

Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi

Suharyanto H. Soro¹, Asih Sariningsih², Linda Nur Octavianti³, Mulyanah⁴

¹Nusantara Islamic University, Indonesia; suharyantosoro@gmail.com

²Nusantara Islamic University, Indonesia; asih.saringningsih19@gmail.com

³Nusantara Islamic University, Indonesia; linda101081t@gmail.com

⁴Nusantara Islamic University, Indonesia; mulyanah43@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Utilization;
Canva Application;
Creativity

Article history:

Received 2024-10-17

Revised 2024-11-23

Accepted 2024-12-16

ABSTRACT

In the increasingly rapid digital era, creativity is one of the skills that is very much needed. Students are required to be able to think creatively, innovatively, and be able to express their ideas in various ways. One way to facilitate the development of student creativity is to utilize existing technology, such as graphic design applications that can foster and improve critical thinking, communication, and collaboration skills. Conventional learning that tends to be monotonous is often less able to stimulate student creativity. Students need more interesting and interactive learning media to be able to develop their potential optimally. This study aims to determine the extent to which the Implementation of the use of the CANVA application in improving the creativity of grade VI students at SDN Kapuk 03 Pagi. This study uses a qualitative research paradigm with a case study approach. Data collection methods use observation, interview, and documentation methods. The results of the study show that (1) Utilization of the Canva application can improve student creativity in the learning process. (2). With the increase in student creativity, students are more enthusiastic and motivated in the learning process so that active, creative and interesting learning is created.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Suharyanto H. Soro

Nusantara Islamic University, Indonesia; suharyantosoro@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin pesat, kreativitas menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan. Siswa dituntut untuk mampu berpikir kreatif, inovatif, dan mampu mengekspresikan ide-ide mereka dengan berbagai cara. Salah satu cara untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada, seperti aplikasi desain grafis yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Canva, sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan, menawarkan berbagai

fitur menarik yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Dengan Canva, siswa dapat dengan mudah membuat berbagai macam desain, seperti poster, infografis, presentasi, dan lain-lain.

Kemajuan teknologi di ranah digital sangat erat kaitannya dengan setiap aspek kehidupan masyarakat, khususnya di bidang pendidikan. Teknologi baru yang akan memajukan masyarakat tercipta seiring kemajuan ilmu pengetahuan (Triningsih, 2021). Melalui aplikasi Canva, siswa dapat belajar untuk berpikir kreatif, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan menyajikan hasil karya mereka dengan menarik. Selain itu dengan menggunakan aplikasi Canva maka siswa dapat memanfaatkan teknologi dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, efektif, kreatif dan menyenangkan sehingga siswa akan lebih termotivasi dan semangat untuk belajar. Agar siswa mampu berpikir kritis, kreatif, dan mandiri, pembelajaran pada abad kedua puluh satu menekankan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan relevan. Salah satu pendekatan untuk melakukan hal ini adalah melalui penggunaan media pendidikan. Karena tersedianya sumber belajar maka proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana dan efisien (Masfufah et al., 2022)

Pembelajaran konvensional yang cenderung monoton seringkali kurang mampu merangsang kreativitas siswa sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru kurang diterima dengan baik dan tepat. Kreativitas menurut Supriadi (2001) sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Ini melibatkan proses berpikir yang unik, inovatif, dan orisinal untuk menghasilkan solusi atau ide-ide yang segar. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal. Pemanfaatan teknologi yang terus berkembang merupakan suatu inovasi yang dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. (Shalikhah, 2017).

Penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Canva menawarkan berbagai template dan fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana Implementasi pemanfaatan aplikasi CANVA dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VI di SDN Kapuk 03 Pagi.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah serangkaian aktivitas ilmiah yang dilakukan secara sadar dan bertujuan dalam rangka menemukan solusi dan mendeskripsikan tentang fenomena peristiwa, dan perilaku sosial yang terjadi dalam latar alamiah (Suharyanto H. Soro, 2023). Sementara metode ini menggunakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan menggunakan metode observasi, wawancara (*Interview*), dan dokumentasi. Sampel yang diteliti dipilih berdasarkan *purposive sampling*. Dalam konteks ini, peneliti memilih Guru dan siswa yang terlibat langsung dalam implementasi pemanfaatan aplikasi Canva. Aktivitas penelitian dilakukan pada tahun 2024.

Data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipatif yang mana Peneliti memposisikan diri sebagai non partisipatif yaitu tidak terlibat langsung atau ambil bagian dalam proses implementasi pemanfaatan aplikasi Canva. Setiap peristiwa atau aktivitas berkaitan dengan kebutuhan data maka peneliti mencatatnya, seperti apa saja manfaat dari aplikasi canva, sejauh mana pemanfaatan aplikasi canva dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Di kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi.

