam mendukung pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan abad ke-21.

1. Canva sebagai Media Kreatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital

Hasil kajian menunjukkan bahwa Canva memiliki peran signifikan sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital, terutama di jenjang Sekolah Dasar. Menurut Setyonegoro & Wawan (2021), Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan peluang bagi guru untuk berinovasi dalam penyajian materi sehingga lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Oleh karena itu platform ini memungkinkan guru merancang bahan ajar dengan tampilan visual yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami siswa. Canva menyediakan berbagai fitur seperti *template*, *font*, *ikon*, *animasi*, dan *layout* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Keberagaman elemen visual tersebut menjadikan Canva sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar kreatif dan inovatif.

Menurut Kurniawati (2022), Canva bukan sekadar aplikasi desain grafis, melainkan juga alat pembelajaran yang mampu mengubah cara guru menyampaikan materi. Dengan Canva, guru dapat menggabungkan teks, gambar, dan warna untuk menciptakan bahan ajar yang memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Pendekatan visual semacam ini penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, karena pada tahap perkembangan kognitif anak, pemahaman konsep sangat bergantung pada stimulus visual yang menarik dan konkret.

Selain itu, Canva juga memberi ruang bagi guru untuk menyesuaikan bahan ajar dengan karakteristik siswa dan konteks lokal. Hal ini sesuai dengan pandangan Munir (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang relevan dengan pengalaman dan lingkungan belajar peserta didik. Dengan demikian, Canva berperan tidak hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai media kreatif yang memperkuat aspek kontekstual dan personalisasi dalam pengembangan bahan ajar digital.

2. Dampak Penggunaan Canva terhadap Kualitas Bahan Ajar dan Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan Canva dalam pembelajaran di Sekolah Dasar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas bahan ajar dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu, bahan ajar yang dibuat dengan Canva memiliki daya tarik visual yang lebih tinggi dan mampu meningkatkan atensi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Misalnya, penelitian oleh Fadillah dan Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa sebesar 80% dibandingkan bahan ajar konvensional.

Guru yang menggunakan Canva juga melaporkan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini karena Canva memungkinkan integrasi elemen visual yang kaya, seperti gambar, ikon, dan warna yang harmonis. Menurut Arsyad (2019), media visual berperan penting dalam membantu siswa memahami materi abstrak menjadi lebih konkret. Dengan desain yang menarik, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar.



Lebih jauh, Canva mendukung penerapan prinsip *student-centered learning* yang menjadi ciri khas pembelajaran modern. Guru dapat mengajak siswa berkolaborasi dalam membuat infografik sederhana, poster nilai-nilai karakter, atau laporan berbentuk visual. Kegiatan ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan literasi digital sejak dini. Sejalan dengan itu, Daryanto (2020) menekankan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif mampu membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

3. Peran Guru sebagai Desainer Pembelajaran Digital

Hasil analisis juga menegaskan bahwa peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai pengetahuan, melainkan juga sebagai desainer pembelajaran digital. Melalui Canva, guru dapat berperan sebagai *content creator* yang menciptakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakter peserta didik. Canva membantu guru mengekspresikan ide-ide kreatif tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional.

Sebagaimana dinyatakan oleh Prastowo (2015), guru yang kreatif dalam mengembangkan bahan ajar akan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Dalam konteks ini, Canva menjadi sarana yang memungkinkan guru untuk berinovasi secara mandiri dan efisien. Selain itu, kemudahan akses Canva baik melalui komputer maupun perangkat seluler memungkinkan guru untuk mendesain bahan ajar kapan saja dan di mana saja, sehingga produktivitas guru dalam menyiapkan pembelajaran meningkat secara signifikan.

Namun, hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa sebagian guru masih menghadapi kendala dalam penggunaan Canva, terutama dalam hal keterbatasan literasi digital dan fasilitas teknologi. Beberapa sekolah dasar di daerah belum memiliki jaringan internet yang stabil atau perangkat yang memadai. Menurut Sanjaya (2021), tantangan utama dalam penerapan teknologi pendidikan di sekolah dasar adalah kesenjangan infrastruktur dan kesiapan sumber daya manusia. Oleh karena itu, upaya peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan teknologi pembelajaran menjadi hal yang mendesak untuk dilakukan.

