

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA BERBASIS AJARAN TAMANSISWA TRI-N  
BERTEMAKAN KEARIFAN LOKAL PADA MATERI WIRAUSAHA SISWA  
KELAS VI SD NEGERI GARONGAN**

Priyo Estu Widodo<sup>1</sup>, Insanul Qisti Bariyyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri Garongan, <sup>2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
[priyoestuw@gmail.com](mailto:priyoestuw@gmail.com), [insanulqisti@ustjogja.ac.id](mailto:insanulqisti@ustjogja.ac.id)

**ABSTRACT**

*The aim of this research is to explain the use of the Canva application based on Tamansiswa Tri-N teachings with the theme of local wisdom in entrepreneurship material for class VI students at SD Negeri Garongan. The methodology used in this research is descriptive quantitative research. The subjects of this research were 22 class VI students at SD Negeri Garongan, Kulon Progo. Data collection techniques through test and non-test techniques. The test instrument uses a poster making skills test question sheet via Canva. Non-test instruments use observation sheets, questionnaires and interview guides. The results of this research showed that 100% of students were in the high category in making entrepreneurial posters. Based on the questionnaire, 95.5% of students were very enthusiastic about learning and the rest felt enthusiastic.*

**Keywords:** *canva, tri-n, local wisdom, entrepreneurship*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk memaparkan pemanfaatan aplikasi Canva berbasis ajaran Tamansiswa Tri-N bertemakan kearifan lokal pada materi wirausaha siswa kelas VI SD Negeri Garongan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Garongan, Kulon Progo yang berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data melalui teknik tes dan non tes. Instrumen tes menggunakan lembar soal tes keterampilan pembuatan poster melalui Canva. Instrumen non tes menggunakan lembar pengamatan, angket, dan pedoman wawancara. Hasil dari penelitian ini terdapat 100% siswa termasuk kategori tinggi dalam membuat poster wirausaha. Berdasarkan angket, terdapat 95,5% siswa sangat bersemangat dalam belajar dan sisanya merasa bersemangat.

**Kata kunci:** canva, tri-n, kearifan lokal, wirausaha

**A. Pendahuluan**

Pembelajaran Abad 21 menuntut kreativitas baik guru maupun siswa. Kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran yang efektif berpengaruh terhadap kreativitas siswa itu sendiri. Pembelajaran Abad

21 menggabungkan beberapa kompetensi yaitu kemampuan belajar, kemampuan literasi, keterampilan sikap, penguasaan teknologi, serta keterampilan hidup.

Kompetensi Abad 21 diharapkan mampu dikuasai siswa di setiap

muatan pelajaran, salah satunya Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Muatan pelajaran SBdP seringkali dianggap remeh oleh siswa padahal di dalamnya diajarkan keterampilan hidup yang berguna bagi kehidupan mendatang. Keterampilan hidup tersebut akan lebih bermanfaat jika diimbangi dengan penguasaan teknologi sehingga nantinya siswa mampu bersaing di era globalisasi. Hal tersebut senada dengan pendapat Triningsih (2021) yang menyatakan bahwa dampak dari revolusi industri 4.0, siswa diarahkan memiliki penguasaan keterampilan baru, yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Prayogi (2020) juga menjelaskan bahwa pendidik dituntut untuk sadar merubah pendekatan pembelajaran tradisional menuju pendekatan digital yang dirasa lebih relevan dalam memenuhi kebutuhan siswa.

Akan tetapi, selama ini pembelajaran yang dilakukan guru masih menekankan pada teori dengan sedikit praktik bahkan kurangnya pemanfaatan teknologi. Sehingga pembelajaran kurang bermakna sehingga berdampak pada prestasi belajar yang dicapai siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis nilai siswa kelas VI SD Negeri Garongan, terdapat 10 dari 22 siswa tidak mencapai KKM yaitu 75 pada muatan pelajaran SBdP. Guna meningkatkan prestasi belajar dan penguasaan keterampilan hidup serta penguasaan teknologi, penulis memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran khususnya muatan pelajaran SBdP.

