

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar

Nabilah Ayu Lestari¹, Nunu Nurhaliza², Arimbi Lolita Hayuningtyas³, Farahdila⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Nabilah Ayu Lestari

E-mail: nabilahayu853@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa kelas IV di SDN Mekar Mukti 05. Partisipan yang mengikuti kegiatan pengabdian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument berupa kuisisioner atau angket. Hasil dari kegiatan pengabdian adalah media Canva yang di implementasikan mampu menarik perhatian antusiasme siswa dalam belajar, menjadikan kelas yang interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, hal ini dibuktikan dari perolehan persentase skor penyebaran kuesioner menggunakan skala linkert dengan 5 pilihan jawaban.

Kata kunci – media pembelajaran, aplikasi canva, sekolah dasar, pengabdian masyarakat

Abstract

This community service aims to introduce and implement the Canva application in the learning process as an interactive learning media for grade IV students at SDN Mekar Mukti 05. The participants who participated in this community service activity were all grade IV students totaling 26 students. The method used in this service activity consists of 3 stages, namely (1) preparation, (2) implementation, and (3) evaluation. The data collection technique uses an instrument in the form of a questionnaire or questionnaire. The result of the service activity is that the Canva media that is implemented is able to attract students' enthusiasm in learning, make the class interactive and increase students' understanding of learning material, this is evidenced by the percentage score of distributing questionnaires using a linkert scale with 5 answer choices.

Keywords - learning media, canva app, elementary school, community service

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan utama untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Selain itu, Pendidikan yang berkualitas didefinisikan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut agar peserta didik menjadi orang yang terampil, kreatif, dan inovatif, serta dapat bekerja sama dengan teman sebaya dan berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat. Untuk merealisasikan tujuan pendidikan yang mampu mencetak generasi terampil dan inovatif, diperlukan transformasi dalam metode dan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah komponen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam pendidikan pun, kemajuan teknologi semakin banyak digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengubah kegiatan pembelajaran sesuai dengan keadaan saat ini (Ramasari et al., 2025). mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan diperlukan adanya proses pembelajaran (Fadilla et al., 2023). Proses pembelajaran yaitu adanya stimulus dan respons antara guru dan siswa dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Implementasi teknologi dalam pendidikan dapat diwujudkan melalui berbagai media pembelajaran digital yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik dengan menerapkan media pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk tertarik serta bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan dan memperjelas informasi sehingga memudahkan proses penyampaian pemahaman kepada siswa (Yusuf & Mahpudin, 2023). Media pembelajaran dianggap sebagai alat bantu pendidik dalam proses belajar mengajar untuk membantu mereka menyampaikan materi pelajaran dengan efektif (Rahmawati et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang di implementasikan oleh tim pengabdian adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Aplikasi canva adalah salah satu upaya media interaktif yang hadir di bidang teknologi untuk mendukung pembelajaran dalam pembuatan dan desain media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam media pembelajaran. Hal ini sejalan yang diungkapkan (Purba & Harahap, 2022) menunjukkan bahwa melalui media canva ini, siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat dan kreatifitas siswa dalam belajar sehingga siswa tidak cepat bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selanjutnya (Yusuf & Mahpudin, 2023) menjelaskan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tentunya menawarkan manfaat seperti desain yang menarik, interaktif, dan praktis serta dapat memotivasi belajar dan mengajar. Sejalan dengan (Rahmawati et al., 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan dalam menyampaikan materi yang lebih menarik. Melalui penggunaan media yang dikemas dengan baik, siswa dapat menjadi lebih tertarik dan terlibat selama proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan mengingat informasi. Oleh karena itu, merancang media pembelajaran yang menggabungkan audio dan visual menggunakan aplikasi Canva memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran.