4. Inovasi Pembelajaran Berbasis Canva di Sekolah Dasar

Selain berperan dalam pengembangan bahan ajar, Canva juga membuka peluang untuk inovasi dalam praktik pembelajaran di kelas. Guru dapat menggunakan Canva untuk membuat media presentasi yang lebih menarik, lembar kerja digital (LKPD), atau proyek desain yang melibatkan siswa secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi menjadi interaktif dan partisipatif.

Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat meminta siswa mendesain *poster puisi digital* menggunakan Canva. Dalam pembelajaran IPA, siswa dapat membuat *infografik tentang siklus air atau rantai makanan*. Kegiatan seperti ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikasi visual.

Hasil observasi informal terhadap guru-guru yang sudah menggunakan Canva juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengajar dan semangat untuk berinovasi. Mereka merasa lebih mudah menyampaikan materi dan lebih puas karena siswa terlihat antusias. Hal ini menunjukkan bahwa Canva berperan sebagai katalis bagi perubahan pola pikir guru dari pengguna media menjadi pencipta media yang inspiratif.

5. Implikasi Penggunaan Canva dalam Pendidikan Dasar

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki implikasi penting bagi peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu



menumbuhkan kreativitas, meningkatkan motivasi, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan Canva mendorong terwujudnya pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Agar manfaatnya optimal, dukungan dari sekolah, dinas pendidikan, dan pemerintah diperlukan, terutama dalam bentuk pelatihan literasi digital, penyediaan fasilitas teknologi, serta kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan Canva dapat menjadi bagian dari strategi transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih adaptif dan humanis.

Hasil kajian mengenai penggunaan Canva sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital di Sekolah Dasar menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari segi desain bahan ajar maupun keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan ini diperkuat dengan hasil beberapa penelitian terdahulu yang relevan.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Santosa (2021) berjudul “*Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar*” menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, guru menggunakan Canva untuk mendesain e-modul tematik yang disertai dengan ilustrasi, warna menarik, dan elemen interaktif seperti tautan video pembelajaran. Hasilnya, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar, serta lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Table 1. Literature Review Terkait Pemanfaatan Canva oleh Putri dan Santosa (2021)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Siswa (n)	Persentase (%)	Keterangan
1	Motivasi dan keterlibatan siswa	Peningkatan minat belajar setelah penggunaan e-modul berbasis Canva	34 dari 40 siswa	85%	Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme belajar, lebih fokus selama pembelajaran berlangsung, dan aktif dalam diskusi kelas.
2	Pemahaman konsep	Kemampuan memahami materi tematik melalui media interaktif	31 dari 40 siswa	78%	Siswa mampu menjawab soal evaluasi dengan benar setelah menggunakan e-modul Canva. Elemen visual membantu memperjelas konsep yang abstrak.

Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri & Santosa (2021) menunjukkan bahwa penerapan e-modul berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar. Dari total 40 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 34 siswa (85%) menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingginya tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran, seperti aktif bertanya, memberi pendapat, dan mengikuti kegiatan belajar dengan semangat.

Selain itu, aspek pemahaman konsep juga mengalami peningkatan yang signifikan. Sebanyak 31 siswa (78%) mampu menjawab soal evaluasi dengan benar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul berbasis Canva. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian materi dengan kombinasi teks, gambar, dan warna yang menarik mampu membantu siswa memahami konsep tematik yang sebelumnya dianggap sulit.



Temuan ini memperkuat teori Mayer (2020) tentang pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa integrasi elemen visual dan verbal dapat memperkuat pemrosesan informasi dalam otak peserta didik, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Canva berperan penting sebagai media kreatif yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran di Sekolah Dasar.

Selanjutnya, Kurniawan (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar” menyoroti bagaimana Canva membantu guru meningkatkan kualitas bahan ajar dari segi estetika dan interaktivitas. Dalam penelitian kuantitatif ini, 30 guru SD dijadikan responden dan diminta untuk membuat media pembelajaran digital menggunakan Canva. Hasil analisis menunjukkan bahwa 87% guru merasa Canva mempermudah mereka dalam merancang media pembelajaran yang menarik tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis yang tinggi.

Tabel.2 Literature Review Terkait Efektivitas Penggunaan Canva oleh Kurniawan (2022)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Responden (n)	Persentase (%)	Keterangan
1	Kemampuan guru mendesain media pembelajaran	Tingkat kemudahan penggunaan Canva dalam membuat bahan ajar digital	26 dari 30 guru	87%	Guru menyatakan bahwa Canva sangat mempermudah proses pembuatan media pembelajaran karena tampilannya sederhana dan mudah digunakan tanpa perlu kemampuan desain grafis yang tinggi.
2	Motivasi belajar siswa	Peningkatan keterlibatan siswa selama menggunakan media pembelajaran berbasis Canva	25 dari 30 guru	82%	Guru melaporkan bahwa siswa tampak lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan menarik secara visual dan interaktif.