Menurut Mohammad Tegar (2022), Canva merupakan aplikasi desain grafis yang memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya. Di dalam Canva telah disediakan berbagai template yang menarik. Pengguna hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar yang disediakan.

Banyak sekali manfaat yang didapatkan jika dalam proses pembelajaran memanfaatkan teknologi, termasuk Canva. Menurut Ni Komag Suni Astini (2019), penggunaan aplikasi teknologi dalam pembelajaran terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat tersebut relevan dengan penelitian Nur Lailni

Roma (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi canva efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa. Senada dengan penelitian tersebut, kesimpulan dari penelitian Hanny Rahma Sari (2023) bahwa aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Sependapat dengan para ahli tersebut, penelitian Wulandari dan Mudinillah (2022) menunjukkan bahwa Canva mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru serta peserta didik dalam desain media pembelajaran, dan memiliki manfaat praktis lainnya.

Dengan pemanfaatan Canva sebagai teknologi digital dalam pembelajaran, diharapkan siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna serta mampu memanfaatkannya di kehidupan mendatang sebagai wujud sarana bersaing di dunia global.

Pembelajaran akan menjadi *long term memory* apabila siswa menemukan sendiri pengetahuannya. Ki Hadjar Dewantara mengajarkan trilogi pendidikan Tamansiswa yakni

TRINGO. TRINGO meliputi Ngerti, Ngroso, Nglakoni (Suhartono Wiryopranoto, 2017). Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang baik mengarahkan siswa melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri. Untuk mendukung trilogi pendidikan tersebut, Ki Hadjar Dewantara memiliki prinsip Tri-N dalam belajar yaitu niteni, nirokke, nambahi. Pembelajaran tidak hanya sekedar melihat (niteni) apa yang dilakukan oleh guru, tetapi juga memahami, mencontoh (nirokke) untuk mendapatkan pengetahuan yang baik sehingga untuk selanjutnya siswa bisa mengembangkan (nambahi) (Zulfiati, 2018). Oleh karena itu, diharapkan dengan pemanfaatan aplikasi Canva berbasis Ajaran Tamansiswa Tri-N, pembelajaran akan lebih bermakna.

Proses pembelajaran akan lebih efektif jika permasalahan yang diberikan merupakan permasalahan kontekstual berbasis kearifan lokal yaitu sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Damardjati Kun Marjanto, dkk (2013), kearifan lokal muncul sebagai hasil interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitarnya, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial. Menurut

Damardjati Kun Marjanto, dkk (2013), terdapat tiga dimensi kearifan lokal yaitu lingkungan fisik, sosial, dan budaya. Lingkungan fisik berhubungan dengan benda-benda di sekitar siswa, sosial berhubungan dengan aktivitas siswa, dan budaya berhubungan dengan norma yang berlaku dalam kehidupan siswa.

Zuhdan K. Prasetyo dalam Amillia Rahmawati (2023) berpendapat bahwa Pendidikan berbasis kearifan lokal ialah suatu upaya yang dilakukan secara sadar juga terencana dengan melakukan penggalian serta pemanfaatan pemanfaatan potensi daerah setempat secara arif dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keahlian, pengetahuan dan sikap dalam upaya ikut serta membangun bangsa dan negara. Oleh karenanya, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan hidupnya dengan mengangkat potensi lingkungannya sesuai dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mengambil judul Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis Ajaran

Tamansiswa Tri-N Bertemakan Kearifan Lokal pada Materi Wirausaha Siswa Kelas VI SD Negeri Garongan, Kulon Progo.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur proses pengumpulan data menggunakan instrumen yang kemudian di analisis dengan statistika (angka) dan digambarkan dalam bentuk deskriptif.

