**Journal of Innovative and Creativity**
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2776-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 34896-34908

# Penerapan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mendukung Literasi Digital Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rancakalapa III Kabupaten Tangerang

**Aprilia Azahra Kusnadi[1], Umi Sumiati AS[2], Vicky Hidantikarnillah[3]**

**[1,2]Program Studi PGSD Universitas Tangerang Raya,**
**[2,3]Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Tangerang Raya**

Corresponding Author: Aprilia Azahra Kusnadi, Aprilia, e-mail: aprliaazahra1704@gmail.com

Published: Juni , 2026

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mendukung literasi digital siswa kelas V di SD Negeri Rancakalapa III Kabupaten Tangerang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyajian materi, penjelasan oleh guru, serta interaksi dengan siswa. Penggunaan Canva membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik secara visual dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Literasi digital siswa menunjukkan perkembangan dalam hal kemampuan memahami dan memanfaatkan media digital selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet dan perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital.Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran serta memberikan pengalaman literasi digital bagi siswa

**Keywords:** Canva, Media Pembelajaran, Literasi Digital, Pembelajaran Bahasa Indonesia

## ABSTRACT

This study aims to analyze the use of the Canva application as a learning medium in supporting the digital literacy of fifth-grade students at SD Negeri Rancakalapa III, Tangerang Regency. This study employs a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consist of a teacher and fifth-grade students. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis is conducted using the Miles and Huberman model, which consists of data reduction, data display, and conclusion drawing. The validity of the data is ensured through source and technique triangulation. The results of the study indicate that the use of Canva in Bahasa Indonesia learning is carried out through several stages, namely material presentation, teacher explanation, and interaction with students. The use of Canva helps create a more visually engaging learning environment and encourages student participation in the learning process. Students' digital literacy shows development in terms of their ability to understand and utilize digital media during the learning process. In addition, students demonstrate activeness and enthusiasm in participating in learning activities. However, several challenges are still encountered, such as limited internet access and differences in students' abilities in using digital technology. Thus, the use of Canva as a learning medium can support the learning process and provide meaningful digital literacy experiences for students.

**Keywords:** Canva, Learning Media, Digital Literacy, Bahasa Indonesia Learning

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

## PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam bidang pendidikan telah mendorong perubahan paradigma

pembelajaran dari yang berpusat pada guru (teacher-centered learning) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Perubahan tersebut menuntut peserta didik tidak hanya menguasai kemampuan akademik dasar, tetapi juga memiliki kompetensi literasi digital yang memadai untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, mengelola, dan memanfaatkan informasi melalui media digital secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab (Safitri et al., 2020). Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan literasi digital menjadi sangat penting karena peserta didik mulai berinteraksi secara intensif dengan berbagai perangkat teknologi dan sumber informasi digital.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam pengembangan literasi digital karena berkaitan erat dengan kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara yang menjadi fondasi dalam memahami serta mengelola informasi digital. Namun demikian, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih sering dilaksanakan secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif dan kreatif dalam proses belajar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur visual seperti presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan media interaktif lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Widyaningrum & Sondari, 2021). Penggunaan Canva memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif menciptakan, mengolah, dan menyajikan informasi dalam bentuk digital sehingga berpotensi meningkatkan kemampuan literasi digital mereka.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran. Wulandari et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan komik digital mampu meningkatkan literasi digital siswa terutama pada aspek kreativitas, komunikasi visual, dan pemahaman informasi. Kadir (2024) menyimpulkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mudah dioperasikan, menarik secara visual, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian Sari (2019) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional. Selain itu, Putri dan Lestari (2022) menemukan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengakses dan mengolah informasi digital. Penelitian Rahmawati dan Nugroho (2023) juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membuktikan efektivitas Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan literasi digital, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengaruh Canva terhadap hasil belajar, kreativitas, dan minat belajar siswa. Kajian yang secara khusus menganalisis penerapan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung literasi digital siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas V SD Negeri Rancakalapa III Kabupaten Tangerang, masih sangat terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menganalisis secara mendalam penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mendukung literasi digital siswa sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini tidak hanya mengkaji penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengeksplorasi respons siswa, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta kontribusinya terhadap pengembangan literasi digital pada konteks sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan penelitian ini adalah bagaimana penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mendukung literasi digital siswa kelas V SD Negeri Rancakalapa III Kabupaten Tangerang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia serta mengkaji kontribusinya dalam mendukung peningkatan literasi digital siswa kelas V SD Negeri Rancakalapa III Kabupaten Tangerang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mendukung literasi digital siswa kelas V sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menjelaskan fenomena sosial dan pendidikan berdasarkan pengalaman, persepsi, serta interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung (Creswell & Poth, 2018).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Rancakalapa III Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas V yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki serta seorang guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung responden dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran (Sugiyono, 2022).

