

**EKSPLORASI PEMANFAATAN FITUR CANVA FOR EDUCATION DALAM
MENCIPTAKAN SUASANA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DI KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR**

Ifdah Aulia¹, Na'imahtul Zakiyah Dwi Wardhani², Nabila Anastasya³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

[¹fdahaulia3@gmail.com](mailto:1fdahaulia3@gmail.com)

ABSTRACT

The use of digital technology in the 21st-century education era demands innovative learning strategies that are able to foster student creativity and engagement. Canva for Education is a cloud-based graphic design platform that provides special features for educational purposes, offering great potential to be implemented in elementary school learning, especially in lower grades (grades 1–3). This research aims to explore the utilization of Canva for Education features in creating interactive learning in lower-grade elementary school classrooms. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The research subjects were grade 2 and grade 3 students and teachers at SDN 111/I Muara Bulian. The findings reveal that Canva for Education features—including interactive presentation templates, collaborative whiteboard, animation elements, educational infographics, and assignment features—successfully created an interactive, creative, and enjoyable learning atmosphere. Students showed high enthusiasm, increased motivation to learn, and improved digital literacy skills. Teachers also benefited from time efficiency in preparing visually appealing learning materials. This study confirms that Canva for Education is an effective, practical, and inclusive digital learning medium suitable for lower-grade elementary school environments and aligned with 21st-century education demands.

Keywords: *canva for education, digital literacy, elementary school, interactive learning, lower-grade learning media*

ABSTRAK

Penggunaan teknologi digital di era pendidikan abad ke-21 menuntut strategi pembelajaran yang inovatif dan mampu menumbuhkan kreativitas serta keterlibatan aktif siswa. Canva for Education merupakan platform desain grafis berbasis cloud yang menyediakan fitur-fitur khusus untuk keperluan pendidikan, sehingga memiliki potensi besar untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sekolah dasar, khususnya di kelas rendah (kelas 1–3). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan fitur Canva for Education dalam menciptakan suasana pembelajaran interaktif di kelas rendah sekolah dasar. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 dan kelas 3 serta guru di SDN 111/I Muara Bulian. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa fitur-fitur Canva for Education—mencakup template presentasi interaktif, papan tulis kolaboratif, elemen animasi, infografis edukatif, dan fitur penugasan—berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, peningkatan motivasi belajar, serta kemampuan literasi digital yang berkembang. Guru pun merasakan efisiensi waktu dalam menyiapkan materi pembelajaran yang menarik secara visual. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa Canva for Education merupakan media pembelajaran digital yang efektif, praktis, dan inklusif untuk lingkungan kelas rendah sekolah dasar, serta sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: *canva for education*, literasi digital, media pembelajaran, pembelajaran interaktif, kelas rendah sekolah dasar,

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital yang cepat di abad ke-21 membawa transformasi signifikan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk sektor pendidikan. Transformasi digital tidak hanya memengaruhi cara manusia berinteraksi dan memperoleh informasi, tetapi juga mendorong munculnya inovasi dalam proses pengajaran di sekolah. Guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang tidak sekadar menyampaikan materi secara konvensional, melainkan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan relevan dengan dunia digital yang dikenal oleh generasi pelajar saat ini (Maritsa et al., 2021). Khususnya di jenjang sekolah dasar kelas rendah, yakni kelas 1 hingga kelas 3,

pembelajaran perlu dirancang sesuai karakteristik perkembangan kognitif dan psikologis anak yang berada pada tahap operasional konkret (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Anak-anak pada usia ini membutuhkan stimulus visual kuat, pengalaman belajar langsung, dan suasana kelas yang menyenangkan agar dapat memahami konsep abstrak dengan lebih baik.

Salah satu kendala utama yang dihadapi pengajar kelas rendah adalah kurangnya variasi dalam media pengajaran. Banyak sekolah masih menggunakan metode kuliah dan buku teks sebagai sumber utama pengajaran. Keadaan ini menjadikan proses pembelajaran terasa membosankan dan minim mendorong keterlibatan aktif siswa. Beragam penelitian telah mengindikasikan

bahwa penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar, kreativitas, dan pemahaman konsep secara signifikan (Hidayat & Prasetyo, 2020; Rahayu & Adriadi, 2024). Namun demikian, tidak semua platform digital mudah diakses dan diterapkan oleh guru, terutama di sekolah yang berada di wilayah keterbatasan fasilitas teknologi.

