

Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Sekolah Dasar : Studi Literatur

Arina Hidayatus Sakinah Usman¹, Delia Indrawati², Emilia Nur Afifah³, Jennie Damayanti⁴, Nabila Jowita Sari⁵, Nadelia Lutfia Novliani⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Magetan, Indonesia

¹ arinahidayatus07@gmail.com, ² deliaindrawati@unesa.ac.id, ³ emiliaafifah32@gmail.com,

⁴ jenniedamayanti@gmail.com, ⁵ nabilajowita@gmail.com, ⁶ na-delialutfiah@gmail.com

ABSTRACT

This study examines the use of Canva in elementary school learning based on ten relevant scientific articles. The review focuses on the forms of Canva use, the pedagogical benefits that emerge, and the implementation barriers still encountered in practice. The synthesis shows that Canva is used to develop visual media such as animated videos, digital comics, posters, interactive presentations, and project-based learning materials. The findings indicate that Canva-based media tends to help students understand content, increase learning interest, strengthen creativity, and support learning outcomes. On the other hand, its use is still constrained by internet access, device availability, and teachers' technological skills. Based on the synthesis, Canva can be considered an adaptive medium worth using to support more engaging and student-centered learning in elementary schools.

Keywords: Canva, learning media, elementary school

ABSTRAK

Kajian ini menelaah pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sekolah dasar berdasarkan sepuluh artikel ilmiah yang relevan. Fokus utama kajian adalah bentuk penggunaan Canva, manfaat pedagogis yang muncul, serta hambatan implementasi yang masih dijumpai di lapangan. Hasil sintesis menunjukkan bahwa Canva digunakan untuk mengembangkan media visual seperti video animasi, komik digital, poster, presentasi interaktif, dan bahan ajar berbasis proyek. Berbagai temuan memperlihatkan bahwa media berbasis Canva cenderung membantu siswa memahami materi, meningkatkan ketertarikan belajar, memperkuat kreativitas, dan mendukung hasil belajar. Di sisi lain, pemanfaatannya masih menghadapi kendala berupa jaringan internet, ketersediaan perangkat, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Berdasarkan sintesis tersebut, Canva dapat dipandang sebagai media yang adaptif dan layak dipertimbangkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar menuntut guru untuk bukan hanya memberikan penjelasan secara informatif, melainkan menghadirkan proses pembelajaran yang mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik perkembangan anak, karena pada usia ini peserta didik biasanya lebih cepat memahami informasi yang disajikan dengan konkret, visual, sederhana, dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan lebih bermakna. Dalam praktiknya, media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan bagian yang turut menentukan sejauh mana siswa dapat memahami konsep, mempertahankan perhatian, dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang yang semakin luas bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, dan canva adalah aplikasi yang saat ini banyak dimanfaatkan, karena platform ini menawarkan kemudahan

dalam merancang berbagai bentuk media visual yang menarik, mulai dari poster, komik, video animasi, presentasi interaktif, hingga bahan ajar yang disusun dengan tampilan yang lebih komunikatif. Canva menjadi menarik digunakan dalam pembelajaran karena fitur-fiturnya relatif mudah dipelajari, fleksibel untuk berbagai kebutuhan materi, serta memungkinkan guru menyajikan informasi menjadi lebih ringkas, jelas, dan mengasikkan bagi siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian membuktikan bahwa media berbasis Canva cenderung memberikan pengaruh positif bagi pembelajaran, baik dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, pemahaman materi, maupun keterlibatan siswa di kelas, sebab visualisasi yang kuat dan desain yang menarik membuat materi yang semula terasa abstrak menjadi cepat dimengerti dan dapat diikuti oleh peserta didik. Temuan tersebut juga memperlihatkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, melainkan juga sarana pedagogis yang mendukung pembelajaran aktif, terutama ketika dipadukan dengan model pembelajaran yang membuat siswa

untuk berpikir, berdiskusi, dan menghasilkan karya belajar mereka sendiri.

