

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 2 PAREMAS

Utilization of the Canva Application to Improve the Quality of Student Learning at State Elementary School 2 Paremas

Tohri Ramdani

STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB

toriramdani49@gmail.com

Article Info:

Submitted: Jul 29, 2026	Revised: Agustus 2, 2026	Accepted: Agu 10, 2026	Published: Sep 1, 2026
----------------------------	-----------------------------	---------------------------	---------------------------

Abstract

This application called Canva is very effective in its use and improves the quality of student learning compared to conventional learning. The purpose of this study was to determine how educators apply the Canva application and improve the quality of learning in teaching and learning activities at SDN 2 Paremas. The type of research used was descriptive qualitative research. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that educators are very good at implementing the Canva application so that their students can understand each step and how to use the Canva application. Educators, especially class teachers, have been very appropriate in using the Canva application. It can be concluded that educators have been able to utilize the Canva application well in their learning, as well as improving the quality of student learning, especially in class 3A SDN 2 Paremas. It became better after learning to use the Canva application, which was packaged attractively by educators through various types of methods, including moving images, videos, and animations related to the material being taught.

Keywords: *Utilization of Canva, Learning Quality.*

Abstrak: Aplikasi ini bernama Canva pemanfaatannya sangat efektif dan membuat kualitas belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sekedar belajar konvensional. Tujuan ini penelitian untuk mengetahui bagaimana cara tenaga pendidik menerapkan aplikasi canva dan peningkatan kualitas belajar pada kegiatan belajar mengajar di SDN 2 Paremas. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan tenaga pendidik sudah sangat baik dalam menerapkan aplikasi Canva sehingga peserta didiknya bisa memahami setiap langkah-langkah dan cara menggunakan aplikasi Canva. Tenaga

pendidik terutama guru kelas sudah sangat tepat dalam menggunakan aplikasi Canva. Bisa ditarik kesimpulanya bahwa tenaga pendidik sudah bisa memanfaatkan aplikasi canva dengan baik dalam pembedajarannya, serta peningkatan kualitas belajar peserta didik khususnya di kelas 3A SDN 2 Paremas. Menjadi lebih baik setelah belajar menggunakan aplikasi Canva, yang di kemas secara menarik oleh tenaga pendidik melalui berbagai jenis metode baik itu gambar bergerak, video dan animasi yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan.

Kata Kunci: Pemanfaatan Canva, Kualitas Belajar.

PENDAHULUAN

Setiap generasi, terutama generasi muda, membutuhkan pendidikan untuk memajukan pendidikan yang baik dan meningkatkan pemahaman sumber daya manusia negara. Hal ini terutama berlaku bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Teknologi modern sangat canggih. Untuk meningkatkan taraf pendidikan, disarankan agar setiap guru dan peserta didik menguasai teknologi (Gilang Alfinandika Rizanta & Meilan Arsanti, 2022). Ketersediaan media pembelajaran sebagai sumber belajar mengajar merupakan salah satu pendekatan pengajaran yang efektif, kreatif, inventif, dan kolaboratif dalam pendidikan sekaligus mengikuti perkembangan teknologi, Peserta didik sekarang dapat memperoleh ilmu dan belajar dari media apapun seperti youtube dan berbagai platform pembelajaran lainnya. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengakses materi pembelajaran tersebut untuk belajar di rumah atau kapan pun mereka memiliki waktu luang (Amrina et al., 2021).

Proses pembelajaran merupakan salah satu bagian proses pendidikan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses pembelajaran berwujud interaksi antara pendidik dan peserta didik. Lanteraksi tersebut antara lain berupa penyampaian pesan atau informasi dari guru dan sumber lain dengan peserta didik sebagai penerima pesan (Ernita Sidauruk et al., 2026). Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Sehubungan dengan hal tersebut, guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dikelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi agar peserta didik menjadi termotivasi. responsif, kreatif, interaktif dan evaluatif. Mutu hasil pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif. artinya proses pembelajaran dapat berlangsung secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Manongga, 2022).