Objek penelitian difokuskan pada proses penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan kontribusinya terhadap pengembangan literasi digital siswa. Literasi digital dalam penelitian ini mencakup kemampuan peserta didik dalam mengakses informasi digital, mengolah informasi, menyajikan informasi secara visual, serta memanfaatkan teknologi digital secara bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berbasis Canva berlangsung. Wawancara semi terstruktur dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, manfaat, dan kendala penggunaan Canva dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa hasil karya siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya digunakan untuk memperkuat temuan penelitian melalui proses triangulasi data (Miles et al., 2014).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti yang berperan secara langsung dalam proses pengumpulan, pengolahan, dan interpretasi data. Instrumen pendukung yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, serta lembar dokumentasi yang disusun berdasarkan indikator literasi digital siswa sekolah dasar.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan memilih, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Tahap penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif sehingga memudahkan proses interpretasi data. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan melalui proses verifikasi secara terus-menerus terhadap data yang diperoleh hingga ditemukan pola dan makna yang dapat menjawab tujuan penelitian.

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penerapan teknik tersebut bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas temuan penelitian sehingga hasil yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi yang sebenarnya di lapangan (Sugiyono, 2022).

## HASIL PENELITIAN

Temuan hasil penelitian dalam skripsi ini mencangkup hasil wawancara guru dan siswa, dan dokumentasi di kelas V SD Negeri Rancakalapa III Kabupaten Tangerang, diperoleh beberapa temuan penelitian yang berkaitan dengan penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mendukung literasi digital siswa. Adapun hasil penelitian disajikan sebagai berikut:

Penerapan Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan veriasi dalam menyampaikan materi. Peneliti menggunakan Canva untuk membuat media visual seperti presentasi dan poster yang menarik sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Peneliti menyampaikan materi dengan memanfaatkan tampilan Canva yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam proses ini, peneliti menjelaskan isi materi sambil menunjukan tampilan visual

kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah, siswa mengikuti pembelajaran dengan memperhatikan tampilan visual yang disajikan. Pengunaan media visual ini memberikan variasi dalam pembelajaran yang sebelumnya cenderung menggunakan metode konvensional. Siswa terlihat lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh peneliti.

Adapun tahapan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Mengunduh Aplikasi Canva**

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengunduh aplikasi Canva melalui *Goole Play Store* pada perangkat yang digunakan.



**Gambar 1 Proses Mengunduh Aplikasi Canva Login atau Membuat Akun Canva**

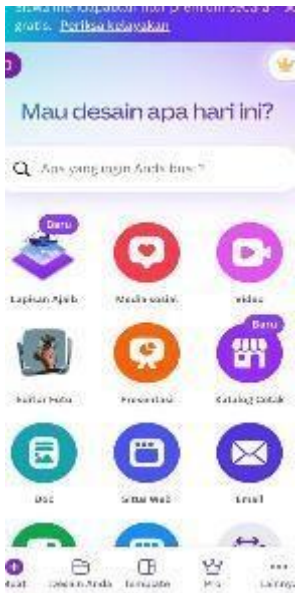
Setelah aplikasi Canva berhasil diunduh, langkah selanjutnya adalah melakukan login menggunakan akun yang dimiliki. Jika belum memiliki akun, pengguna dapat melakukan pendaftaran menggunakan email atau akun Google. Proses ini bertujuan agar pengguna dapat mengakses seluruh fitur yang tersedia pada aplikasi Canva.