Canva sebagai aplikasi desain online yang menyediakan berbagai template untuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku, dan banyak lagi, dan juga dapat dihubungkan ke saluran media sosial kita (Purba & Harahap, 2022). Canva dapat diakses melalui aplikasi Canva atau website online, dan dapat digunakan di perangkat elektronik seperti handphone, laptop, dll. Berkat desainnya yang bervariasi dan menarik dapat dipilih dan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran sehingga memotivasi siswa untuk belajar (Fitriana et al., 2024). Pemahaman konsep desain visual dan penggunaan Canva sebagai alat bantu menjadi komponen utama dalam meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang dihasilkan ((Khasanah et al., 2019). Aplikasi Canva meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mendorong kreativitas. Sejalan dengan (Fadilla et al., 2023) Aplikasi Canva dan alat

pembelajaran yang menggunakan teknologi lainnya dapat jelas keterlibatan dan hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, aplikasi Canva memungkinkan guru mengajarkan keterampilan, kreativitas, dan pengetahuan kepada siswa karena aplikasi ini dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan observasi awal yang kami lakukan di kelas IV SDN Mekar Mukti 05 didapatkan bahwa media yang digunakan guru dalam pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu terpaku pada gambar (visual) yang ada di buku paket pelajaran. Sehingga siswa cenderung merasa cepat bosan saat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang dialami siswa kelas IV, kami tim pengabdian berkolaborasi bersama guru untuk memberikan solusi permasalahan yaitu Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran pada Siswa Kelas IV di SDN Mekar Mukti 05.

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini di kelas IV SDN Mekar Mukti 05.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN Mekar Mukti 05 dengan partisipan yang mengikuti kegiatan ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa. Kegiatan pengabdian ini dilakukan selama 2 (dua) hari. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Tahapan ini yang nantinya akan diterapkan dengan serangkaian proses yang sudah terstruktur dan ditata secara sistematis. Ketiga tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap persiapan di hari pertama tim pengabdian melakukan kegiatan observasi dan berkoordinasi dengan kepala sekolah SDN Mekar Mukti 05 terkait susunan kegiatan yang akan dilakukan, serta menganalisis kebutuhan sekolah terkait dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah khususnya di kelas IV. Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim pengabdian membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menyusun materi yang akan diajarkan kemudian dikemas dalam aplikasi Canva, tim pengabdian juga memastikan ketersediaan akses internet dan sumber daya pendukung lainnya. Selain itu, tim menyiapkan instrumen berupa kuesioner/angket dan akan disampaikan informasi yang jelas pada saat kegiatan berlangsung.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan di hari kedua, tim pengabdian menyusun strategi kegiatan yang terbagi menjadi tiga sesi yaitu: sesi pertama mengimplementasikan media canva kepada peserta didik dengan cara memaparkan materi sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dijalani dan dilanjutkan tanya jawab. Lalu sesi kedua, di isi dengan mengimplementasikan bagaimana menggunakan aplikasi media canva kepada peserta didik dengan bermain game sambil mengerjakan Quizz. Selanjutnya pada sesi ketiga, peserta didik diminta untuk mengisi kuesioner/angket kepuasan terkait aplikasi media interaktif canva yang telah disebar oleh tim pengabdian.

3. Evaluasi

Teknik pengumpulan data menggunakan instrument berupa kuisisioner atau angket dengan menggunakan skala likert. Pada tahap evaluasi kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan menganalisis hasil kuesioner/angket kepuasan penggunaan aplikasi canva. Hal ini menjadi masukan sebagaimana untuk tim pengabdian dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang telah disusun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian berupa implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva telah dilaksanakan dengan antusiasme tinggi dari siswa dan dukungan penuh dari pihak sekolah. Materi yang ditampilkan dikelas menggunakan media Canva mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pada hari pertama tim pengabdian melakukan kegiatan asistensi mengajar di dalam kelas IV dengan aplikasi Canva. Dalam melakukan pengajaran di kelas tentunya tim pengabdian telah merancang beberapa persiapan diantaranya adalah menyajikan desain yang sebelumnya telah dikembangkan melalui aplikasi Canva tersebut. Dalam proses perancangan, berbagai elemen pendukung diintegrasikan untuk meningkatkan daya tarik materi pembelajaran, yaitu dengan menggunakan gambar-gambar bergerak yang disesuaikan dengan materi serta efek interaktif yang membuat media lebih mudah digunakan oleh siswa. Salah satu keunggulan Canva adalah tersedianya untuk mengembangkan kreativitas pengguna, terutama bagi guru yang ingin membuat media pembelajaran yang menarik dan informatif bagi siswa (Rahmah et al., 2025). Media ini memiliki banyak menu seperti tujuan, manfaat, materi, video, game dan quiz. Desain dari media yang telah dibuat oleh tim pengabdian dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.
Desain Materi Pembelajaran Interaktif Canva