Sejalan dengan era digital sekarang, terdapat sejumlah teknologi digital yang dapat dimanfaatkan tenaga pengajar untuk meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik, contohnya aplikasi Canva. Merupakan platfrom desain grafis yang berasal dari Australia yang digunakan untuk membuat grafik media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini menyertakan template yang dapat langsung digunakan oleh penggunanya. Manusia dalam

berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Pentingnya media dalam pembelajaran juga dibuktikan oleh sejumlah penelitian salah satunya yaitu penelitian dilakukan oleh Hapsari. terlihat bahwa 9 dari 10 guru guru merasa perlu dan setuju untuk menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva dalam penyampaian materi, dan sembilan dari sepuluh guru mengatakan bahwa media pembelajaran berupa film animasi yang dihasilkan dengan menggunakan Canva sangat menarik. Peserta didik kemudian mempresentasikan hasil temuan analisis yang sama yaitu 91,4% peserta didik menganggap media pembelajaran berupa video animasi sangat menarik dan 83,4% peserta didik merasa proses pembelajaran materi IPA memerlukan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran. bentuk video animasi yang dibuat dengan aplikasi Canva (Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Siswa dapat diajak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan membuat proyek proyek menggunakan Canva misalnya, mereka dapat membuat poster yang menjelaskan konsep geometri, grafik untuk menganalisis data, atau bahkan video pembelajaran mini menggunakan alat-alat yang disediakan oleh Canva. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen konten yang kreatif. perkembangan komunikasi siswa baik secara lisan maupun non lisan. Aplikasi ini juga mempunyai kekurangan yang mendasar, yaitu sebagai berikut (Kacang Mila et al., 2021): 1) Jika menggunakan Canva harus menghubungkan paket data, 2) Ada beberapa template berbayar, namun banyak juga template bagus yang tersedia. Gratis khusus bagi guru, mahasiswa, dosen dan tenaga kependidikan yang sudah mendaftar akun belajar id. Namun, meskipun banyak potensi positif yang ditawarkan oleh Canva, masih terdapat tantangan dalam pemanfaatannya. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi baru ini, serta kurangnya pemahaman tentang bagaimana mengintegrasikan desain grafis ke dalam materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak pemanfaatan aplikasi Canva terhadap belajar siswa dan untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dalam implementasinya di kelas.

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di SDN 2 Paremas adalah sebuah langkah yang sangat relevan dan bermanfaat. Hal ini tidak hanya dapat meningkatkan dalam pembelajara, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kreatif bagi siswa. Selain itu, Canva juga memberikan guru alat yang efektif untuk meningkatkan metode pengajaran mereka dan mempersiapkan siswa untuk sukses di era digital yang semakin maju.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada keadaan objek alamiah, di mana peneliti menjadi instrument kunci. Penelitian kualitatif berfokus pada persepsi fenomena dan melakukan analisis deskriptif lisan dari subjek penelitian. Pengetahuan yang luas oleh peneliti akan sangat mendukung proses penelitian kualitatif, karena peneliti secara langsung mewawancarai objek penelitian, ini akan sangat mendukung proses penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif ini sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena dalam penelitiannya dilakukan pada keadaan yang alamiah (*natural setting*).

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Paremas. Alasan saya memilih melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 2 Paremas adalah sekolah tersebut memiliki akreditasi A dan memiliki visi dan misi yang dapat membangun kemajuan sekolah. Adapun objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Paremas. Sedangkan subjek penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengambil sampel di kelas '3A' yang berjumlah 25 siswa, dan subjek penelitian juga ditujukan kepada guru kelas: Bapak Mahsun, S. Pd selaku guru kelas 3A.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi lapangan, dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan model analisis interaktif (Miles et al., 2014) yang meliputi tiga tahap utama, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, mengelompokkan, dan menyederhanakan data sehingga hanya informasi relevan yang dipertahankan.