**Gambar 2. Halaman *Login* Canva**

**Membuka Aplikasi Canva**

Setelah aplikasi login, peneliti membuka aplikasi canva dan menampilkan halaman utama yang berisi berbagai pilihan desain.




**Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi Canva Memilih Kategori Penggunaan**

Peneliti memilih kategori pendidikan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang dilakukan di kelas.




**Gambar 4. Pemilihan Kategori Penggunaan Canva Memilih template Desain**

Selanjutnya, peneliti memilih template yang sesuai dengan materi pembelajara, seperti poster atau presentasi.




**Gambar 5. Pemilihan Template Desain**

**Mengedit Desain**

Pada tahap ini, peneliti menambahkan teks, gambar, dan elemen visual lainnyaagar materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.



**Gambar 7. mengedit desain di canva Menyimpan dan**

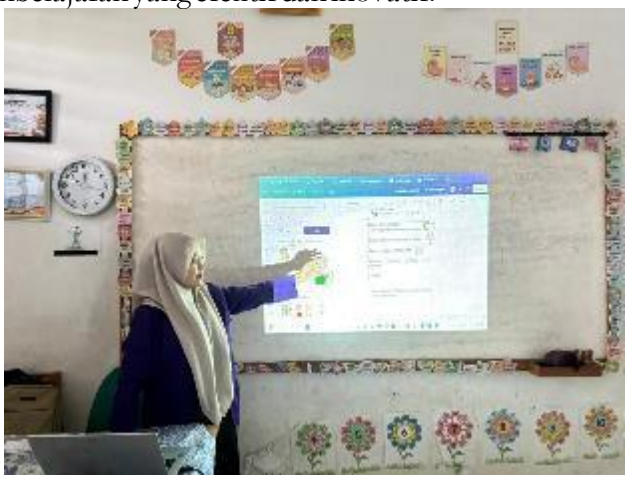
**Menampilkan Hasil**

Setelah selesai, hasil desain disimpan dan ditampilkan kepada siswa sebagai media pembelajaran.



**Gambar 8. Menyimpan dan Menampilkan Hasil**

Berdasarkan tahapan tersebut, penggunaan Canva dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media berbasis digital dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif.



**Gambar 9. Peneliti Menggunakan Canva dalam Pembelajaran**

Gambar tersebut menunjukkan bahwa peneliti memanfaatkan Canva sebagai media visual dalam pembelajaran.

**Proses Pembelajaran Menggunakan Canva**

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran menggunakan canva dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap penyajian materi, penjelasan oleh guru, serta interaskis dengan siswa. Peneliti menampilkan materi melalui Canva yang berisi teks dan gambar. Selanjutnya, peneliti menjelaskan isi materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Dalam beberapa kesempatan, siswa juga diajak untuk mencoba menggunakan Canva secara sederhana.

Hal ini menunjukan bahwa penggunaan Canva tidak hanya sebagai media penyampaian materi saja, tetapi juga sebagai sarana intraksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

**Penerapan Canva dalam Mendukung Literasi Digital Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Canva dapat mendukung literasi digital siswa, khususnya dalam mengenalkan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar. Peneliti mengarahkan siswa memahami fungsi dasar aplikasi Canva, seperti penggunaan template, penambahan teks, serta pemilihan gambar. Siswa mulai mengenal bahwa teknologi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas V sebagai berikut:

| | | |
|---|---|---|
| Peneliti | : | Bagaimana penggunaan Canva dalam mendukung literasi digital siswa |
| Guru | : | Siswa mulai terbiasa menggunakan teknologi untuk belajar, bukan hanya untuk bermain |

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan hal yang serupa.

| | | |
|---|---|---|
| Peneliti | : | Apakah penggunaan Canva membantu kamu dalam memahami teknologi untuk belajar? |
| Siswa (F) | : | Iya, saya tahu cara menggunakan aplikasi untuk belajar, dan belajar jadi lebih seru serta menyenangkan |

