

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Wirda Hayatina Lubis¹⁾, Diki Audina²⁾

¹ Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan
email: wirdahayatinalubis@gmail.com

² Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Medan
email: dikiaudina1992@gmail.com

Abstrak: Penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki potensi dalam mendukung transformasi pendidikan abad 21 dan dalam rangka mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi era *smart society 5.0*. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis secara mendalam efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran tematik pada tema tokoh dan penemuan di kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI-A SD Negeri 058374 Sei Limbat yang berjumlah 25 orang. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 1) perencanaan awal berupa penetapan tujuan penelitian dan pemilihan kasus; 2) pengumpulan data; 3) analisis data; 4) Interpretasi data; 5) kesimpulan dan rekomendasi; 6) penulisan laporan. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran tematik pada tema tokoh dan penemuan di kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat secara efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kata Kunci: efektivitas, aplikasi canva, pembelajaran tematik

Abstract: The use of the Canva application in thematic learning in elementary schools has the potential to support the transformation of 21st century education and to prepare the younger generation to face the smart society 5.0 era. The aim of the research is to analyze in depth the effectiveness of using the Canva application in the context of thematic learning on the theme of characters and discoveries in class VI of SD Negeri 058374 Sei Limbat. The subjects in this research were 25 students in class VI-A of SD Negeri 058374 Sei Limbat. The stages carried out in this research are 1) initial planning in the form of determining research objectives and selecting cases; 2) data collection; 3) data analysis; 4) Data interpretation; 5) conclusions and recommendations; 6) report writing. Using the Canva application in thematic learning on the theme of characters and discoveries in class VI of SD Negeri 058374 Sei Limbat can effectively increase students' understanding of the subject matter.

Keywords: effectiveness, Canva application, thematic learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi penting dalam membentuk generasi masa depan yang memiliki kompetensi tinggi dan daya saing kuat. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, inovasi dalam pendidikan menjadi semakin krusial. Penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar kini menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik penyampaian materi kepada siswa. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model yang diterapkan di Sekolah Dasar, yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Depdiknas, 2006: 3). Model ini dapat memicu kreativitas siswa sesuai dengan potensi dan minat mereka dalam belajar (Muklis, 2012: 66).

Di kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat, pembelajaran tematik membutuhkan pendekatan inovatif dan menarik agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Salah satu aplikasi yang semakin populer di dunia pendidikan adalah Canva. Canva menawarkan platform intuitif dengan berbagai fitur desain grafis yang memungkinkan pendidik menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif. Dengan kemudahan penggunaan, Canva memberikan guru kesempatan untuk menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama dalam konteks pembelajaran tematik. Di era digital saat ini, penggunaan Canva bisa menjadi media yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan inovasi media pembelajaran (Melinda, 2021: 100). Dampak penggunaan Canva dalam pembelajaran abad ke-21 meliputi peningkatan aktivitas, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa (Hidayatullah dkk, 2023: 946). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran elektronik juga dapat meningkatkan minat baca siswa kelas II SD (Afdhaluzzikri, 2022: 42). Berdasarkan penelitian sebelumnya

yang menyoroti manfaat penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, terlihat jelas keuntungannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik menggunakan Canva di kelas sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, penelitian Ardana (2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Pada kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat, diperkenalkannya aplikasi Canva sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran tematik menjadi langkah progresif. Integrasi teknologi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap persepsi siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki potensi yang besar untuk mendukung transformasi pendidikan abad 21 dan mempersiapkan generasi penerus untuk menghadapi era *Smart Society 5.0*. Dengan melatih siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan di era digital, aplikasi Canva dapat membantu mereka menjadi pembelajar yang mandiri, kreatif, dan inovatif, serta berkontribusi secara positif dalam masyarakat *Smart Society 5.0*. Oleh karena itu, penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran tematik di kelas VI menjadi sangat relevan dan penting untuk dieksplorasi.