HASIL

1. Cara Tenaga Pendidik Menerapkan Aplikasi Canva pada Kegiatan Belajar Mengajar

Berdasarkan hasil observasi terhadap tenaga pendidik mereka sudah sangat baik dalam menerapkan aplikasi Canva sehingga peserta didiknya bisa memahami setiap Langkah-langkah cara menggunakan aplikasi Canva. Tenaga pendidik terutama guru kelas sudah sangat tepat dalam menggunakan aplikasi Canva. Hal ini turut di fasilitasi oleh Kemetrian Pendidikan kalo guru yang memiliki akun belajar.id maka aplikasi canva ini gratis serratus persen dan konten-konten yang berbayar dapat diakses oleh tenaga pendidik hal ini pun yang membuatnya menjadi semakin ramah bagi para tenaga pendidik karena gratis. Bukan hanya tenaga pendidik yang mendapatkan aplikasi

Canva secara gratis tetapi para peserta didik pen begitu apabila peserta didik memiliki akun belajar.id maka seratus persen gratis tanpa membayar.

Karena dari hasil observasi dan wawancara yang saya lakukan dengan guru kelas yang bersangkutan siswa lebih tertarik belajar apabila di pembelajarannya terdapat media visual yang bisa mereka lihat secara langsung baik dalam bentuk gambar ataupun video sehingga anak-anak peserta didik tidak bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mudinillah yang mengatakan Canva merupakan aplikasi online yang menawarkan desain menarik berupa template, fitur, dan berbagai kategori lainnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, yang membuat proses belajar mengajar tidak membosankan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, kelas 3A bapak Mahsun S. Pd. ia pernah menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika dengan materi perkalian dan beliau menggunakan fitur aplikasi Canva yang ada. Sehingga siswa jauh lebih bersemangat dan tidak bosan untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar sampai akhir. Menerapkan Canva di kelas 3A SDN 2 Paremas membutuhkan pendekatan yang sederhana, interaktif, dan menyenangkan agar sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia 8 sampai 9 tahun. Sesuai dengan pendapat Muhammad Sholeh yang mengatakan aplikasi Canva dapat mengembangkan kreativitas dalam diri seseorang ketika membuat suatu desain. aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur foto, template, jenis huruf dan ilustrasi lainnya yang bermacam-macam dan dapat langsung digunakan sehingga dapat menunjang kreativitas baik tenaga pendidik dan peserta didik ketika akan menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan desain.

Jadi dapat disimpulkan tenaga pendidik harus mampu membuat media pembelajaran yang sederhana, interaktif dan menyenangkan seperti:

a. Pembuatan Media Pembelajaran Visual yang Menarik

Poster Bergambar poster tentang tata surya, bagian tumbuhan, atau operasi matematika dengan gambar besar dan warna yang cerah. Sebagai contoh: menggunakan template "*Educational Poster*" di Canva, tambahkan ilustrasi lucu dan teks singkat.

b. *Flashcard* Digital:

Desain kartu belajar (*flashcard*) untuk kosakata bahasa Inggris, perkalian, atau nama-nama hewan. Sebagai contoh: Cetak atau tampilkan di layar proyektor saat mengajar.

c. Pembelajaran melalui Permainan

Kuis Visual: mebuat kuis pilihan ganda dengan gambar menggunakan fitur Canva Presentasi. Contoh: "Apa nama hewan ini?" dengan gambar singa, kupu-kupu, dll. *Board Game* Sederhana:

mendesain papan permainan (misal: "Ular Tangga Matematika") di Canva, lalu cetak dan mainkan di dalam kelas dengan berkelompok.