Pernyataan tersebut menunjukan bahwa penggunaan Canva memberikan pengalaman belajar berbasis digital yang positif bagi siswa. Siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga mulai memahami pemanfaatan teknologi secara tepat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva dapat mendukung peningkatan literasi digital siswa

Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 10. Penerapan Canva dalam literasi digital Keaktifan Siswa dalam pembelajaran**

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukan keaktifan selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat memperhatikan materi yang disampaikan, mengikuti arahan peneliti, serta menunjukan minat dalam pembelajaran. Dalam beberapa kesempatan siswa juga memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas V sebagai berikut:

| | | |
|---|---|---|
| Peneliti | : | Bagaimana keaktifan siswa saat pembelajaran menggunakan Canva? |
| Guru | : | Siswa terlihat lebih aktif saat pembelajaran menggunakan Canva. Mereka lebih antusias dan lebih berani untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran |
| Peneliti | : | Apakah penggunaan Canva juga mempengaruhi motivasi belajar siswa? |
| Guru | : | Iya, penggunaan Canva dapat mendukung motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoto. |



**Gambar 11. Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi siswa dalam pembelajaran.

**Respon Siswa terhadap Penggunaan Canva**

Berdasarkna hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, sebagian besar siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks.

Adapun hasil wawancara dengan siswa kelas V adalah sebagai berikut:

| | | |
|---|---|---|
| Peneliti | : | Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi Canva saat pemebelajaran di kelas? |
| Siswa (Sel M) | : | Pernah, Bu. |
| Peneliti | : | Bagaimana perasaan kamu ketika belajar menggunakan Canva |
| Siswa (Sel M) | : | Belajar jadi tidak membosankan, Bu, karena banyak tampilan yang menarik. |
| Peneliti | : | Bagaimana menurut kamu, Fr? |
| Siswa (Fr) | : | Canva membuat saya lebih semangat dalam belajar, Bu. |
| Peneliti | : | Fitur apa yang paling kamu suka di Canva? |
| Siswa (Mf) | : | Saya suka pilihan gambarnya, Bu. |
| Siswa (Fr) | : | Kalau saya suka semuanya, Bu, karena bisa berkarya menggunakan Canva. |

| | | |
|---|---|---|
| Peneliti | : | Apakah kalian lebih semangat belajar ketika menggunakan Canva dibandingkan pembelajaran biasa? |
| Siswa (AZ dan teman-teman) | : | Iya, Bu. Karena lebih menarik, bisa belajar sambil berkarya menggunakan Canva. |

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tampilan visual yang disajikan melalui Canva mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan Canva membuat mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara berikut:

| | | |
|---|---|---|
| Peneliti | : | Setelah menggunakan Canva, apakah kamu menjadi lebih memahami penggunaan teknologi digital? |
| Siswa (MI) | : | Iya, Bu. Saya jadi tahu teknologi digital bisa membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, seperti menggunakan aplikasi Canva |

Siswa lain juga menyampaikan bahwa materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena adanya penggunaan elemen viual.

| | | |
|---|---|---|
| Siswa (Az) | : | Materi lebih mudah dipahami, Bu, karena ada gambar dan warna. |

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan elemen visual seperti gambar dan warna dalam Canva membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh peneliti.

**Gambar 12. Wawancara dengan Siswa Kelas V**



Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

**Pemahaman Siswa terhadap Materi**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengikuti penjelasan serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Tampilan materi yang disajikan secara visual melalui Canva memudahkan siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat gambar yang mendukung penjelasan materi. Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan siswa sebagai berikut:

| | | |
|---|---|---|
| Peneliti | : | Apakah penggunaan gambar dalam Canva membantu kamu memahami materi? |

Siswa (R) : Iya, Bu. Kalau ada gambar, jadi mudah mengerti pelajarannya.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan, peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menggunkan aplikasi Canva secara sederhana. Dalam kegiatan tersebut, siswa diarahkan untuk membuat desain visual yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil yang diperoleh oleh siswa menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menghasilkan karya sederhana berupa poster yang memuat informasi singkat. Dengan siswa menggunakan template yang terdsedia, kemudian menambahkan teks dan gambar sesuai dengan materi yang dipelajari.