Tujuan dari penelitian ini menguraikan pemanfaatan Canva berbasis ajaran Tamansiswa Tri-N siswa kelas VI SD Negeri Garongan, Kulon Progo tahun pelajaran 2023/2024 yaang berjumlah 22 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes melalui pembuatan poster berbasis kearifan lokal bertemakan kewirausahaan. Teknik non tes dengan mengukur motivasi belajar siswa melalui pengamatan oleh guru, pengisian angket oleh siswa, dan wawancara terhadap siswa. Instrumen tes menggunakan soal pembuatan poster dilengkapi rubrik penilaian poster digital untuk mengevaluasi hasil karya peserta

didik dalam pembuatan poster digital dengan Canva berdasarkan kriteria tertentu. Sedangkan non tes menggunakan lembar pengamatan, angket, dan pedoman wawancara.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis Ajaran Tamansiswa Tri-N dalam pembelajaran.**

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di SD N Garongan belum maksimal. Pemanfaatan teknologi lebih banyak dimanfaatkan oleh guru, sedangkan siswa masih pasif dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Yohana (2020), pengalaman belajar yang aplikatif yaitu pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri (*learning to do*), dan bahkan tidak hanya sekedar pendengar yang pasif. Pada pembelajaran SBdP, siswa dituntut mempunyai keterampilan yang berguna bagi kehidupannya sehingga siswa diberikan kesempatan untuk melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, pemanfaatan aplikasi Canva berbasis ajaran

Tamansiswa Tri-N dapat dilihat pada langkah pembelajaran berikut.

- a. Masing-masing siswa membuka aplikasi Canva pada <https://canva.com>
- b. Siswa dan guru membuat poster dengan mengaplikasikan ajaran Tamansiswa Tri-N. Siswa *niteni* (mengingat), *nirokke* (menirukan), dan *nambahi* (menambahkan sesuai keinginan) terhadap langkah-langkah pembuatan poster yang dilakukan guru.
- c. Siswa menyimpulkan langkah-langkah pembuatan poster dan ciri-cirinya berdasarkan poster yang dibuat, kemudian mengaitkan dengan materi pada *powerpoint* yang dibuat guru. Guru membuat *powerpoint* dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang berisi pengertian poster, ciri-ciri poster yang baik, langkah membuat poster, dan pembuatan poster pada Canva.
- d. Siswa membuat poster bertemakan kearifan lokal materi wirausaha. Dalam hal ini, siswa diberikan kebebasan menentukan produk yang ditawarkan yang sesuai dengan lingkungan sekitar siswa itu sendiri. Berikut contoh poster yang dibuat siswa.



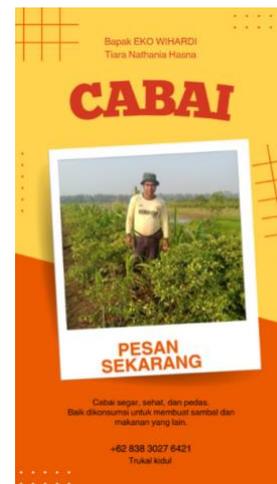
**Gambar 1**

Gambar 1 merupakan karya siswa F. Poster tersebut termasuk poster niaga yang menawarkan jasa percetakan yang merupakan usaha keluarga. Berdasarkan ciri-ciri poster yang baik, poster nampak pada Gambar 1 telah memenuhi kriteria poster yang baik. Tema yang diambil sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Jika dilihat dari segi warna, huruf, maupun ilustrasi sudah memenuhi kriteria poster yang baik. Hal yang perlu ditambahkan yaitu pesan penulis kepada pembaca.



**Gambar 2**

Sama dengan Gambar 1, Gambar 2 termasuk poster niaga yang menawarkan suatu barang yaitu buah-buahan segar. Siswa O mengambil tema tersebut karena sesuai dengan usaha yang yang ditekuni keluarga. Jika dilihat dari segi warna, huruf, maupun ilustrasi sudah memenuhi kriteria poster yang baik. Pada poster tersebut juga telah dituliskan pesan penulis kepada pembaca serta nomor telepon jika diperlukan.