Meskipun demikian, kajian mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran sekolah dasar masih tersebar dalam berbagai artikel dengan fokus yang berbeda-beda, sehingga diperlukan sintesis yang mampu merangkum kecenderungan umum dari pemanfaatan aplikasi tersebut, termasuk bentuk penggunaannya, manfaat yang dihasilkan, serta hambatan yang masih dihadapi dalam implementasi. Maka dari itu, penelitian ini disusun untuk menganalisis pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar melalui studi literatur, dengan demikian didapatkan gambaran yang lebih menyeluruh terhadap posisi Canva dalam mendukung kualitas belajar siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur, yaitu metode yang dilakukan dengan cara menganalisis, membandingkan, dan mensintesis berbagai sumber ilmiah yang relevan untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai pemanfaatan Canva sebagai media

pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Sumber yang digunakan dalam kajian ini berasal dari sepuluh artikel ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan Canva dalam pembelajaran, baik dalam bentuk video animasi, komik digital, poster, bahan ajar visual, maupun media berbasis model pembelajaran aktif, sehingga data yang dianalisis tidak berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi untuk membentuk gambaran yang lebih komprehensif.

Pemilihan artikel dilakukan berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu kesesuaian topik dengan fokus penelitian, relevansi dengan jenjang sekolah dasar, serta kemampuan artikel tersebut dalam memberikan informasi mengenai bentuk pemanfaatan Canva, hasil penerapan, dan kendala yang muncul dalam proses pembelajaran. Setelah artikel terkumpul, peneliti membaca setiap sumber secara cermat untuk mengidentifikasi inti temuan, lalu mencatat informasi penting yang berkaitan dengan tujuan kajian, kemudian mengelompokkannya ke dalam beberapa tema utama agar proses analisis menjadi lebih terarah dan sistematis.

Tahap berikutnya adalah melakukan sintesis terhadap seluruh

temuan yang telah dikelompokkan, dengan tujuan untuk menemukan pola umum, kecenderungan hasil, persamaan, serta perbedaan di antara artikel-artikel yang dianalisis. Dari proses sintesis tersebut, peneliti kemudian menyusun uraian mengenai bentuk pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sekolah dasar, manfaat yang paling sering muncul, hambatan implementasi yang masih ditemui di lapangan, dan implikasi praktis yang dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, metode ini tidak hanya menghasilkan ringkasan dari masing-masing artikel, tetapi juga membangun pemahaman baru yang lebih menyatu dan dapat dimanfaatkan sebagai fondasi pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif.

Selain itu, penelitian ini menggunakan artikel yang diperoleh dari database Google Scholar yang berkata kunci "Canva", "media

pembelajaran", dan "sekolah dasar". Penelitian ini memilih artikel publikasi dalam rentang tahun 2020-2026 sehingga data yang dianalisis bersifat aktual dan relevan dengan perkembangan pembelajaran berbasis teknologi. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyeleksi kumpulan beberapa artikel yang sesuai dan memiliki keterkaitan langsung dengan topik penelitian, kemudian disetiap artikel dianalisis untuk mengidentifikasi tujuan, metode, serta hasil penelitian yang relevan. Selanjutnya, data yang terkumpul tadi dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, meliputi bentuk pemanfaatan canva, manfaat yang dihasilkan, serta kendala yang dihadapi, kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Ringkasan Artikel Penelitian Terkait Pemanfaatan Canva

No	Penulis & Tahun	Jenis Penelitian	Bentuk Media Canva	Mata Pelajaran	Hasil Utama
1.	Putri et al., 2025	R&D (ADDIE)	Video animasi	IPAS	Media valid dan layak, meningkatkan minat

					dan pemahama n siswa
2.	Hernawati et al., 2025	SLR	Poster	Umum (SD)	Meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa
3.	Mahyudin, 2023	R&D (ADDIE)	Media visual/presentasi	PAI & BP	Media sangat valid, meningkatkan motivasi dan pemahaman
4.	Nurlina et al., 2024	R&D	Komik digital	Tematik	Media layak, meningkatkan minat baca dan kosakata
5.	Nursakinah et al., 2026	Eksperimen/Penerapan	Media visual Canva + PBL	Umum	Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa
6.	Rahmanda & Sofwan, 2024	R&D (ADDIE)	Komik digital	PKn	Media valid dan praktis, meningkatkan ketertarikan siswa
7.	Laela et al., 2025	Kualitatif	PPT & poster	IPAS	Siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi
8.	Shelly et al., 2023	R&D (4D)	Bahan ajar	Bahasa Indonesia	Valid, praktis, efektif (N-gain tinggi)