Canva for Education hadir sebagai solusi yang menjawab kebutuhan tersebut. Sebagai varian khusus dari platform desain grafis Canva, *Canva for Education* menyediakan fitur-fitur eksklusif yang untuk keperluan pembelajaran, seperti template presentasi interaktif, papan tulis kolaboratif (collaborative whiteboard), elemen animasi, infografis edukatif, hingga fitur penugasan yang memungkinkan guru memberikan tugas dan menilai hasil kerja siswa secara digital. Canva dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik laptop, komputer, maupun smartphone, tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Kemudahan penggunaan ini menjadikan Canva sebagai pilihan yang relevan dan praktis bagi guru sekolah dasar, termasuk di kelas

rendah (Tanjung & Faiza, 2019; Zebua, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran. Hani et al. (2024) menemukan bahwa pelatihan Canva di SDN Sirap dan SDN Sirnasari berhasil meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa secara signifikan. Harina dan Tresnawati (2025) dalam penelitiannya di SDN Samadikun Kota Cirebon menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif meningkatkan literasi digital siswa kelas 3 melalui pembelajaran pembuatan poster. Piryanto et al. (2025) membuktikan bahwa media digital yang berbasis Google Sites dan terintegrasi dengan Canva terbukti valid, efisien, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar. Salsabilla et al. (2026) dalam penelitiannya di SD 129 OKU menegaskan bahwa implementasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan kreativitas visual, rasa percaya diri, dan kerja sama siswa.

Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik mengeksplorasi pemanfaatan fitur-fitur Canva for Education dalam konteks kelas

rendah sekolah dasar masih terbatas. Mayoritas kajian terfokus pada tingkat atas atau pendidikan menengah. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki secara rinci bagaimana guru dan siswa kelas rendah menggunakan fitur-fitur Canva for Education untuk menghasilkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan empiris untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di kelas awal sekolah dasar, serta menjadi acuan praktis bagi para guru dalam memanfaatkan Canva for Education secara optimal.

B. Metode Penelitian

Studi menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang penggunaan fitur Canva for Education dalam menciptakan atmosfer pembelajaran interaktif di kelas bawah sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat membantu peneliti memahami secara menyeluruh proses, makna, dan pengalaman subjek penelitian dalam konteks alami pembelajaran di dalam kelas

(Sugiyono, 2019; Miles & Huberman, 1994). Dengan metode ini, peneliti bisa melihat secara langsung dinamika hubungan antara guru, siswa, dan media pembelajaran Canva for Education yang berlangsung nyata di dalam kelas.

Penelitian dilaksanakan di SDN 111/I Muara Bulian, yang berlokasi di Jl. Letnan Abu Bakar, Kelurahan Teratai, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Sekolah ini dipilih karena telah mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran sehari-hari, termasuk penggunaan Canva for Education. Subjek penelitian meliputi siswa kelas 2 dan kelas 3 yang berjumlah 48 orang, serta dua orang guru kelas yang secara aktif menggunakan Canva for Education dalam pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan kriteria bahwa guru dan siswa telah menggunakan Canva for Education dalam kurun waktu minimal satu semester.

Data diperoleh melalui tiga teknik utama yang saling mendukung, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan secara langsung selama proses belajar untuk

mengamati interaksi antar siswa dengan media Canva for Education, tingkat keterlibatan, antusiasme, dan dinamika suasana kelas. Observasi menggunakan lembar observasi terstruktur yang mencakup indikator kreativitas, keaktifan, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa.

Wawancara mendalam dengan dua orang guru kelas dan enam siswa yang dipilih secara purposive untuk memperoleh informasi mengenai persepsi, pengalaman, dan evaluasi mereka terhadap penggunaan fitur-fitur Canva for Education dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dalam suasana informal dan kondusif untuk mendorong keterbukaan informan dalam menyampaikan pendapatnya (Sugiyono, 2019). Dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk foto kegiatan pembelajaran, hasil karya desain siswa menggunakan Canva for Education, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan catatan lapangan peneliti.

