

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA (CODING WARNA) DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SDIT MARYAM MURAITH OKU TIMUR

Qurnia Permata Sari¹, Muhammad Amin Fauzi²

¹Universitas Terbuka, Indonesia

²Universitas Negeri Medan, Indonesia

Alamat e-mail : [1qurniapermatasari92@gmail.com](mailto:qurniapermatasari92@gmail.com), [2aminfauzi@unimed.ac.id](mailto:aminfauzi@unimed.ac.id),

ABSTRACT

This study aims to describe the planning, implementation, and evaluation of using the Canva application with a color-coding method in developing learning media at SD IT Maryam Muraith. The subjects of this research were first-grade students at SD IT Maryam Muraith during the even semester of the 2025/2026 academic year. The focus of this study is the utilization of information and communication technology to help elementary school children learn and recognize the vowel letters A, I, U, E, and O in a fun way that matches their learning styles. Data were obtained from the stages of planning, implementation, and evaluation of the learning process. The results of this study can serve as a reference for teachers and the general public in utilizing Canva with a color-coding method. The colorful ship-themed media created using Canva increased student engagement, learning enthusiasm, and supported teachers in explaining vowel letters. The evaluation results show that most students have developed very well and in accordance with learning expectations. This study provides a new innovation in creating learning media for elementary school students. The difference from previous studies lies in its focus on helping children learn vowel letters in an enjoyable way and supporting visual learning styles.

Keywords: Canva, Coding warna, Media Pembelajaran

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi menggunakan aplikasi canva dengan metode coding dalam pembuatan media pembelajaran di SD IT Maryam Muraith. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD IT Maryam Muraith semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Fokus penelitian ini pemanfaatan teknologi informasi komunikasi agar anak usia sekolah dasar dapat belajar mengenal huruf vocal A,I,U,E,O dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Data diperoleh dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru dan masyarakat umum untuk memanfaatkan aplikasi canva menggunakan metode coding warna. Media kapal laut yang diberi warna warni yang dibuat menggunakan canva meningkatkan keaktifan siswa, semangat belajar dan membantu guru untuk menjelaskan huruf vocal. Hasil evaluasinya menunjukkan Sebagian anak sudah berkembang sangat

baik, berkembang sesuai harapan. Penelitian ini memberikan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yakni focus membantu anak dalam mempelajari huruf vocal menyenangkan dan gaya belajar visual.

Kata kunci : Canva, Color coding, Learning Media

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak yang signifikan terhadap Pendidikan dimasa kini. Di masa sekarang harus memiliki kemampuan untuk bisa memanfaatkan teknologi sehingga bisa membuat media pembelajaran yang inovatif serta kreatif untuk kebutuhan siswa di masa kini (Harahap & Eliza, 2022). Anak anak pada usia dini memiliki kecenderungan untuk belajar konkrit di mana mereka harus mengedepankan pemahaman dalam bentuk simbol warna serta gambar karena itu jika menggunakan media pembelajaran yg jenuh maka mereka tidak akan tertarik namun jika media pembelajarannya itu ditampilkan dengan menarik dan penuh warna , maka mereka akan lebih mudah untuk menyerap pembelajaran. Salah satu yang bisa dimanfaatkan di teknologi sekarang yaitu Canva. Saat ini ia menyediakan banyak sekali fitur desain grafis yang praktis sehingga

para guru bisa membuat berbagai media pembelajaran dengan cepat mudah dan tetap cantik. Aplikasi ini juga memberikan ruang yang luas. Para siswa bisa tertarik karena adanya kombinasi audio video teks serta gambar sehingga sesuai dengan model gaya belajar mereka (Wijaksono & Prima, 2022). Tentu saja untuk para guru di tingkat dasar terutama kelas rendah hal itu akan menghadirkan banyak fenomena pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Tanjung & Faiza, 2019).