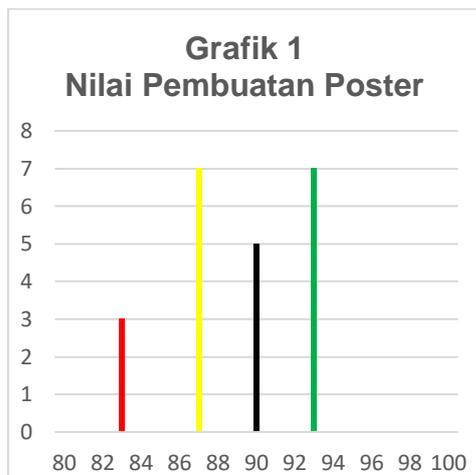


**Gambar 3**

Mayoritas masyarakat di sekitar SD Negeri Garongan bekerja sebagai petani. Gambar 3 merupakan poster yang bertemakan pertanian. Hal tersebut sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa U dimana keluarga tersebut sukses dalam pertanian cabai. Jika dilihat

dari segi warna, huruf, maupun ilustrasi sudah memenuhi kriteria poster yang baik. Warna yang dipilih berwarna sehingga menarik bagi pembaca. Pada poster tersebut juga telah dituliskan pesan penulis kepada pembaca serta nomor telepon jika diperlukan.

Secara keseluruhan, berikut perolehan nilai siswa dalam pembuatan poster melalui aplikasi Canva berbasis ajaran Tamansiswa bertemakan kearifan lokal pada materi wirausaha.



Nilai yang diperoleh siswa kemudian digolongkan ke dalam interval nilai. Interval nilai menurut Ma'sum (2014) sebagai berikut.

**Tabel 1. Interval Nilai**

Interval Nilai	Kategori
≤ 40	Rendah
41 – 70	Sedang
≥ 70	Tinggi

Berdasarkan nilai yang diperoleh, 100% siswa termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan bahasa, penyajian, dan ilustrasi pada poster. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Syaraya Amanda (2023) dengan hasil bahwa Canva efektif digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan bermanfaat sebagai media untuk membuat poster digital.

## **2. Pengaruh Aplikasi Canva Berbasis Ajaran Tamansiswa Tri-N dalam Pembelajaran.**

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil pengamatan guru selama pembelajaran, angket yang diisi oleh siswa, dan hasil wawancara kepada siswa.

Sebelum penelitian ini dilakukan, pemanfaatan teknologi bagi siswa belum optimal. Teknologi pembelajaran masih dimanfaatkan oleh guru saja. Walaupun guru telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, akan tetapi siswa hanya menerima saja tanpa mempraktikkan sendiri.

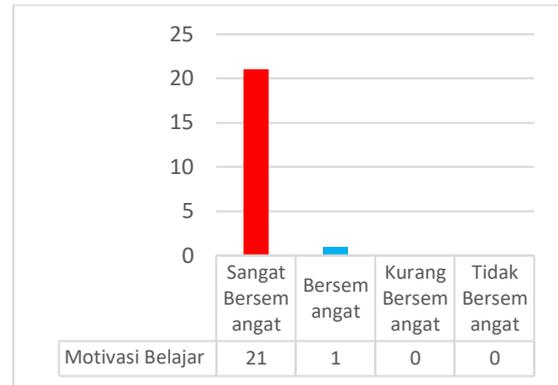
Berikut hasil pengamatan guru terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah

mengaplikasikan Canva berbasis ajaran Tamansiswa Tri-N dalam pembelajaran.



Berdasarkan Grafik 2 tersebut, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa. Sebelum dilakukan praktik pembuatan poster melalui Canva berbasis ajaran Tamansiswa Tri-N dengan tema kearifan lokal, terdapat 32% siswa bersemangat dalam belajar. Setelah menggunakan aplikasi Canva, 100% siswa antusias mengikuti pembelajaran. Guru melakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa selama pembelajaran dan rasa ingin tahu yang tinggi dengan bertanya kepada guru jika belum memahami materi yang diajarkan.

Selain pengamatan terhadap pembelajaran, guna mengukur motivasi belajar, siswa juga mengisi angket motivasi. Berikut hasil pengisian angket tersebut.