d. Penguatan Materi dengan Video/Audio

Video Cerita Pendek: menggunakan aplikasi Canva Video untuk membuat animasi 1–2 menit tentang dongeng atau siklus air sesuai dengan materi ajarnya. Tambahkan suara guru sebagai narrator dalam video tersebut. Lagu Pembelajaran: Buat slide presentasi dengan lirik lagu (misal: lagu perkalian) dan gambar pendukung.

e. Praktik Langsung dengan Bimbingan Guru

Panduan Langkah demi Langkah: (1). Tunjukkan contoh desain Canva di layar. (2). Ajak siswa memilih template bersama (misal: "Poster Binatang"). (3). Bantu mereka menambahkan teks/gambar sederhana. (4). Cetak atau simpan hasil karya untuk dipajang di kelas.

2. Peningkatan Kualitas Belajar Siswa setelah Menggunakan Aplikasi Canva

Berdasarkan pengamatan peneliti, peningkatan kualitas belajar siswa di SDN 2 Paremas sudah sangat baik. Ini berdasarkan tindakan dan sikap siswa yang telah ditunjukkan bahwa pada saat pembelajaran peserta didik memiliki semangat dan motivasi yang tinggi dalam belajar serta meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Tenaga pendidik juga selalu memberikan penguatan dan pengarahan kepada peserta didik agar tetap disiplin dalam menjalankan tugasnya sebagai pelajar. Dalam meningkatkan kualitas belajar siswa guru menggunakan berbagai strategi seperti membuat pertanyaan-pertanyaan yang menantang siswa untuk berfikir, kegiatan yang interaktif, pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan teknologi seperti aplikasi Canva yang memang sudah banyak diterapkan di sekolah-sekolah yang ada di kota-kota besar. Kualitas belajar peserta didik yang tinggi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mereka. Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dapat di buktikan dengan hasil observasi: (1) Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih antusias ketika diberi tugas mendesain materi menggunakan Canva. (2) Interaksi siswa meningkat saat presentasi menggunakan media visual dari Canva. Adapun bukti kuat yang mendukung penelitian saya ini adalah dengan adanya rekaman observasi menunjukkan peningkatan diskusi kelompok saat siswa bekerja dengan Canva dan meningkatkan kreativitas siswa.

- a. Sebelum menggunakan aplikasi Canva pembelajaran cenderung konvensional seperti: (tenaga pendidik hanya ceramah, peserta didik hanya disuruh membaca buku dan teks), sehingga siswa mudah bosan. Adapun hasil observasi peneliti ketika tenaga pendidik mengajar dengan pembelajaran konvensional sebelum Canva yakni:

Metode pembelajaran yang dominan seperti, ceramah satu arah dengan minim alat peraga, buku teks hitam-putih dengan ilustrasi terbatas dan catatan di papan tulis yang cepat terhapus.

Sehingga membuat peserta didik cepat bosan dan mengantuk ketika belajar dan pada akhirnya tidak mendengarkan apa yang gurunya jelaskan. Adapun dampak pada siswa: (1) Kebosanan: perhatian siswa mudah teralihkan setelah 10-15 menit (2) *Passive learning*: siswa hanya mendengar saja, jarang berinteraksi (3) Kesulitan memahami konsep abstrak (misal: matematika pecahan, siklus hidup hewan seperti apa) tanpa visualisasi yang bisa mereka lihat langsung.

- b. Setelah menggunakan aplikasi Canva antusiasme para peserta didik menjadi meningkat karena tenaga pendidik mengubah materi dari sekedar informasi menjadi pengalaman belajar yang berkesan dengan visualisasi yang bisa mereka lihat langsung tanpa membayangkan. Dan hal ini sangat membantu tenaga pendidik untuk membuat peserta didik menjadi lebih antusias untuk mau ikut belajar mengajar di dalam kelas. Karena pada dasarnya otak anak-anak lebih mudah mencerna visual dibandingkan dengan hanya disuruh membayangkan dan menghayal. Adapun hasil observasi yang telah saya lakukan di kelas 3A peneliti menemukan beberapa perubahan dan peningkatan setelah menggunakan Canva.