9.	Puji Ningrum & Safrul, 2024	Kuasi eksperimen	Video animasi	IPAS	Berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar
10.	Toma & Reinita, 2023	R&D (ADDIE)	Media Canva + PBL	PPKn	Media sangat valid dan praktis, meningkatkan keaktifan

Berdasarkan hasil sintesis terhadap 10 artikel yang telah dirangkum pada Tabel 1, Hasil kajian menunjukkan bahwa Canva dimanfaatkan dalam berbagai bentuk media pembelajaran yang cukup bervariasi, seperti video animasi, komik digital, poster pembelajaran, bahan ajar visual, hingga media berbasis *problem based learning* dan *project based learning*, yang menandakan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi untuk diselaraskan berdasarkan kebutuhan materi dan karakteristik siswa sekolah dasar. Dalam sejumlah penelitian, Canva digunakan untuk menyajikan materi secara lebih sederhana dan menarik, sedangkan dalam penelitian lain Canva justru diposisikan sebagai alat yang memungkinkan siswa menciptakan produk proses belajar mereka sendiri maka pembelajaran menjadi lebih aktif dan

partisipatif. Hal tersebut terlihat pada beberapa penelitian, seperti penggunaan video animasi (Putri et al., 2025; Puji Ningrum & Safrul, 2024), komik digital (Nurlina et al., 2024; Rahmanda & Sofwan, 2024), serta bahan ajar berbasis Canva (Shelly et al., 2023).

Temuan berikutnya memperlihatkan bahwa pemanfaatan Canva biasanya memberikan pengaruh positif untuk proses belajar siswa, karena media berbasis Canva sering dikaitkan dengan meningkatnya minat belajar, kreativitas, keterlibatan aktif, pemahaman materi, dan hasil belajar. Temuan ini didukung oleh penelitian Nursakinah et al. (2026) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa, serta Puji Ningrum & Safrul (2024) yang menemukan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Di beberapa artikel, media yang

dikembangkan melalui Canva juga dinilai valid, praktis, dan efektif. Hal tersebut terlihat pada penelitian Mahyudin (2023), Rahmanda & Sofwan (2024), serta Shelly et al. (2023) yang menunjukkan hasil validasi media dengan kategori sangat baik. Yang memperlihatkan bahwa Canva bukan hanya menarik secara tampilan, tetapi juga memiliki dasar kelayakan yang cukup kuat dari sisi pedagogis dan implementatif.

Selain itu, sintesis terhadap sepuluh artikel memperlihatkan bahwa Canva menjadi lebih bermakna ketika digunakan dalam pembelajaran aktif, sebab peserta didik bukan lagi hanya mendapat informasi saja, melainkan juga ikut berpartisipasi dalam menyusun, mengolah, dan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang mereka hasilkan sendiri. Pola ini tampak jelas pada studi yang menggunakan pendekatan *problem based learning* maupun *project based learning*, di mana Canva berperan sebagai sarana yang membantu siswa berpikir, memilih, menata, dan mengekspresikan gagasan secara lebih mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian Toma & Reinita (2023) serta Nursakinah et al. (2026) yang menunjukkan bahwa

penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis Problem Based Learning mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Temuan ini memperlihatkan bahwa kekuatan utama Canva tercermin dari kemampuannya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih visual, menarik, dan mudah dipahami, sehingga sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan bantuan konkret dalam menangkap konsep yang bersifat baru atau abstrak. Penyajian materi melalui warna, gambar, tata letak yang rapi, dan desain yang komunikatif membuat siswa lebih mudah mengikuti alur penjelasan serta menangkap inti materi dengan lebih cepat.