Pada proses kegiatan pengajaran di kelas IV dengan desain visual materi pembelajaran yang telah di rancang secara menarik dan interaktif, membuat siswa menjadi antusiasnya meningkat dan kelas terlihat menjadi interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan seperti yang di ungkapkan (Saputra & Indriawati, 2024) Penggunaan canva memiliki pengaruh baik terhadap pembelajaran, terbukti dari banyaknya guru yang menampilkan materi pembelajaran dan banyaknya siswa yang lebih antusias dalam mempresentasikan materi di Canva dibandingkan di papan tulis. Sementara itu (Ruszayanthi et al., 2024) pembelajaran dengan media Canva meningkatkan antusiasme siswa untuk mengikuti kegiatan belajar karena penyajian materi lebih menarik dan interaktif. Sedangkan menurut (Putri et al., 2024) Guru mengevaluasi bahwa pemanfaatan Canva dapat membuat antusiasme dan motivasi siswa untuk belajar semakin meningkat.

Peningkatan antusiasme siswa dalam pembelajaran mendapatkan respons positif. Dari perspektif siswa bahwa dalam penyampaian materi dengan menggunakan aplikasi Canva dapat bisa dipahami dengan mudah terutama pada pelajaran IPAS materi kegiatan jual beli yang dipaparkan atau divisualisasikan di aplikasi Canva. Dalam hal ini siswa merasa terbantu dan lebih tertarik belajar materi IPAS kegiatan jual beli dengan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2.
Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva

Pada hari kedua, tim pengabdian melakukan pengajaran kembali di kelas serta mengimplementasikan aplikasi Canva kepada siswa. Pada tahapan pelaksanaan tim pengabdian memberikan pertanyaan apersepsi bahwa apakah mereka sudah mengenal aplikasi Canva atau belum. Tujuannya untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi canva ini kepada siswa. Kegiatan selanjutnya, tim pengabdian melakukan penyampaian materi ulang dan bermain game berbentuk Quiz dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah dibuat oleh tim pengabdian pada aplikasi Canva. Setelah penyampaian materi menggunakan aplikasi Canva selesai, tim pengabdian memberikan arahan kepada siswa bagaimana cara menggunakan setiap tombol dan element yang ada di aplikasi Canva pada materi yang telah diberikan oleh tim pengabdian. Selanjutnya, tim pengabdian memberikan kesempatan kepada setiap kelompok secara bergantian untuk menggunakan secara langsung fitur interaktif di handphone yang sudah di sediakan oleh tim pengabdian. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pengimplementasian ini, meskipun beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami fitur tertentu.

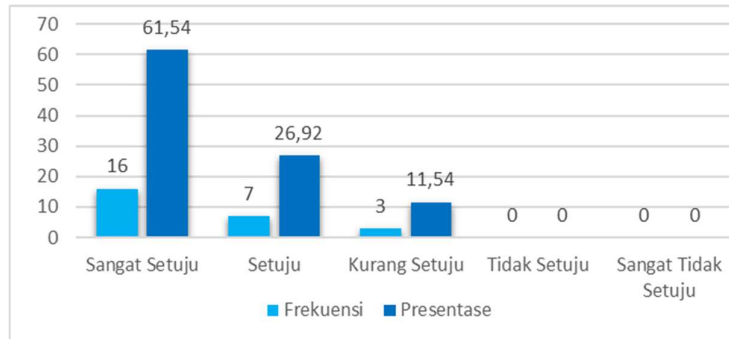


Gambar 3.
Pengenalan Aplikasi Canva

Setelah tahap pengimplementasian selesai, tim pengabdian menyebarkan kuesioner/angket skala linkert menggunakan kertas yang sudah siap untuk dibagikan kepada seluruh siswa di kelas IV. Kuesioner atau angket yang dibuat adalah kuesioner tertutup karena sudah disediakan opsi jawabannya dan responden hanya tinggal memilih. Perolehan skor menggunakan skala linkert dengan 5 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Tidak Setuju (STS). Jumlah soal yang dibagikan yaitu 13 soal pernyataan terkait media canva yang digunakan oleh tim pengabdian. Berdasarkan hasil data kuesioner yang disebarakan kepada siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.
Hasil Respon Peserta Didik