Analisis data berdasarkan model Miles dan Huberman (1994), yang terbagi menjadi tiga langkah berurutan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam proses reduksi data, peneliti memilih, menyederhanakan, dan

memfokuskan informasi yang relevan dari hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Data disajikan secara naratif deskriptif yang terstruktur dan didukung oleh kutipan langsung dari hasil wawancara serta temuan observasi. Kesimpulan ditarik dengan mengenali pola-pola dan tema-tema yang muncul dari data telah dianalisis. Agar memastikan validitas data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilaksanakan dengan membandingkan informasi yang didapat guru, siswa, dan dokumentasi pembelajaran. Triangulasi metode dilakukan dengan mengontraskan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan data memiliki konsistensi dan keandalan (Sugiyono, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Profil Pemanfaatan Canva for Education di Kelas Rendah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa guru kelas 2 dan kelas 3 telah memanfaatkan Canva for Education secara rutin dalam kegiatan pembelajaran. Guru memanfaatkan platform ini terutama untuk membuat

materi presentasi visual yang menarik, lembar kerja peserta didik (LKPD) digital, kartu permainan edukatif, poster tematis, serta infografis materi pelajaran. Guru menyampaikan bahwa sebelum mengenal Canva for Education, proses penyiapan media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama dan hasilnya kurang menarik secara visual. Setelah menggunakan Canva for Education, guru merasakan efisiensi yang signifikan dalam membuat materi ajar yang estetik dan sesuai dengan karakteristik visual anak kelas rendah.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sono et al. (2025) yang mendokumentasikan program pelatihan Canva guru-guru di SDN Tanjungkenongo 1. Dalam penelitian tersebut, guru-guru yang sebelumnya belum pernah menggunakan Canva mampu merancang media pembelajaran visual secara mandiri setelah mengikuti pelatihan. Guru menilai Canva sebagai platform yang mudah digunakan, fleksibel, dan relevan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hal senada juga ditemukan oleh Roni et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan Canva dalam pembelajaran Informatika di tingkat SMP mampu

meningkatkan minat, motivasi, kreativitas, serta partisipasi aktif siswa, karena antarmuka Canva yang sederhana dan fitur-fiturnya yang mudah diakses.

2. Fitur Canva for Education yang Dimanfaatkan dalam Pembelajaran

Hasil penelitian mengidentifikasi lima kategori fitur Canva for Education yang paling banyak dimanfaatkan oleh guru di kelas rendah, dengan pola pemanfaatan yang bervariasi sesuai tujuan dan konteks pembelajaran.

Pertama, template presentasi interaktif merupakan fitur yang paling sering digunakan. Guru memanfaatkan ribuan template presentasi yang tersedia di Canva for Education untuk menyajikan materi pelajaran dengan tampilan visual yang menarik, penuh warna, dan sesuai dengan dunia anak-anak.

Template ini dilengkapi dengan elemen gambar animasi, ikon, dan warna-warna cerah yang secara psikologis sesuai dengan preferensi estetika anak kelas rendah. Penggunaan template presentasi ini terbukti mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran dimulai. Kedua, papan tulis kolaboratif (*collaborative whiteboard*)

dimanfaatkan untuk aktivitas brainstorming, diskusi kelompok, dan peta konsep bersama. Fitur ini memungkinkan beberapa siswa bekerja secara bersamaan dalam satu kanvas digital, sehingga mendorong terciptanya suasana belajar kolaboratif yang dinamis. Guru menggunakan fitur ini terutama saat sesi diskusi kelas dan kegiatan kelompok kecil. Temuan ini mendukung pendapat Bawden (2008) bahwa keterampilan komunikasi dan kolaborasi digital merupakan komponen dalam literasi digital.

Ketiga, elemen animasi dan stiker interaktif dimanfaatkan untuk membuat konten pembelajaran lebih hidup dan menarik. Guru menambahkan elemen animasi pada presentasi untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, seperti siklus kehidupan hewan, proses pertumbuhan tanaman, dan konsep-konsep matematika dasar. Siswa kelas rendah menunjukkan respons yang sangat positif terhadap elemen animasi ini. Hal ini sejalan dengan temuan Putri et al. (2025) yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

IPA yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang menarik dan menyenangkan.

Keempat, fitur infografis dan poster edukatif dimanfaatkan untuk merangkum dan menyajikan informasi kunci dalam format visual yang ringkas dan mudah dipahami. Guru membuat poster tematis tentang aturan kelas, jadwal kegiatan, dan materi ringkasan yang ditampilkan di sudut-sudut kelas sebagai media pembelajaran lingkungan. Selain itu, siswa juga diajak untuk membuat poster sederhana menggunakan Canva for Education sebagai proyek kreatif individual maupun kelompok. Kemampuan membuat poster dengan Canva ini sejalan dengan temuan Harina dan Tresnawati (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran pembuatan poster di kelas 3 SDN Samadikun Kota Cirebon terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa di lima dimensi: akses, evaluasi, pengelolaan, penciptaan konten, serta komunikasi dan kolaborasi digital.