Tabel 01. Perbandingan perubahan yang terjadi

Aspek Pembelajaran	Sebelum Canva	Setelah Canva	Contoh Penerapan
Media Visual	Hanya gambar buku teks	Poster infografis, diagram interaktif	Poster "Fotosintesis" dengan animasi Canva
Keterlibatan Siswa	Siswa pasif	Siswa mendesain proyek, presentasi kelompok	Membuat komik "Petualangan Air" bersama
Pemahaman Konsep	Hafalan tekstual	Visualisasi konkret (video, mind map)	Video siklus air dengan narasi guru
Kreativitas	Minim ekspresi kreatif	Siswa bebas bereksperimen desain	Lomba desain poster "Cita-Citaku"
Waktu Persiapan Guru	Lama (menggambar manual)	Cepat (template Canva siap pakai)	LKS matematika dibuat dalam 10 menit

Canva tidak sekadar alat desain, tetapi katalis transformasi pembelajaran di SDN 2 Paremas dengan meningkatkan hasil akademik melalui visualisasi membangun softskills (kolaborasi,

keaktivitas) peserta didik. Serta memangkas beban administratif guru. Karna pplikasi ini bisa di akses gratis oleh tenaga pendidik apabila memiliki akun belajar.id yang didapatkan di dapodik.

Dengan konsistensi, Canva bisa menjadi bagian dari budaya pembelajaran modern di sekolah. Canva bukan sekadar alat, tapi juga solusi untuk menjawab kebosanan, kesulitan belajar, dan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa di SDN 2 Paremas sehingga guru/tenaga pendidik membuktikan bahwa pembelajaran berkualitas bisa dimulai dengan langkah sederhana. Melalui aplikasi Canva.

PEMBAHASAN

Canva tidak sekadar menjadi alat desain, tetapi juga menjadi katalis transformasi pembelajaran di SDN 2 Paremas. Pemanfaatan Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami dengan visualisasi yang interaktif. Selain itu, penggunaan Canva turut mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis. Bagi guru, Canva juga membantu memangkas beban administratif karena menyediakan berbagai templat yang memudahkan pembuatan media pembelajaran, bahan ajar, presentasi, maupun administrasi sekolah.

Canva merupakan aplikasi desain berbasis online yang dapat diakses secara gratis melalui Play Store atau langsung via situs webnya. Aplikasi ini menawarkan beragam template desain menarik, seperti presentasi, resume, dan curriculum vitae, yang memungkinkan penggunaanya untuk berkreasi dengan mudah (Reinita Nur Rahmah et al., 2025).

Salah satu keunggulan Canva adalah dapat diakses secara gratis oleh tenaga pendidik yang memiliki akun belajar.id yang terdaftar melalui Dapodik. Fasilitas ini memberikan kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan berbagai fitur premium dalam mendukung proses pembelajaran tanpa menambah biaya.

Dengan penerapan yang konsisten, Canva dapat menjadi bagian dari budaya pembelajaran modern di SDN 2 Paremas. Canva bukan sekadar alat desain, melainkan solusi inovatif untuk mengatasi kebosanan dalam belajar, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Pengalaman di SDN 2 Paremas menunjukkan bahwa pembelajaran yang berkualitas dapat dimulai dari langkah sederhana, yaitu memanfaatkan teknologi digital seperti Canva secara kreatif dan berkelanjutan.

Pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran di SDN 2 Paremas memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Sebagai platform desain berbasis digital, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang menarik, tetapi juga menjadi sarana

yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Guru dapat menyajikan materi dalam bentuk presentasi, infografis, video pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), maupun media visual lainnya sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran yang menarik memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penyajian materi melalui gambar, ilustrasi, animasi, maupun video yang tersedia dalam Canva mampu mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar karena materi disampaikan secara visual dan interaktif. Kondisi tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan elemen visual dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif daripada penggunaan teks semata (Kementerian Pendidikan, 2026).