**Gambar 13. Hasil Karya Siswa Menggunkan Canva**

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat bahwa siswa telah mampu menyusun informasi secara sederhana dengan memanfaatkan fitur dalam aplikasi Canva. Penggunaan teks, gambar, dan warna menujukkan adanya upaya siswa dalam menyampaikan isi materi dalam bentuk visual.

Dengan demikian, hasil karya siswa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman kepada siswa dalam menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

**Kendala dalam Penerapan Canva**

Berdasarkan hasil penelitian, terhadap bebrapa kendala yang dihadapi penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Kendala tersebut terutama berkaitan dengan faktor teknis dan keterbatasan fasilitas. Salah satu kendala dalam penerapan Canva yaitu jaringan internet yang tidak stabil. Hal ini disampaikan oleh guru dalam sebagai berikut:

Peneliti : Apa kendala yang dihadapi dalam penerapan Canva dalam pembelajaran

Guru : Kendala utama adalah internet yang tidak stabil. Kondisi jaringan yang kurang mendukung dapat menghambat proses pembelajaran, terutama saat menggunakan aplikasi Canva secara *online*

Selain itu, keterbatasan perangkat juga menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Tidak semua siswa memiliki perangkat sendiri untuk mengakses Canva, sehingga penggunaan aplikasi ini harus dilakukan secara terbatas dan dengan bimbingan peneliti.

Peneliti : Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunkan Canva

Siswa (B) : Kadang susah, Bu, kalau internetnya lambat.



**Gambar 14. Wawancara dengan Siswa Kelas V**

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala dalam penggunaan Canva perlu menjadi perhatian dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Faktor jaringan internet dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan utama yang mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran.Peran Peneliti dalam pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti memiliki peran penting sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva. Peneliti tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing siswa dalam memahami penggunaan teknologi. Peneliti juga memberikan penjelasan menegnai langkah-langkah penggunaan Canva, serta membantu siswa ketika mengalami kesulitan. selain itu, peneliti juga memastikan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. hal ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut guru memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran serta dalam membantu siswa mengenal penggunaan teknologi sebagai bagian dari literasi digital.

**Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Canva**

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada guru dan siswa mengenai penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh respon positif terhadap penerapan Canva sebagai media pembelajaran. Hasil kuesioner guru menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Canva. Guru menyatakan bahwa Canva mudah digunakan, membantu dalam menyampaikan materi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, hasil Kuesioner siswa menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan Canva. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi karena adanya tampilan visual berupa gambar, warna, dan desain yang menarik. Hasil kuesioner tersebut memperkuat hasil observasi dan wawancara bahwa penggunaan Canva dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia serta membantu perkembangan literasi digital siswa.

## PEMBAHASAN

**Penerapan Aplikasi canva sebagai media Pembelajaran**

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan aplikasi Canva yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya perubahan dalam cara penyampaian materi. Peneliti memanfaatkan Canva untuk menyajikan materi dalam bentuk visual yang terdiri dari teks, gambar, dan warna, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada buku teks saja. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih memperhatikan materi ketika disajikan menggunakan Canva. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan informan yang menyatakan bahwa penggunaan Canva membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dapat membantu menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih variatif. Dengan demikian, penerapan Canva sebagai media pembelajaran dapat mendukung proses penyampaian materi agar lebih mudah diterima oleh siswa.

**Penerapan Canva dalam mendukung Literasi Digital Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat mendukung literasi digital siswa, terutama dalam tahap pengenalan penggunaan teknologi dalam kegiatan

pembelajaran.hal ini dilihat dari kemampuan siswa yang mulai mengenal funsi dasar aplikasi canva, seperti memilih template, menambahkan teks, serta memasukkan gambar. Siswa juga mulai memahami bahwa teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, bukan hanya sebagi media hiburan.

Namun dengan demikian, kemampuan siswa masih berada pada tahap dasar dan memerlukan bimbingan dari peneliti. Oleh karena itu, penggunaan Canva dalam penelitian ini lebih tepat dikatakan sebagai upaya mendukung dan mengenalkan literasi digital, bukan meningkatkan secara signifikan. Dengan demikian penerapan Canva dapat memberikan pengalaman awal bagi siswa dalam menggunakan teknologi sebagai dari literasi digital.