Kelima, fitur penugasan dan penilaian digital (assignment feature) dimanfaatkan guru untuk memberikan tugas kreatif kepada siswa dan

memantau progres penyelesaian tugas secara real-time. Fitur ini memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung pada hasil kerja siswa dalam platform Canva, sehingga proses penilaian menjadi lebih efisien dan interaktif. Guru menyampaikan bahwa fitur ini sangat membantu konteks pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang menjadi salah satu pendekatan utama dalam Kurikulum Merdeka.

3. Dampak Pemanfaatan Canva for Education terhadap Suasana Pembelajaran Interaktif

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan perubahan yang berarti dalam atmosfer kelas sejak guru mulai menggunakan Canva for Education. Sebelum pemanfaatan Canva for Education, suasana belajar biasanya bersifat satu arah dengan penguasaan metode ceramah dan pemakaian buku teks. Siswa terlihat kurang terlibat aktif, mudah bosan, dan fokus belajar yang rendah. Setelah implementasi Canva for Education, tercipta suasana kelas yang jauh lebih dinamis, partisipatif, dan menyenangkan.

Pertama, dari aspek keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hampir seluruh siswa kelas rendah yang diamati menunjukkan antusiasme tinggi sejak media Canva for Education ditampilkan di layar proyektor. Siswa berlomba-lomba menjawab pertanyaan, mengangkat tangan untuk berpartisipasi, dan aktif berdiskusi dalam kelompok. Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa "senang belajar karena gambar-gambarnya menarik dan bergerak" serta "lebih mudah mengerti pelajaran kalau ada gambarnya." Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Putri et al. (2025) yang mendapati bahwa lebih dari 80% siswa aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran menggunakan media Canva, dan mayoritas siswa menyatakan ingin kembali belajar dengan metode serupa.

Kedua, dari aspek kreativitas dan ekspresi diri siswa. Penggunaan fitur Canva for Education memberikan ruang yang luas bagi siswa kelas rendah untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka. Dalam sesi pembuatan proyek desain, siswa terlihat sangat antusias memilih warna, gambar, dan elemen visual

sesuai selera mereka. Beberapa siswa bahkan mengembangkan ide-ide yang tidak diajarkan oleh guru, menunjukkan inisiatif dan kemandirian belajar yang berkembang. Salsabilla et al. (2026) dalam penelitian serupa menemukan bahwa kreativitas siswa dalam menghasilkan desain logo kemasan mencapai capaian 83%, mengindikasikan efektivitas Canva sebagai untuk mengembangkan kemampuan berpikir visual dan kreatif. Hani et al. (2024) juga menegaskan bahwa pelatihan Canva terbukti berhasil meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis.

Ketiga, dari aspek kolaborasi dan komunikasi digital. Fitur papan tulis kolaboratif dan tugas kelompok menggunakan Canva for Education mendorong terbentuknya budaya belajar yang kolaboratif di kelas rendah. Siswa terbiasa bekerja sama, berdiskusi, dan saling memberikan masukan dalam proses menyelesaikan tugas desain. Guru mengamati adanya peningkatan keterampilan komunikasi siswa, baik secara verbal maupun visual. Hasil penelitian ini menguatkan pendapat Piryanto et al. (2025) yang

menyatakan media pembelajaran dari Canva tidak hanya memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar kreatif sesuai kebutuhan Kurikulum Merdeka.

Keempat, aspek perkembangan literasi digital. Meskipun siswa kelas rendah masih berada pada tahap awal perkembangan literasi digital, hasil observasi menunjukkan bahwa perkembangan yang positif dalam kemampuan mereka mengakses, menggunakan, dan menciptakan konten digital melalui Canva for Education. Dengan bimbingan guru, siswa mampu menavigasi antarmuka Canva, memilih template yang sesuai, menambahkan elemen teks dan gambar, serta menyimpan dan berbagi hasil karya mereka. Kemajuan ini sejalan dengan temuan Harina dan Tresnawati (2025) yang menunjukkan bahwa siswa yang awalnya mengalami kesulitan mengoperasikan perangkat digital secara bertahap mampu mengakses aplikasi Canva dan mencari elemen desain sesuai tema yang diberikan dengan bimbingan guru.