Keterampilan yang diperlukan pada abad 21 meliputi keterampilan kreativitas dan inovasi. Aplikasi canva menyediakan berbagai alat dan template yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat desain visual yang menarik dan informatif. Hal ini sejalan dengan penekanan pada pengembangan keterampilan kreatif dan inovatif dalam transformasi pendidikan abad 21. Selanjutnya keterampilan kolaborasi dan komunikasi, dengan penggunaan canva memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek desain terkait materi pembelajaran, berbagi ide dalam desain yang sama, dan saling memberi umpan balik. Selain itu, penggunaan canva membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi digital terkait kemampuan untuk mencari informasi, mengevaluasi informasi, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital. Keterampilan ini sangat mendukung dan penting dalam berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang semakin digital. Canva memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan dengan menyediakan akses ke berbagai sumber belajar dan alat kreatif. Hal ini penting untuk menumbuhkan kemandirian belajar dan motivasi intrinsik siswa, yang merupakan kunci untuk sukses dalam masyarakat yang terus berubah di era *Smart Society 5.0*. Canva dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, dan materi visual lainnya yang membantu siswa memahami konsep yang kompleks dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis yang dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Siswa sekolah dasar adalah generasi masa depan yang akan mewujudkan cita-cita bangsa sebagaimana yang tercantum dalam alinea keempat Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, berbunyi "Melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial". Transformasi pendidikan abad 21 dan *Smart Society 5.0* memberikan peluang baru untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Pendidikan perlu diarahkan untuk menghasilkan generasi muda yang berkarakter Pancasila, cerdas, kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Dengan menerapkan transformasi pendidikan abad 21 dan *Smart Society 5.0*, diharapkan Indonesia dapat mencetak generasi penerus yang mampu mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dan membawa bangsa Indonesia ke tingkat yang lebih maju di kancah internasional.

Penelitian ini membahas secara mendalam mengenai evaluasi efektivitas penggunaan Canva dalam proses pembelajaran tematik pada tema tokoh dan penemuan di kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terungkap sejauh mana kontribusi Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa serta potensinya sebagai alat pembelajaran yang inovatif di kalangan pendidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus sebagai teknik yang dipilih. Studi kasus digunakan untuk memahami secara mendalam tentang situasi, interaksi, dan dinamika

yang terjadi dalam konteks pendidikan tertentu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI-A SD Negeri 058374 Sei Limbat yang berjumlah 25 orang. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis secara mendalam efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran tematik pada tema tokoh dan penemuan di kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 1) perencanaan awal berupa penetapan tujuan penelitian dan pemilihan kasus; 2) pengumpulan data; 3) analisis data; 4) Interpretasi data; 5) kesimpulan dan rekomendasi; 6) penulisan laporan. Instrumen dalam pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi guru-siswa dan dinamika pembelajaran saat menggunakan media canva. Angket diberikan untuk memperoleh informasi dalam waktu yang relatif singkat mengenai motivasi belajar siswa. Skor yang digunakan menggunakan skala 1-5. Adapun instrumen angket yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Angket

No	Pernyataan	ST	T	C	S	SS
1	Media Canva membantu membuat materi pembelajaran lebih menarik.					
2	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika materi disampaikan melalui media Canva.					
3	Canva memudahkan pemahaman terhadap tema tokoh dan penemuan.					
4	Penggunaan Media Canva membuat proses pembelajaran lebih interaktif.					
5	Saya lebih mudah mengingat informasi yang disajikan melalui media Canva.					

Tabel 2. Katagorisasi Berdasarkan Skala

NO	KATEGORI	SKOR NILAI
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Cukup (C)	3
4.	Tidak Setuju (T)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (ST)	1

Rumus untuk melakukan perhitungan persentase skor angket

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal Seluruh Item}} \times 100\%$$

Interpretasi hasil perhitungan persentase dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Skala Persentase Kelayakan

PERSENTASE PENCAPAIAN	KRITERIA
76 – 100 %	Sangat Layak
56 – 75 %	Layak
40 – 55 %	Cukup
0 – 39 %	Tidak Layak

Sumber: Arikunto, Suharsimi (2018)

Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan metode triangulasi. Tujuan triangulasi adalah mengeksplorasi data dan informasi sehingga diperoleh informasi yang banyak dan akurat. Teknik triangulasi yang digunakan oleh peneliti adalah triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan hasil angket dengan isi dokumen terkait serta menguji kredibilitas data melalui pengecekan data yang diperoleh dari observasi, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema tokoh dan penemuan oleh guru SD kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat sudah berjalan dengan baik. Guru tersebut telah menerapkan pembelajaran berkelanjutan dengan menggunakan aplikasi

Canva untuk menciptakan berbagai media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan Canva telah membantu meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran, sesuai dengan pendapat Inayati (2022) yang menekankan bahwa pendidikan abad 21 perlu mengembangkan keterampilan 4C sebagai upaya menghadapi tantangan zaman. Di era digital yang penuh tantangan, membekali anak-anak dengan keterampilan abad ke-21 menjadi sebuah keharusan. Keterampilan 4C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity*) bagaikan benih yang ditanam di masa kanak-kanak untuk menuai kesuksesan di masa depan. Guru kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat secara aktif menggunakan Canva untuk menyusun berbagai media pembelajaran, seperti presentasi pendidikan, lembar kegiatan siswa, dan lembar evaluasi. Penggunaan Canva telah mendorong terwujudnya kompetensi profesional bagi guru, khususnya dalam konteks pembelajaran abad 21. Dampak positif dari pemanfaatan Canva oleh guru kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat dalam pembelajaran adalah peningkatan keterlibatan, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa.