**Grafik 3. Motivasi Belajar Siswa dengan Canva**

Berdasarkan Grafik 3 tersebut, terdapat 95,5% siswa merasa sangat bersemangat saat belajar menggunakan aplikasi Canva berbasis ajaran Tamansiswa Tri-N dengan tema kearifan lokal. Sedangkan 4,5% siswa merasa bersemangat.

Untuk memperkuat hasil pengamatan dan analisis angket, peneliti melakukan wawancara kepada tiga siswa yang diberi kode Siswa C, Siswa G, dan Siswa H. Siswa C menjelaskan bahwa dengan menggunakan aplikasi Canva berbasis ajaran Tamansiswa Tri-N dengan tema kearifan lokal, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa C merasa tidak mempunyai bakat menggambar sehingga dengan Canva, ia merasa lebih bersemangat belajar. Sama seperti Siswa C, Siswa G dan Siswa H

merasa senang, bersemangat, dan tidak bosan selama belajar. Selain itu, mereka merasa mudah untuk memahami materi tentang poster. Siswa H menambahkan bahwa bagian yang paling menyenangkan dalam belajar adalah mendokumentasikan kegiatan usaha di sekitar keluarga kemudian membuatnya menjadi poster dan mengiklankan poster tersebut melalui sosial media yang dimiliki.

Jadi, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva berbasis ajaran Tamansiswa Tri-N bertemakan kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan aplikasi Canva berbasis Ajaran Tamansiswa Tri-N bertemakan kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa terutama pada materi wirausaha.

Jika dilihat dari kreativitas siswa membuat poster wirausaha melalui Canva, 100% siswa termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan bahasa, penyajian, dan ilustrasi pada poster. Sedangkan berdasarkan pengamatan guru, terdapat peningkatan keaktifan

siswa dalam belajar. Sebelum dilakukan penelitian, hanya terdapat 32% siswa yang termotivasi belajar kemudian dapat meningkat menjadi 100%. Berdasarkan angket, terdapat 21 siswa atau 95,5% siswa merasa sangat bersemangat dalam belajar dan 4,5% siswa merasa bersemangat.

Berlandaskan hasil penelitian yang telah dipaparkan, saran yang bisa disampaikan yakni:

##### **1. Bagi Siswa**

Diharapkan siswa belajar lebih rajin khususnya dalam membuat poster dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

##### **2. Bagi Guru**

Pemanfaatan aplikasi Canva berbasis ajaran Tamansiswa Tri-N bertemakan kearifan lokal dapat dipergunakan di berbagai muatan pelajaran.

##### **3. Bagi Peneliti**

Diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan pada semua muatan pelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24. *EduInovasi: Journal of Basic*

- Educational Studies*, 4(1), 598-607.
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar untuk menyiapkan generasi milenial. *In Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya (Vol. 1, No. 1)*.
- Azhari, M. T., Al Fajri Bahri, M. P., Asrul, M. S., & Rafida, T. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Basuki, B. (2023). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Kharissidqi, M.T. and Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), Pp.108-113.
- Kun Marjanto, D. (2013). *Kearifan Lokal Dan Lingkungan. Pusat Penelitian Dan Pengembangan Kebudayaan Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Ma'sum, A. (2014). *Profil Kemampuan Penalaran Matematis siswa dalam menyelesaikan bangun ruang sisi lengkung*. Prodi Pendidikan Matematika. STKIP Jombang.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2).
- Rahmawati, A. (n.d.). *PENDIDIKAN DAN KEARIFAN LOKAL DI ERA DIGITALISASI: HARAPAN DAN TANTANGAN DI MASA MENDATANG*.
- Roma, N. L., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181-186.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana. Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128.
- Wiryo Pranoto, S. (2017). "Perjuangan Ki Hajar Dewantara : Dari Politik Ke Pendidikan". Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Zulfiati, H. M. (2018). Sistem Among Ki Hajar Dewantara Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhamamdiyah Cirebon*, 311-322.