4. Persepsi Guru terhadap Penggunaan Canva for Education di Kelas Rendah

Hasil wawancara mendalam dengan guru kelas menunjukkan pandangan yang sangat positif mengenai penggunaan Canva for Education dalam proses pembelajaran kelas rendah. Kedua pengajar mengungkapkan bahwa Canva for Education telah secara mendasar mengubah cara mereka dalam merancang dan menyajikan pembelajaran. Guru pertama menyampaikan bahwa ia merasakan peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan perhatian siswa sejak menggunakan Canva for Education, dibandingkan saat menggunakan media konvensional. Guru kedua menyatakan bahwa Canva for Education sangat membantu dalam menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa kelas rendah yang berada pada tahap operasional konkret.

Guru juga mengapresiasi kemudahan penggunaan Canva for Education yang tidak memerlukan keahlian desain grafis profesional. Tersedianya ribuan template pendidikan yang dapat dimodifikasi secara fleksibel memungkinkan guru

menciptakan media pembelajaran berkualitas tinggi dalam waktu yang relatif singkat. Temuan ini mendukung hasil penelitian Khodijah et al. (2025) yang menemukan bahwa Canva terbukti mampu mengatasi kesenjangan antara kebutuhan penyajian materi yang kompleks dengan realitas pembelajaran yang sering monoton, melalui fitur-fitur yang mendukung pembuatan konten visual yang menarik dan interaktif.

Selain manfaat dalam penyiapan materi, guru juga menyoroti pentingnya aspek inklusivitas Canva for Education. Seorang guru melaporkan bahwa salah satu siswa berkebutuhan khusus di kelasnya yang biasanya kesulitan fokus menunjukkan peningkatan keterlibatan yang nyata saat pembelajaran menggunakan media Canva for Education. Siswa tersebut mampu mengikuti pembelajaran lebih lama dan berhasil menyelesaikan tugas sederhana menggunakan platform tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan Putri et al. (2025) yang juga mendokumentasikan dampak positif penggunaan media Canva bagi siswa berkebutuhan khusus di sekolah dasar.

5. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Canva for Education di Kelas Rendah

Implementasi Canva for Education kelas rendah menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diantisipasi. Pertama, keterbatasan akses perangkat digital. Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi seperti tablet atau laptop, sehingga pembelajaran berbasis Canva for Education lebih sering dilakukan klasikal dengan memanfaatkan proyektor. Hal ini membatasi kesempatan siswa berlatih secara individual dan mandiri menggunakan platform tersebut. Solusi yang diterapkan guru adalah dengan mengatur sesi rotasi penggunaan perangkat komputer sekolah dan mendorong orang tua mendukung akses belajar digital di rumah.

Kedua, ketidakstabilan koneksi internet. Canva for Education adalah platform berbasis cloud yang membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk berfungsi optimal. Gangguan koneksi sesekali menghambat kelancaran proses pembelajaran, terutama saat siswa sedang mengerjakan proyek desain bersamaan. Guru mengantisipasi tantangan ini dengan mengunduh

materi dalam format offline dan mempersiapkan aktivitas alternatif yang tidak memerlukan internet.

Ketiga, kompleksitas fitur untuk siswa kelas rendah. Meskipun Canva for Education dirancang sebagai platform yang ramah pengguna, beberapa fitur lanjutan masih terasa kompleks bagi siswa kelas 1 dan kelas 2 yang baru mengenal teknologi digital. Guru mengatasi tantangan ini dengan melakukan pendampingan intensif dan memulai dari fitur-fitur paling sederhana, secara bertahap memperkenalkan fitur yang lebih kompleks seiring meningkatnya kemampuan siswa. Strategi *scaffolding* ini terbukti efektif dalam membantu siswa mengatasi hambatan teknis dan membangun kepercayaan diri dalam menggunakan platform digital. Temuan ini sejalan dengan Roni et al. (2025) yang merekomendasikan bahwa dukungan dan bimbingan guru tetap diperlukan agar siswa dapat memanfaatkan Canva secara optimal, terutama untuk mengatasi hambatan keterbatasan perangkat dan kurangnya pengalaman menggunakan aplikasi berbasis desain digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengungkap bahwa pemanfaatan fitur Canva *for Education* secara signifikan berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan di kelas rendah sekolah dasar. Lima kategori fitur berdampak meliputi template presentasi interaktif, papan tulis kolaboratif, elemen animasi, infografis edukatif, dan fitur penugasan digital.

