

Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Di SDN Mekar Mukti 04

Bulan Kurniati¹, Inayah Safitri², Ita Rosita³, Edora⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Bulan Kurniati

E-mail: moonlight270196@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva kepada guru dan siswa di SDN Mekar Mukti 04. Media pembelajaran berbasis Canva ini dimaksudkan untuk menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran karena mudah diakses dan memiliki desain yang menarik. Pengabdian ini dilaksanakan di SDN Mekar Mukti 04 dengan tiga tahapan yaitu : (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa Guru memberikan respon positif terhadap kemudahan penggunaan dan efektivitas media ini. Selain itu, mayoritas siswa juga memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran Canva yang tercermin dari peningkatan minat belajar dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis canva dinilai efektif dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar, terutama dalam menyajikan materi yang bersifat visual.

Kata kunci - media pembelajaran, canva, sekolah dasar

Abstract

The purpose of this community service is to introduce Canva-based interactive learning media to teachers and students at SDN Mekar Mukti 04. This Canva-based learning media is intended to be an innovative solution in learning because it is easily accessible and has an attractive design. This community service was carried out at SDN Mekar Mukti 04 with three stages, namely: (1) preparation, (2) implementation, and (3) evaluation. The results of the community service showed that teachers gave a positive response to the ease of use and effectiveness of this media. In addition, the majority of students also gave a positive response to the use of Canva learning media which was reflected in the increase in interest in learning and active participation in learning activities. Thus, Canva-based learning media is considered effective and interesting to be used as an innovative learning media in elementary schools, especially in presenting visual materials.

Keywords - learning media, canva, elementary school

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Digitalisasi di dunia pendidikan berkembang sangat cepat, menghadirkan beragam sumber belajar dan meluasnya media massa khususnya internet dan media elektronik yang menjadi sumber ilmu dan pusat pendidikan. (Afif, 2019) Salah satu manfaat utama penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah kemudahan akses terhadap informasi. Hal ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi dan dapat mempelajarinya dari berbagai sumber online kapan saja. (Syaftinentias et al., 2024)

Pada era digital saat ini, pendidikan menuntut adanya adaptasi dan inovasi dalam proses belajar mengajar. Integrasi teknologi menjadi sangat krusial dalam menciptakan pembelajaran di kelas yang relevan dan menarik bagi siswa. Teknologi dalam pendidikan memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan fleksibel untuk memenuhi kebutuhan siswa. (Aziz & Zakir, 2022) Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital yang lebih interaktif dan memberikan peluang besar dalam proses pembelajaran.

Di samping itu, kemampuan menggunakan teknologi merupakan keterampilan yang krusial terutama pada anak sekolah dasar. Salah satu cara memperkenalkan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu melalui penerapan media pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dianggap sebagai solusi alternatif dalam menyampaikan materi yang akan dibelajarkan kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. (Raibowo et al., 2024)

Menurut Wulandari (2023) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat memiliki minat dan tertarik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Selain itu, Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. (Nurrita, 2018)

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik siswa dapat mengembangkan keterampilan belajar mandiri dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran ini dapat membangun interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya banyak sekolah dasar yang masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi, khususnya sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena berbagai faktor, diantaranya yaitu keterbatasan sarana dan prasarana, keterbatasan waktu guru karena jadwal mengajar dan administrasi yang padat dan kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi.

Keterbatasan variasi dalam pembelajaran menjadi salah satu permasalahan yang sering dihadapi di sekolah dasar. Khusus di SDN Mekar Mukti 04, permasalahan ini semakin terasa di kelas IV SD. Berdasarkan observasi awal, sebagian guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah, kurang interaktif, dan minim penggunaan media visual yang menarik. Akibatnya pembelajaran di kelas cenderung monoton, rendahnya antusiasme siswa, kurangnya motivasi belajar, dan siswa sulit menyerap materi pelajaran secara optimal. Sehingga dalam hal ini diperlukannya inovasi pembelajaran.

Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi krusial untuk mengatasi permasalahan ini. Hal tersebut dilakukan karena siswa terutama pada tingkat sekolah dasar lebih responsif terhadap media visual dan interaktif. Media pembelajaran yang interaktif tidak hanya dapat menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, Salah satu platform yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran adalah aplikasi Canva.

Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis daring yang mudah digunakan bahkan untuk pemula. Faktanya aplikasi canva bukan hanya didesain khusus untuk pembelajaran, namun platform ini dapat memfasilitasi penggunaanya dalam pembelajaran misalnya berupa slide presentasi, video ataupun infografis interaktif. (Sobandi et al., 2023) Canva menyediakan berbagai fitur, ribuan template serta elemen visual yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran oleh guru dalam menyusun materi pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Dengan mengenalkan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi dapat mengembangkan keterampilan digital mereka dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi di masa depan. (Gellysa Urva et al., 2024) Meskipun canva memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran di lingkungan sekolah dasar, namun pemanfaatannya masih belum maksimal. Hal ini disebabkan karena banyak guru yang belum terbiasa dan dengan platform ini atau belum memiliki keterampilan dalam menggunakannya secara efektif.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva kepada guru dan siswa di SDN Mekar Mukti 04 dan mengukur efektivitas media Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis Canva diharapkan dapat memberikan solusi alternatif bagi permasalahan ketersediaan media pembelajaran di sekolah dasar, meningkatkan kemampuan digital guru dalam menciptakan materi yang menarik, membangun suasana kelas menyenangkan, serta meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN Mekar Mukti 04, Cikarang Utara pada Juni 2025. Pengabdian ini ditujukan untuk guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa. Pengabdian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahap:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim PKM terlebih dahulu mengajukan permohonan perizinan kepada pihak sekolah untuk mengadakan kegiatan pengabdian. Setelah itu, melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di sekolah. Kemudian berdiskusi dengan pihak sekolah terkait sasaran dari kegiatan pengabdian ini yaitu guru dan siswa kelas IV dengan kompetensi dasar Keragaman Budaya Indonesia. Selanjutnya tim PKM menyiapkan instrumen evaluasi berupa kuesioner dengan skala Likert 5 poin serta menyiapkan segala kebutuhan peralatan pendukung seperti perangkat serta akun Canva Education untuk demonstrasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, aktivitas yang diajukan tim PKM meliputi sosialisasi pentingnya media pembelajaran interaktif di era digital. Setelah itu, memberikan penjelasan dan mengenai aplikasi Canva dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang mencakup penjelasan antarmuka, hingga fitur utama yang relevan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif kepada guru dan siswa dengan pendampingan tim. Selanjutnya implementasi media Canva dalam pembelajaran mengenai Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV SDN Mekar Mukti 04.

3. Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan selesai, selanjutnya perlu melakukan evaluasi untuk mengukur dampak dan efektivitas kegiatan. Dimulai dengan observasi partisipasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Kemudian memberikan kuesioner kepada siswa untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Setelah itu, melakukan wawancara dengan guru untuk mendapatkan persepsi mengenai pengalaman menggunakan media

pembelajaran interaktif berbasis Canva. Selanjutnya mengumpulkan lalu menganalisis data hasil kuesioner untuk mengukur tingkat daya tarik media pembelajaran interaktif berbasis Canva, kemudahan penggunaannya, dan dampaknya terhadap motivasi serta pemahaman mereka dalam belajar. Data dianalisis secara deskriptif untuk melihat persentase dan kecenderungan respon peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SDN Mekar Mukti 04 telah menunjukkan hasil yang signifikan dan positif, baik dari sisi guru maupun siswa. Kegiatan pengabdian berjalan lancar dengan tingkat antusiasme dan partisipasi tinggi dari siswa dan guru. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang interaktif, serta untuk memperkenalkan inovasi teknologi dalam proses belajar mengajar.



Gambar 1.

Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Canva Kepada Guru

Pada gambar 1. mahasiswa mengenalkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva yang sudah dibuat oleh tim kepada guru. Setelah itu tim mengenalkan fitur dalam aplikasi Canva meliputi fitur utama yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti template untuk membuat presentasi, elemen visual, dan fitur interaktif untuk membuat kuis.

Aplikasi Canva ini sangat bermanfaat untuk guru. Dimana guru juga diharuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efisien lagi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas belajar siswa. (Trilenshi & Marlia, 2024) Pengenalan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan meningkatkan keterampilan digital guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik serta beragam sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Setelah pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, guru memberikan respon positif yang menyatakan bahwa “media pembelajaran yang dibuat sudah sangat bagus, materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa, tampilan desain dan gambar menarik, font yang mudah dibaca, serta terdapat evaluasi pembelajaran seperti kuis”. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa Canva berhasil menjadi solusi atas keterbatasan variasi dalam pembelajaran di Kelas khususnya di kelas IV. Selain itu, Mereka merasa lebih percaya diri untuk menggunakan Canva dalam proses pembelajaran. Umpan balik dari guru menunjukkan bahwa mereka melihat potensi besar dalam penggunaan media ini untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

Setelah mendapatkan respon positif dari guru, maka tim PKM melakukan pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan demonstrasi materi yang telah dibuat kepada siswa kelas IV. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.

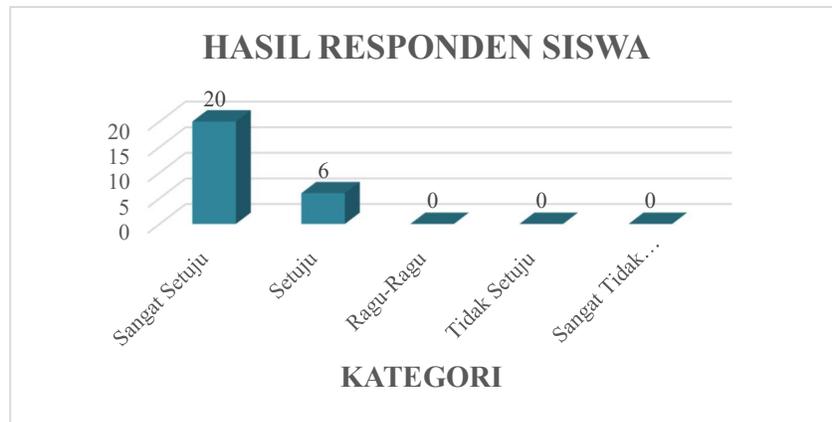


Gambar 2.

Pengenalan dan Pemaparan Materi Dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Pada gambar 2. menunjukkan suasana pada saat pengenalan media dan pemaparan materi yang disampaikan kepada siswa kelas IV. Pengenalan media dan demonstrasi materi ini dilakukan di depan siswa dengan kompetensi dasar "Keragaman Budaya di Indonesia" yang disajikan dalam bentuk presentasi dengan elemen visual yang menarik dan kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa. Para siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Pada saat pemaparan materi siswa terlihat sangat antusias dan terlibat dalam sesi kuis, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dinilai sebagai inovasi yang baru dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan aplikasi Canva yang mudah memungkinkan siswa dapat dengan cepat menguasai dan mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran. Tampilan visual yang menarik dengan kombinasi warna, desain, dan gambar yang apik dalam materi keberagaman budaya terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terlihat ketika siswa dapat menyebutkan gambar visual untuk menggambarkan pakaian adat atau makanan khas dari berbagai daerah, serta siswa dapat menjawab kuis interaktif yang bertujuan mendorong kompetisi sehat. Selain itu, Tim PKM memberikan bimbingan kepada siswa dalam menggunakan fitur-fitur Canva, membantu mereka dalam proses pembuatan media pembelajaran. Pada sesi akhir kegiatan, siswa secara inisiatif berpartisipasi untuk mencoba langsung membuat media pembelajaran interaktif Canva dengan pendampingan tim PKM. Setelah itu semua sesi dilakukan, tim PKM memberikan evaluasi berupa kuesioner untuk mendapatkan pendapat siswa terkait dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva dikumpulkan melalui kuesioner dan divisualisasikan dalam diagram batang berikut:



Gambar 3.