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Canva juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 (21st Century Skills). Dalam proses pembelajaran berbasis proyek, peserta didik dapat bekerja sama menyusun presentasi, poster, maupun produk digital lainnya menggunakan Canva. Aktivitas tersebut melatih kemampuan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, serta berpikir kritis yang merupakan kompetensi penting dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan global (Richard E. Mayer, 2021).

Dari sisi pendidik, Canva memberikan kemudahan dalam menyusun perangkat pembelajaran dan administrasi sekolah. Beragam templat yang tersedia memungkinkan guru membuat modul ajar, bahan presentasi, asesmen, sertifikat, hingga media informasi sekolah secara lebih cepat dan profesional. Efisiensi ini membantu guru mengurangi beban administratif sehingga memiliki lebih banyak waktu untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan berfokus pada kebutuhan peserta didik.

Keunggulan lain Canva adalah tersedianya akses Canva for Education secara gratis bagi guru yang memiliki akun belajar.id yang terintegrasi dengan sistem Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Melalui fasilitas tersebut, guru memperoleh akses terhadap berbagai fitur premium yang mendukung pengembangan media pembelajaran digital tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan. Kebijakan ini menjadi bentuk dukungan pemerintah dalam mempercepat transformasi digital di bidang pendidikan (Partnership for 21st Century Learning (P21), 2019).

Penggunaan media belum cukup maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar. salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar haruslah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik (Alfansyur & Mariyani, 2019).

Berdasarkan implementasi di SDN 2 Paremas, penggunaan Canva menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran dapat dimulai dari pemanfaatan teknologi yang sederhana namun berdampak besar. Konsistensi guru dalam menggunakan Canva tidak hanya meningkatkan kualitas media pembelajaran, tetapi juga membangun budaya belajar yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, Canva bukan sekadar aplikasi desain, melainkan salah satu solusi yang efektif dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan di era digital.

KESIMPULAN

Cara tenaga pendidik menerapkan aplikasi canva pada kegiatan belajar mengajar di SDN 2 Paremas telah terbukti meningkatkan kualitas belajar siswa melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, meskipun masih terdapat tantangan dalam pemahaman beberapa siswa dan keterbatasan akses internet. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan media visual dapat memicu minat dan antusiasme siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Peningkatan kualitas belajar siswa di SDN 2 Paremas setelah menggunakan aplikasi Canva secara signifikan meningkatkan kualitas belajar siswa, dengan meningkatkan semangat, motivasi, dan interaksi mereka dalam proses pembelajaran. Transformasi dari metode konvensional ke pembelajaran berbasis visual ini tidak hanya mengatasi kebosanan, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep yang lebih kompleks, menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Amrina, Adam mudinillah, & Ahmad Hafiz. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Kitabah di SMP IT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Mubadasab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 90–105.
- Ernita Sidauruk, Astri Girsang, Yeremia Ginting, Wulandari Sihombing, Noni Simatupang, Putri Purba, & Sepriandison Saragih. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Media Canva Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal of Golden Generation Education*, 2(1), 531–537. <https://doi.org/https://doi.org/10.65244/jgge.v2i1.325>
- Gilang Alfinandika Rizanta, & Meilan Arsanti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31332/aladl.v2i1.1381>
- Kacang Mila, Nuralamsyah, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana, Nur Arisah, & Muhammad Hasan. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian*, 1(1), 181–188.

- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. R. I. (2026). *Canva untuk Pendidikan*.
- Manongga, A. (2022). Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE.
- Partnership for 21st Century Learning (P21). (2019). *Framework for 21st Century Learning*. DC: Battelle for Kids.
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Reinita Nur Rahmah, Tiara Rejeki, & Vika Permata Sari. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 441–450. <https://doi.org/https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.22895>
- Richard E. Mayer. (2021). *Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge University Press.