Selain memudahkan pemahaman, Canva juga memberi ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, karena ketika peserta didik diminta membuat komik, poster, atau presentasi sederhana, mereka sebenarnya sedang belajar mengolah informasi, memaknai isi materi, dan menuangkan gagasan dalam bentuk visual yang dapat diamati kembali. Kondisi ini menunjukkan bahwa Canva bukan sekedar berperan sebagai alat bantu guru, melainkan juga sebagai medium

yang mendorong kreativitas, rasa percaya diri, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dari perspektif guru, Canva menawarkan kemudahan yang cukup besar karena aplikasi ini menyediakan banyak fitur siap pakai yang dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran secara cepat dan fleksibel, sehingga guru dapat menghadirkan materi yang lebih menarik tanpa harus melalui proses desain yang rumit. Namun demikian, efektivitas Canva tetap sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam memanfaatkannya secara pedagogis, ketersediaan perangkat, serta kestabilan jaringan internet yang menjadi faktor pendukung utama dalam pembelajaran berbasis digital.

Dengan demikian, hasil kajian ini menekankan bahwa Canva memiliki peluang besar untuk menjadi media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran yang lebih aktif, mengasikkan, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, asalkan penggunaannya direncanakan dengan baik dan didukung oleh kesiapan sarana, prasarana, serta kompetensi digital guru.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil sintesis terhadap sepuluh artikel ilmiah yang

membahas pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan bahwa Canva merupakan media pembelajaran interaktif yang memiliki peluang besar untuk mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa, terutama karena aplikasi ini mampu menghadirkan bahan pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik, mudah dimengerti, serta selaras dengan karakteristik peserta didik tingkat sekolah dasar yang masih sangat membutuhkan bantuan konkret dalam menerima informasi pembelajaran. Berbagai bentuk pemanfaatan Canva, seperti video animasi, komik digital, poster, bahan ajar visual, serta media berbasis proyek dan pemecahan masalah, menunjukkan bahwa aplikasi berikut bukan hanya fleksibel secara teknis, melainkan juga relevan secara pedagogis untuk digunakan pada berbagai mata pelajaran dan berbagai tujuan pembelajaran.

Selain itu, hasil kajian juga menunjukkan bahwa pemakaian Canva cenderung memberikan pengaruh positif bagi minat belajar peserta didik, partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, kreativitas, pemahaman konsep, dan hasil belajar, sehingga Canva tidak dapat dipandang hanya

sebagai alat desain semata, melainkan sebagai sarana pembelajaran yang dapat mendukung guru dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, variatif, dan bermakna. Meskipun demikian, efektivitas penggunaan Canva tetap dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti ketersediaan perangkat, kestabilan jaringan internet, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara tepat, karena tanpa dukungan faktor-faktor tersebut, potensi Canva belum tentu dapat dimanfaatkan secara maksimal di kelas.

Dengan demikian, Canva layak direkomendasikan sebagai salah satu sarana pembelajaran inovatif yang dapat berperan dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berfokus pada siswa di sekolah dasar. Penggunaan Canva akan semakin optimal apabila dirancang secara terencana, disesuaikan sesuai kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik, serta didukung oleh lingkungan belajar yang memadai, sehingga media ini benar-benar dapat berkontribusi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahmanda, F., & Sofwan, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik nilai Pancasila mata pelajaran PKn di Kurikulum Merdeka kelas IV berbasis aplikasi Canva for Education. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 11(2), 40–49.
- Laela, D. F., Basuki, D. D., & Subandriyo. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas V di salah satu SDI TQ Karawang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 826–841.
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva mata pelajaran PAI & BP fase C sekolah dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169–177.
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Yosef, Y. (2024). Rancangan pengembangan media komik berbasis budaya Lahat dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(4), 1353–1363.
- Nursakinah, N., Theresya, N., Azizah, A., Lisnasari, S. F., Sitepu, M. S., Rahman, A., & Pendit, S. S. D. (2026). Model pembelajaran problem based learning berbantuan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 263–271.

- Puji Ningrum, S., & Safrul. (2024). Pengaruh penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4961–4968.
- Putri, E. A., Yuanta, F., & Setiyawan, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva materi kenampakan alam dan buatan siswa sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 1–10.
- Shelly, S., Egok, A. S., & Kusnanto, R. A. B. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Education and Instruction*, 6(2), 660–670.
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva berbasis model problem based learning di kelas IV sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162–177.
- Hernawati, I. N., & Fitriani, Y. (2025). Media pembelajaran Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi poster siswa sekolah dasar: Systematic literature review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5501–5510.