Pada pembelajaran untuk kelas rendah pada pembelajaran bahasa Indonesia ada bab untuk mengenal huruf huruf AIUEO atau huruf vocal. Hal tersebut tentu saja membuat anak anak mengalami kesulitan untuk bisa membedakan dan mengingat huruf huruf tersebut. Hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana strategi yang bisa kita buat untuk membantu mereka mengingat huruf huruf focal tersebut biasanya anak-

anak di kelas rendah akan cenderung memiliki ingatan jika yang dipelajari itu diberikan warna. Pada huruf vokal seperti huruf AIUEO jika diberikan warna, tentu saja anak akan lebih mudah untuk mengingat huruf bukan hanya aspek visual namun juga akan memberikan dampak yang baik untuk daya ingat mereka (Rahmawati et al, 2024).

Dalam Quran surat Al-Kahfi ayat 66 bahwasanya ada pisan Abi Musa yang terus belajar dan mendapatkan ilmu dari guru seperti yang dikatakan Nabi Musa kepada kita agar kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu yang sudah diajarkan kepadamu

Dalam kisah yang ada pada Quran ini tentu saja kita jadi memahami jika penelitian ini memiliki pemanfaatan tentang aplikasi Canva menggunakan metode kode warna untuk pembelajaran bagi anak-anak jika dasar dan sesuai perkembangan zaman. Pembelajaran menggunakan Canva ini memiliki nilai yang selaras dengan nilai agama Islam tentang prioritas belajar dan cara mendapatkan ilmu yang bermanfaat seperti yang kita lihat di penelitian

penelitian sebelumnya Canva biasanya digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan mempermudah pemahaman siswa kita terhadap pembelajaran tersebut (Tanjung & Faiza, 2019). Tapi penelitian yang khusus untuk mengkombinasikan Canva dengan coding warna tadi terutama untuk guru vokal pada anak usia dini itu masih sangat minim karena itulah penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana pelaksanaan perencanaan serta evaluasi cara penggunaan Canva dengan metode kode warna untuk pembelajaran di SDIT Maryam Muraith.

Berdasarkan uraian diatas diketahui pemanfaatan Coding Warna pada aplikasi Canva memiliki dampak efektif siswa akan menjadi aktif dalam pembelajaran dan efektif untuk menyerap pembelajaran. Oleh karena itu, maka peneliti merasa pentingnya untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Canva coding warna dalam pembuatan media pembelajaran di SDIT Maryam Muraith Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode descriptive untuk mencari tau cara perencanaan pelaksanaan dan evaluasi dengan aplikasi Canva dalam pembelajaran untuk pengenalan huruf huruf pada anak pada anak SD aku timur penelitian ini dilakukan dengan acuan anak-anak kelas satu sebanyak 26 anak yang berusia antara enam hingga tujuh tahun instrumen penelitian ini mengikuti pedoman tentang wawancara terstruktur dan ada juga observasi serta lembaran dokumentasi yaitu modul ajar hasil karya anak serta foto dari pembelajaran tersebut.

Pengumpulan data ini menggunakan tiga cara yang pertama privasi yang selanjutnya wawancara dan terakhir adalah evaluasi nah keabsahan data ini bisa diuji dengan teknik triangulasi teknik sumber dan waktu jadi data yang didapatkan bisa dipertanggungjawabkan analisis data ini menggunakan model Milles dan huberman yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data untuk mendapatkan data yang valid. Serta penyajian data untuk membentuk narasi descriptive

dan cara penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berulang untuk memperoleh temuan yang valid