Diagram diatas adalah hasil dari perhitungan angket yang telah tim pengabdian sebarakan kepada seluruh siswa di kelas IV yang berjumlah 26 siswa. Dari perhitungan terhadap 13 butir pernyataan, hasil akhir menyimpulkan bahwa presentase skor diatas diperoleh 61,54% dengan banyak 16 orang yang memilih kategori “sangat setuju”, lalu 26,92% diperoleh sebanyak 7 orang yang memilih dengan kategori “setuju”. Dan 11,54% diperoleh 3 orang dengan kategori “kurang setuju”. Maka, hasil dari pengabdian dengan menyebarkan kuesioner sebanyak 26 responden siswa yang berkaitan dengan implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva dalam kategori “efektif”, hal ini dibuktikan dari perolehan persentase skor penyebaran kuesioner menggunakan skala linkert dengan 5 pilihan jawaban.

Tahapan akhir kegiatan pengabdian ini adalah melakukan evaluasi. Tujuan dari proses evaluasi adalah untuk menentukan sejauh mana tujuan pengabdian yang ditentukan telah tercapai. Hasil evaluasi diperoleh bahwa selama kegiatan pengimplementasian berlangsung siswa lebih antusiasme dalam belajar, menjadikan kelas yang interaktif, dan memahami materi yang diajarkan oleh tim pengabdian dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari kemampuan dan rasa semangat siswa dalam mengerjakan Quizz di aplikasi Canva. Selanjutnya, di dapatkan berdasarkan hasil diagram 1 tersebut, dapat dilihat tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti pembelajaran bersama tim pengabdian bahwa banyaknya peserta didik memilih kategori “sangat setuju” karena terlihat respon positif dari mereka, dimana mereka sangat menyukai media canva sebagai media interaktif pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang dilakukan di SDN Mekar Mukti 05 pada kelas IV berupa implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva telah dilaksanakan dengan lancar dan baik sesuai jadwal. Implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva yang menggabungkan elemen audio, visual, Quiz, dan elemen atau tombol interaktif lainnya mampu mendorong siswa menjadi lebih antusiasme dalam belajar secara aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Harapannya aplikasi Canva ini dapat terus di terapkan dan di kembangkan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN Mekar Mukti 05 khususnya kepada kepala sekolah, guru, dan siswa yang telah berkenan menerima dan mendukung kegiatan pengabdian ini sehingga dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilla, N., Suwignyo Prayogo, M., Putri, R., Fadilah, N., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Kiai, U., Achmad, H., & Jember, S. (2023). Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar: Literatur Review. *PENDIKDAS Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 1–9. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>
- Fitriana, N., Idawati, & Mariati. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 375–384. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2429>
- Khasanah, U., Bahalwan, K. I., & Andari, N. (2019). Identifikasi Kompetensi dan Performansi dalam Karangan Berbahasa Jepang. *Paramasastra*, 6(1), 34–50. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/download/4670/2565>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Putri, N. A., Hayadi, B. H., & Irfan, M. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Informatika Kelas XI MA Al-Khairiyah Pipitan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 39213–39220. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19652>
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies Malaysia*, 6(1), 441–450.
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media*. 5(1), 129–136.
- Ramasari, A. D., Febriosa, S., & Putri, D. A. E. (2025). *Analisis Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. 5, 1035–1042.
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 117–122. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/impian/article/view/4285>
- Saputra, D. S., & Indriawati, P. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di SMP Negeri 18 Balikpapan. *EDUPRO: Prosiding Berkala Ilmu Pendidikan*, 1(1), 32–39.
- Yusuf, A. A., & Mahpudin, A. (2023). Implementasi Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Website Untuk Mendukung Manajemen Data Di Sman 1 Pasawahan. *Ict Learning*, 7(1).