**Keaktifan dan Respon Siswa dalam Pembelajaran**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap keaktifan siswa. Siswa terlihat lebih memperhatikan, mengikuti arahan, serta menunjukkan ketertarikan selama proses pembelajaran berlangsung. respons siswa terhadap penggunaan Canva juga cenderung positif. Siswa merasa lebih tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media berbasis digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

1. Pemahaman Siswa terhadap Materi pembelajaran
   Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Canva membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia, terliahat dari kemampuan siswa dalam mengikuti penjelasan serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Tampilan materi yang disajikan secara visual memudahkan siswa dalam menangkap informasi, karna tidak hanya disampaikan dalam bentuk teks, tetapi juga didukung dengan gambar yang relevan, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi melalui penyajian yang lebih menarik secara visual dan mudah dipahami.
2. Hasil Karya Siswa sebagai Bentuk Pengenalan Literasi Digital
   Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menghasilkan karya sederhana menggunakan aplikasi Canva. Karya tersebut berupa desain visual sederhana seperti poster yang memuat informasi singkat. Hasil karya ini menunjukkan bahwa siswa mulai mengenal penggunaan teknologi dalam menyampaikan informasi. Meskipun masih dalam tahap dasar, kegiatan ini memberikan pengalaman kepada siswa dalam menggunakan aplikasi digital sebagai media pembelajaran, hasil karya siswa juga dapat menjadi indikator bahwa penggunaan Canva mampu mendukung pengenalan literasi digital melalui kegiatan praktik sederhana .
3. Kendala dalam penerapan Canva
   Berdasarkan hasil penelitian adalah terdapat beberapa kendala dalam penggunaan Canva, terutama yang berkaitan dengan faktor teknis. Kendala yang ditemukan antara lain jaringan internet yang tidak stabil serta keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh siswa. Kendala tersebut memengaruhi kelancaran proses pembelajaran, terutama ketika siswa mencoba menggunakan aplikasi secara langsung. Oleh karana itu penggunaan Canva dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia, kendala tersebut tidak menghilangkan manfaat penggunaan Canva, melainkan menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.
4. Peran Peneliti dalam Pembelajaran
   Berdasarkan penelitian ini, peneliti berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva. Peneliti tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing siswa dalam memahami penggunaan teknologi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa variabel product, people Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia mampu mendukung pengembangan literasi digital siswa kelas V SD Negeri Rancakalapa III Kabupaten Tangerang. Pemanfaatan Canva mendorong peserta didik untuk lebih

aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan membaca, menulis, mengolah informasi, serta menyajikan gagasan dalam bentuk visual digital yang kreatif dan menarik. Selain meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, penggunaan Canva juga membantu siswa mengembangkan kemampuan dasar literasi digital, seperti mengakses, mengelola, dan memanfaatkan informasi digital secara lebih efektif dan bertanggung jawab. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas Canva dengan pendekatan kuantitatif atau pada jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusinya terhadap peningkatan literasi digital peserta didik.

## REFERENCES


Anjarwati, S., Nugroho, A., & Wibowo, R. (2021). Pengembangan budaya literasi pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis digital. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 115–124.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.). Sage Publications.

Kadir, A. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Inovatif, 8(1), 45–56.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). Sage Publications.

Putri, R., & Lestari, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap literasi digital siswa sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(2), 87–96.

Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2023). Media pembelajaran visual berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 11(1), 33–42.

Safitri, N., Handayani, S., & Utomo, D. (2020). Literasi digital dalam pembelajaran abad ke-21. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 9(2), 120–129.

Sari, M. (2019). Penggunaan media Canva dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(1), 55–63.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kualitatif. Alfabeta.

Widyaningrum, R., & Sondari, T. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital pada pendidikan dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(2), 78–86.

Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., & Susanto, H. (2025). Integrasi teknologi Canva dalam pembelajaran: Peningkatan literasi digital melalui komik digital. Jurnal Teknologi Pendidikan, 17(1), 15–27.