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menampilkan perencanaan pembelajaran itu di SD Maryam Muraith semuanya dilakukan secara terstruktur melalui penyusunan modul ajar yang memuat secara jelas yakni judul dari pembelajaran hari itu. Maka kegiatan media serta cara instrumen penilaian guru menyiapkan media pembelajarannya design dari kapal menggunakan aplikasi Canva dan setiap kapal itu berisi huruf huruf vokal yang dikasih kode berbeda seperti huruf A warna biru I untuk warna kuning U untuk warna ungu E untuk warna hijau dan O untuk warna merah tahapan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya berfokus pada tujuan pembelajaran namun juga capaian dari pembelajaran itu sendiri. Hal ini tentu saja menarik simpatik dari siswa siswa di kelas rendah terutama di kelas satu hal ini mendukung pendapat yang sudah di ucapkan oleh Wicaksono dan Prima (2022) Canva itu bisa membantu guru-guru untuk

menyusun media pembelajaran secara praktis dan tidak perlu berlama lama agar bisa digunakan untuk kebutuhan di setiap kelas baik anak TK maupun anak kelas rendah. Pada tahapan awal pembelajaran ini dilakukan menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal kegiatan inti dan kegiatan penutup kegiatan awal ini dimulai dengan guru memberikan pertanyaan pemantik atau pembelajaran sebelumnya sehingga siswa akan timbul rasa ingin bertanya selanjutnya guru memberikan pengarahannya apa saja tujuan yang akan dipelajari hari itu. Selanjutnya setelah guru menyampaikan tujuan pembelajaran guru akan memberi tahu hari itu mereka akan belajar apa. Dan guru menunjukkan media berupa gambar kapal yang sudah resign di dalam Canva dengan warnanya lalu guru akan menyebutkan warna dan menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kapal tersebut selanjutnya anak-anak akan diminta untuk mengucapkan dan maju ke depan serta mencontohkan misalnya warna merah itu grup apa dan warna lain itu berupa apa dan terakhir pada tahapan observasi anak-anak yang antusias setelah melakukan praktik

tersebut akan aktif untuk menjawab pertanyaan dan bersemangat dalam mengikuti perintah dari gurunya. Ketika gurunya menunjukkan warna kapal itu merah tentu saja anak-anak akan berhenti serentak menyebutkan kalau warna merah pada kapal itu adalah huruf O dan anak-anak bisa berkembang sesuai dengan gaya belajar mereka baik visual verbal maupun motorik sekaligus tentu saja hal ini sesuai dengan teori Edgar dalam konten of experience jika semakin banyak indra yang digunakan dalam proses belajar seperti mata maupun gerak motorik maka semakin tinggi juga kemampuan anak tersebut untuk lebih bisa memahami hari itu mereka belajar apa.

Selain itu dari hasil di lapangan juga mencatat bahwa metode yang warna itu membantu anak-anak yang sebelumnya merasa susah dalam pembelajaran tentang huruf vokal maka anak-anak laki-laki yang cenderung sering tertukar antara huruf A dan huruf ini telah melakukan pembelajaran dengan media Canva lewat kapal warna tadi mereka mampu membedakan mana yang huruf A dan huruf I seperti itu sedangkan pada anak perempuan mereka yang

kesulitan dalam membedakan huruf U dan E setelah bisa membedakan warna maka mereka akan mampu membedakan mana huruf U dan E. Dari data ini bisa diketahui juga setelah dilakukan wawancara kepada guru kelas yang melakukan hal tersebut guru berspekulasi bahwa anak-anak tersebut akan lebih cepat untuk mengerti pembelajaran jika memperhatikan warna yang disuguhkan dalam setiap huruf evaluasi dari hasil belajar. Ini dilakukan dengan standar seperti sudah berkembang belum berkembang serta mulai berkembang nah yang dinilai ini mencakup kemampuan anak-anak seperti apakah mereka sudah mengenal huruf vokal ketepatan mewarnai kapal sesuai dengan kode yang dicontohkan dan keterampilan mereka membedakan bentuk huruf serta kemampuan mereka untuk mengetahui huruf-huruf vokal AIUEO. Dari 26 anak ini diketahui bahwa sebanyak 11 anak mencapai kategori berkembang sangat baik selanjutnya 9 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan selanjutnya ada 6 yang berada pada fase belum berkembang. Dari catatan

ini diketahui bahwa anak-anak pada fase belum berkembang membutuhkan penguatan ulang terutama huruf-huruf yang masih sering tertukar dari temuan ini bisa diketahui bahwa anak-anak akan mengalami peningkatan nilainya jika guru memberikan penguatan di akhir pembelajaran seperti penambahan kuis juga yang dibuat dari Canva.