Tabel 4. Hasil Angket Penggunaan Aplikasi Canva

No	Pernyataan	ST	T	C	S	SS	
1	Media Canva membantu membuat materi pembelajaran lebih menarik.				5	20	
2	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika materi disampaikan melalui media Canva.				2	23	
3	Canva memudahkan pemahaman terhadap tema tokoh dan penemuan.				4	21	
4	Penggunaan Media Canva membuat proses pembelajaran lebih interaktif.			2	2	21	
5	Saya lebih mudah mengingat informasi yang disajikan melalui media Canva.				3	22	
Jumlah					2	16	107
Total Skor							605

Indeks persentasenya adalah:

$$P = \frac{605}{625} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Berdasarkan tabel 4 hasil angket penggunaan aplikasi canva, diperoleh persentase 97%. Jika diinterpretasikan menurut Arikunto (2018) maka termasuk kriteria sangat layak. Hal ini berarti bahwa Canva terbukti sebagai media digital interaktif yang sangat efektif dan mudah digunakan. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur menarik yang siap digunakan, menjadikannya sebagai alat yang tepat untuk digunakan sebagai media digital interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar, terutama saat mengoptimalkan pembelajaran tematik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayatullah dkk (2023: 946), pada penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa Pembelajaran abad 21 yang dilaksanakan oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang membekali peserta didik keterampilan 4C yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan zaman, dampaknya yaitu siswa menjadi aktif, kreatif, dan percaya diri. Selanjutnya Awaliah (2022) pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Konservasi Ciung Wanara” menyatakan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran matematika ternyata dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh banyaknya template menarik, variasi grafis, warna, dan jenis huruf yang berbeda-beda yang terdapat dalam Canva. Hal tersebut memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran dalam berbagai format, seperti presentasi, e-modul, lembar kerja siswa, poster, dan lain sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka minat siswa untuk belajar lebih dalam akan semakin meningkat karena pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan, terutama dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Lubis (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah” menunjukkan efektivitas aplikasi Canva dalam peningkatan pengalaman

belajar tematik untuk pelajar muda. Penelitian Afdhaluzzikri (2022) yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat” menghasilkan pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat layak digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II SD Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat.



Gambar 1. Hasil Peta Pikiran Karya Siswa

Penggunaan media pembelajaran Canva telah terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru kelas VI di SD Negeri 058374 Sei Limbat dalam menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk media interaktif yang menarik bagi siswa, sambil memberikan umpan balik secara langsung. Penggunaan Canva di tingkat Sekolah Dasar dianggap sangat cocok karena siswa-siswa saat ini sudah familiar dengan teknologi dan dapat menerapkannya dalam proses belajar. Canva membantu guru kelas VI di SD Negeri 058374 Sei Limbat dalam merancang bahan ajar tambahan. Penggunaan Canva mempermudah guru dalam menyusun pembelajaran berbasis teknologi, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka. Pemanfaatan media pembelajaran Canva tidak hanya mempermudah dan menghemat waktu guru dalam pembuatan media pembelajaran, tetapi juga membuat siswa lebih tertarik pada bahan ajar tambahan yang beragam.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar menunjukkan potensi besar aplikasi ini dalam mendukung transformasi pendidikan abad 21 dan mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi era Smart Society 5.0. Dengan membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan di era digital, aplikasi Canva dapat membantu mereka menjadi pembelajar yang mandiri, kreatif, dan inovatif, serta berkontribusi positif dalam masyarakat Smart Society 5.0.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi canva oleh guru kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat terlaksana dengan baik dan relevan dengan pembelajaran abad 21. Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran tematik pada tema tokoh dan penemuan di kelas VI SD Negeri 058374 Sei Limbat secara efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva juga memiliki manfaat dalam meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi. Penggunaan Canva dalam pembelajaran membantu membuat siswa tetap tertarik karena tampilannya yang menarik. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan Canva dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Penulis juga ingin mengapresiasi seluruh guru di SD Negeri 058374 Sei Limbat dan teman-teman sekelas B-2 Program Pascasarjana Pendidikan Dasar di Unimed yang telah memberikan

motivasi selama penulisan artikel ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi kemajuan dunia pendidikan.

REFERENSI

- Afdhaluzzikri, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry). <http://repository.ar-raniry.ac.id>
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407-419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Managemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awaliah, L. N., Zakiah, N. E., & Solihah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Konservasi Ciung Wanara. <http://repository.unigal.ac.id:8080/handle/123456789/2025>
- Depdiknas, (2006). *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarcu, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943-947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lubis, A. P. S., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 218-227. <https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1073>
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96-101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4(1).
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.