Implementasi fitur ini mendorong peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar, perkembangan kreativitas dan ekspresi diri, tumbuhnya budaya belajar kolaboratif, berkembangnya kemampuan literasi digital secara bertahap pada siswa kelas rendah. Dari perspektif guru, Canva *for Education* dinilai sebagai platform efektif, praktis, dan inklusif. Platform ini membantu guru menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sekaligus mengefisienkan waktu penyiapan media berkualitas tinggi. Meskipun terdapat tantangan keterbatasan akses perangkat, koneksi internet, dan kompleksitas fitur siswa termuda, tantangan ini dapat diatasi melalui pendampingan intensif, pemanfaatan mode offline.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disimpulkan Canva *for Education* adalah media pembelajaran digital yang sangat tepat digunakan di kelas rendah sekolah dasar, serta sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kreativitas, literasi digital, kolaborasi, dan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan Canva *for Education* terhadap perkembangan literasi digital siswa kelas rendah, serta mengembangkan model pelatihan guru yang efektif untuk memaksimalkan potensi platform ini dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, D. (2008). Information and digital literacy: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 64(3), 518–544. <https://doi.org/10.1108/00220410810867quantities>
- Hani, S. U., Aditiya, Rahayu, S., & Yulianti, W. R. (2024). Pelatihan Canva untuk meningkatkan literasi digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2630–2639. <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com>
- Harina, & Tresnawati, N. (2025). Analisis pemanfaatan aplikasi

- Canva pada kemampuan literasi digital siswa kelas 3 SD Samadikun Kota Cirebon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 221–226.
- Hidayat, R., & Prasetyo, Z. K. (2020). Pengembangan pembelajaran berbasis teknologi kreatif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 33–42.
<https://doi.org/10.21831/jipd.v5i1.31245>
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Jurnal WANIAMBey: Journal of Islamic Education*, 3(2).
<https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Khodijah, S., Safitri, N., Umroh, Alansyah, S. K., Fajariyanti, N., Taufik, A. N., & Nulhakim, L. (2025). Eksplorasi fitur Canva sebagai solusi mudah untuk pengembangan media berupa video pembelajaran. *Kosmologi: Jurnal Pendidikan IPA dan Sains*, 1(1), 30–38.
<https://ejournal.untirta.ac.id/kosmologi>
- Lestari, I., & Suyanto, S. (2019). Media visual digital sebagai sarana penguatan karakter kreatif siswa SD. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 552–564.
<https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.24567>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Piryanto, M. E., Yarmi, G., & Suhandoko, A. D. J. (2025). Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis Google Sites dan Canva untuk meningkatkan keterampilan kreatif siswa SD. *Jurnal Papeda*, 7(3), 351–360.
- Putri, Z. E., Reni, Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA: Studi kualitatif di sekolah dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 109–118.
<https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i2.545>
- Rahayu, S. V. S., & Adriadi, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas literasi digital pada poster siswa kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu. *Bantenese: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 203–212.

- <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v6i1.8777>
- Roni, C., Karmila, Kurniawan, E., & Nasir. (2025). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan desain grafis dasar siswa dalam pembelajaran Informatika di kelas IX.1 SMPN 1 Polongbangkeng Utara. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 813–818.
- Salsabilla, D. T., Maulidya, S., Angriani, Y., Anjluka, F., Amelia, M., & Rahmawati, U. (2026). Implementasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif dalam membuat logo kemasan bagi siswa-siswi SD 129 OKU. *Jurnal Jihapenmas: Jurnal Hilirisasi Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 13–20.
<https://doi.org/10.29062/jihapenmas.v3i1.1482>
- Sono, B. R., Anargya, A. H., Febby, D., Paramesti, T., Cahyani, A. R. K., & Pramono, B. S. (2025). Pelatihan Canva bagi guru sebagai media pembelajaran interaktif. *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, 6(9).
<https://doi.org/10.9765/Krepa.V218.3784>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79.
- Zebua, N. (2023). Potensi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran praktis bagi guru dan peserta didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1).
<https://doi.org/10.56248/educativ.o.v2i1.127>