Selain dari hasil observasi wawancara dan pengambilan nilai pada anak, kepala sekolah juga menguatkan bahwa penggunaan Canva berbasis coding warna itu memiliki kontribusi yang baik pada pembelajaran seperti kata kepala sekolah kami bahwa media yang penuh warna itu akan membuat anak-anak lebih senang untuk belajar terutama pada anak kelas rendah ucapan ini juga membuktikan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan zaman akan meningkatkan keterampilan dalam TIK menurut Tanjung dan Faiza (2019) media pembelajaran inovatif bisa meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga guru-guru bisa lebih baik dalam membuat media pembelajaran, dari penelitian tersebut peneliti sudah berhasil membuktikan

kalau aplikasi Canva yang digunakan berbasis kode warna untuk pembelajaran huruf focal AIUEO pada SD itu tidak hanya meningkatkan kemampuan anak terhadap huruf focal namun juga membuat mereka lebih senang dalam belajar dan memberikan kemudahan bagi para pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan model pembelajaran anak sehingga aplikasi Canva yang berbasis code warna ini bisa dijadikan sebagai rujukan untuk membuat strategi dalam literasi di SD khususnya untuk mengi mengatasi kesulitan anak anak kelas rendah untuk membedakan huruf huruf vocal.

E. Kesimpulan

Dari penelitian tersebut bisa kita simpulkan bahwa aplikasi Canva dengan kode warna bisa digunakan dalam pembuatan untuk media pembelajaran tentang huruf vokal di SD terutama kelas rendah. Hal tersebut terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dan minat belajar anak pada tahap awal guru bisa menyusun modul ajar yang sesuai dengan cara belajar anak

dengan menyiapkan media pembelajaran lewat aplikasi Canva berbentuk kapal dengan warna yang sesuai dengan huruf vokal dan berbeda-beda pada tahap pelaksanaan pembelajaran tersebut akan berjalan secara efektif dengan anak-anak yang menunjukkan antusias yang cukup.

Kemampuan untuk menghafal huruf vokal didapatkan dari evaluasi hasil belajar yang menunjukkan banyak anak yang berada pada kategori sudah berkembang dan sedang berkembang walaupun masih ada beberapa anak yang diperlukan penguatan lebih untuk memahami pembelajaran tersebut dari penelitian ini diketahui bahwa penggunaan aplikasi Canva dengan koding warna bisa menjadi salah satu strategi yang efektif dalam pembelajaran anak SD sekaligus mendorong guru-guru agar lebih maju dalam memanfaatkan teknologi informasi komunikasi dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Arista Prasetyo.2023. *Mahir Segala Macam Jenis Desain Dengan Canva* (Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo).

- Creswell, J.W.(2016). Research design: Pendekatan Kualitatif, kuantitatif, dan campuran . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Harahap, M.,& Eliza D (2022). E Modul Pembelajaran Coding Berbasis Pengenalan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Computational Thinking, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6 (4), 3063 – 3077
- Moleong, L. J. (2016). Metode Penelitian Kualitatif (edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahma, Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(2), <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Rahmawati, N, Putri, A, & Iestari, D.(2024). Penggunaan kode warna dalam pembelajaran literasi anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia,9 (1), 55–66, <https://doi.org/10.21009/jpauidindonesia.09105>
- Sugiyono.(2019).Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, H.,& Faiza, R.(2019). Media digital dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 112–120. <http://doi.org/10.33394/paud.v8i2.987>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. American Journal of Physics, 66(1), 64–74.
- Wijaksono, A.,& Prima, A.(2022).Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 45–53. <http://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.4552>