Hasil Responden Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Berdasarkan grafik 1, terlihat bahwa mayoritas siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Sebanyak 20 siswa (76.9%) menyatakan "Sangat Setuju" bahwa media pembelajaran ini menarik dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sementara 6 siswa (23.1%) menyatakan "Setuju". Data ini secara kuat mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan meningkatkan daya tarik pembelajaran di mata siswa dan menjadi alternatif inovatif dalam proses edukasi.

Sejalan dengan hal tersebut, Aplikasi Canva dapat memfasilitasi guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran berdasarkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas, dan keunggulan lainnya. Hal ini karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan materi pembelajaran yang menarik. (Kartika Lubis et al., 2024) Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran berbasis Canva ini tidak luput dari beberapa tantangan. Keterbatasan akses perangkat komputer dan koneksi internet yang belum stabil di sekolah sempat menjadi kendala awal dalam memastikan semua siswa dapat berinteraksi secara optimal. Namun, kendala ini berhasil diatasi melalui strategi adaptif, seperti pengaturan sesi jadwal praktik yang fleksibel yaitu memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara bergiliran.

Implikasi dari tantangan ini menunjukkan perlunya inovasi lebih lanjut dalam infrastruktur teknologi sekolah dasar. Pembelajaran dari pengalaman ini adalah pentingnya pendekatan yang adaptif dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi di lingkungan dengan sumber daya terbatas, sehingga potensi media seperti Canva tetap dapat dimaksimalkan untuk mendukung proses belajar mengajar secara berkelanjutan. Keberlanjutan program ini memerlukan dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah, terutama dalam penyediaan fasilitas dan dorongan bagi guru untuk terus berinovasi menggunakan media pembelajaran Canva.

Secara keseluruhan, pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya dalam memperkenalkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva kepada guru dan siswa di SDN Mekar Mukti 04. Pengenalan media pembelajaran interaktif Canva tidak hanya memberikan insipasi guru untuk menciptakan materi ajar yang menarik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting di era modern. Media pembelajaran yang interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hadirnya media ini bukan untuk merubah pembelajaran melainkan memberikan pengalaman baru dan menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran seperti siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, dapat

disimpulkan bahwa pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sangat efektif dalam meningkatkan minat, motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa. Program ini berhasil menunjukkan bahwa Canva merupakan solusi praktis bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berkualitas meski keterampilan teknologi terbatas. Integrasi elemen visual dan interaktif dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis canva berpotensi besar untuk mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh tingginya persentase respons siswa "Sangat Setuju" dan "Setuju" dalam kuesioner. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media visual yang menarik dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Pengabdian ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis kepada guru dan siswa, tetapi juga membuka wawasan baru tentang inovasi pembelajaran di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada mitra pengabdian kami yaitu SDN Mekar Mukti 04 yang telah memberikan kesempatan untuk menjalankan kegiatan dan turut berpartisipasi serta kerja sama yang luar biasa dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Pelita Bangsa atas segala dukungan terhadap kegiatan pengabdian masyarakat. Semoga pengabdian yang dilakukan ini memberikan manfaat yang optimal secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Gellysa Urva, Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Kartika Lubis, R., Vinsensia, D., & Utami, Y. (2024). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd N 104276 Serbajadi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 855–859. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2872>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Raibowo, S., Restu Ilahi, B., Wijanarko, A., & Hiasa, F. (2024). Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva, Figma, Wordwall Di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 286–294. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v4i2.30328>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Syaftinentias, W., Yolanda, R., Ayuri, S. J., & Masran, S. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran di MTs Nurul Falah. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 3003–3007. <https://doi.org/10.59837/5t61wb11>
- Trilenshi, L., & Marlia, A. (2024). Penerapan Aplikasi Canva Kepada Guru Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 11 Lubuk Jaya. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(11), 1785–1788. <https://doi.org/10.59837/sq8n1f21>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>