Berdasarkan tabel di atas, penelitian Kurniawan (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan guru dalam merancang bahan ajar serta terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa sebanyak 87% guru merasa Canva sangat mempermudah proses pembuatan bahan ajar karena aplikasi ini memiliki fitur yang sederhana, intuitif, dan mudah dipelajari. Dengan berbagai pilihan template, ikon, serta elemen grafis yang dapat disesuaikan, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik tanpa memerlukan kemampuan desain yang mendalam.

Temuan ini mengindikasikan bahwa Canva berperan penting sebagai alat pemberdayaan guru dalam menghadapi tantangan era digital, di mana guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menyajikannya dalam bentuk yang menarik dan komunikatif. Kemudahan yang ditawarkan Canva turut meningkatkan efisiensi waktu guru dalam mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik.



Dari sisi peserta didik, penelitian yang sama menunjukkan bahwa 82% siswa lebih termotivasi dan aktif mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media yang didesain melalui Canva. Visualisasi yang berwarna, penggunaan elemen grafis, serta tampilan yang interaktif membuat siswa lebih mudah memahami isi materi dan tidak cepat merasa bosan. Hal ini sejalan dengan pandangan Prensky (2018) yang menyebutkan bahwa peserta didik pada era digital lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aspek visual, interaktif, dan kontekstual.

Dengan demikian, hasil penelitian Kurniawan (2022) menegaskan bahwa Canva tidak hanya mempermudah guru dalam proses desain bahan ajar digital, tetapi juga berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Aplikasi ini berfungsi sebagai media kreatif yang mampu menghubungkan antara kebutuhan pedagogis guru dan preferensi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif, menarik, dan efektif di lingkungan Sekolah Dasar.

Berdasarkan dua penelitian terdahulu, penggunaan Canva terbukti memberikan dampak positif dalam pengembangan bahan ajar di Sekolah Dasar. Pemanfaatan Canva mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mempermudah guru dalam merancang bahan ajar yang menarik, serta mendorong kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

Canva berfungsi sebagai media kreatif yang memadukan unsur pedagogis dan estetika, menjadikan pembelajaran lebih visual, menarik, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, Canva tidak hanya menjadi alat bantu desain, tetapi juga sarana transformasi pembelajaran digital yang membantu guru mengembangkan bahan ajar yang kreatif, komunikatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Canva berperan penting sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital di Sekolah Dasar. Melalui fitur-fiturnya yang sederhana dan mudah digunakan, Canva membantu guru merancang bahan ajar yang menarik, komunikatif, serta sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta efektivitas penyampaian materi. Selain meningkatkan kualitas bahan ajar, Canva juga mendorong perubahan paradigma peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi desainer pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Meskipun demikian, keberhasilan pemanfaatan Canva masih memerlukan dukungan berupa peningkatan literasi digital guru dan penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu adanya kerja sama antara sekolah, pemerintah, dan lembaga pendidikan dalam memberikan pelatihan serta fasilitas yang mendukung transformasi pembelajaran digital. Dengan demikian, Canva bukan hanya alat bantu desain, melainkan juga sarana transformasi pendidikan dasar menuju pembelajaran yang lebih kreatif, relevan, dan humanis di era digital.

Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran: Peranannya dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Gava Media.



- Fadillah, R., & Rahmawati, N. (2023). Penggunaan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 55–63.
- Kurniawan, A. (2022). Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–110.
- Kurniawati, D. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 4(1), 12–20.
- Kurniawati, D. (2022). Pemanfaatan Media Desain Grafis Canva sebagai Sarana Pengembangan Bahan Ajar Digital yang Menarik. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Munir. (2020). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prensky, M. (2018). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Corwin Press.
- Prensky, M. (2018). *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Putri, D., & Santosa, R. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 101–115.
- Putri, R., & Santosa, H. (2021). Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Konsep Melalui Penggunaan E-Modul Berbasis Canva pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 210–220.
- Sanjaya, W. (2021). Tantangan Penerapan Teknologi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 6(1), 22–33.
- Setyonegoro, S., & Wawan, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Universitas Negeri Semarang.
- Sumadyo, R., Prameswari, D., & Handayani, S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 33–42.