Metode pengumpulan data terakhir yaitu dengan dokumentasi. Data ini sangat diperlukan untuk memastikan semua dokumen terkait dengan aktivitas siswa dalam implementasi pemanfaatan aplikasi Canva. Dengan metode ini, diharapkan bisa menyajikan fakta-fakta secara komprehensif tentang

pemanfaatan aplikasi Canva pada siswa kelas VI di SDN Kapuk 03 Pagi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi abad ke 21 mengalami perkembangan yang sangat pesat dan banyak memberikan manfaat pada dunia Pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Sebagai upaya untuk mendorong transformasi yang lebih baik, diperlukan inovasi di bidang pendidikan. Hal ini dapat berupa ide, objek, teknik, dan lain-lain yang dianggap baru. Agar siswa mampu berpikir kritis, kreatif, dan mandiri, pembelajaran pada abad kedua puluh satu menekankan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan relevan. Salah satu pendekatan untuk melakukan hal ini adalah melalui penggunaan media pendidikan. Karena tersedianya sumber belajar maka proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana dan efisien (Masfufah et al., 2022)

Salah satu hasil perkembangan teknologi pada media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran saat ini yaitu penggunaan aplikasi Canva, yang mana aplikasi canva ini memberikan penawaran berbagai fitur dan kegunaan yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan dalam artikel "Mengetahui Aplikasi Canva "(2024), Canva adalah *tool* atau alat desain grafis yang berfungsi untuk menyederhanakan proses desain digital. Dalam penggunaannya, dapat dengan mudah membuat akun dan mengaksesnya melalui browser web atau aplikasi iOS dan android. Aplikasi Canva memungkinkan pengeditan gambar dan pembelajaran berbasis proyek, menggunakan fitur antarmuka seret dan lepas yang sederhana, sehingga penggunaan aplikasi ini sangat cocok untuk semua kalangan, baik profesional maupun pelajar.

Aplikasi Canva memberikan berbagai fitur dan template yang disajikan di dalamnya sehingga memudahkan penggunaannya dalam menggunakannya. Selain itu aplikasi Canva ini dapat di akses dengan mudah menggunakan akun belajar.id dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Guru dan siswa diberikan kemudahan dengan menggunakan Canva for Education sehingga guru dan siswa yang sudah terdaftar dalam akun belajar.id akan sangat di diberikan keuntungan karena penggunaan fitur - fitur pada Canva for Education dapat di akses secara gratis dan mudah digunakan.

Selain menawarkan beberapa fitur yang lengkap penggunaan aplikasi digital ini juga dapat menciptakan ide-ide baru bagi penggunaannya yaitu siswa maupun guru sehingga munculah kreativitas baru yang dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran. Motivasi dan semangat siswa untuk terus berkembang dan mencari informasi dalam proses pembelajaran akan timbul ketika guru mengolah pembelajaran menjadi lebih kreatif (Fitriyani et al., 2021). Penggunaan aplikasi canva ini memiliki banyak potensi penggunaannya di dalam kelas seperti membuat brainstorming dalam kelompok kerja secara kolaboratif maupun dalam pembuatan proyek individu siswa, sehingga aplikasi canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Menurut Nasution (2013), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya

Pemanfaatan aplikasi Canva ini telah digunakan di kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi dalam proses pembelajaran baik oleh Guru maupun siswa yang mana pemanfaatan aplikasi canva ini sangat berguna dan bisa digunakan untuk berbagai keperluan. Bagi Guru aplikasi canva ini digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran seperti pembuatan materi ajar, materi presentasi (PPT), lembar kerja peserta didik (LKPD), pembuatan video, audio, gambar, poster dan lain-lain sehingga proses

pembelajaran semakin menarik. Sedangkan bagi siswa aplikasi Canva ini digunakan untuk berbagai proyek dan proses pembelajaran intrakurikuler siswa secara individu maupun kelompok, selain itu aplikasi canva ini juga digunakan dalam pembuatan hasil karya siswa dalam kegiatan ko-kurikuler maupun ekstrakurikuler. Dalam proses pembelajaran intrakurikuler, siswa menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia seperti pembuatan jurnal membaca, membuat puisi, poster dan infografis. Bukan hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia saja tetapi siswa juga dapat menggunakan aplikasi Canva ini pada mata pelajaran lain sehingga siswa dapat menuangkan ide-idenya dengan bebas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki siswa. Aplikasi canva ini juga dapat memberikan rasa percaya diri siswa dalam kemampuan penggunaan teknologi karena siswa mampu memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mereka sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu aplikasi canva ini dapat melatih pola berpikir kritis siswa karena dengan adanya fitur-fitur di dalamnya dapat mengembangkan cara berpikir siswa untuk memberikan ide-ide yang mereka miliki dalam proses belajar, contohnya dalam pembuatan brainstorming dalam setiap pembelajaran atau pembuatan infografis yang mana siswa mengemukakan ide dan gagasan mereka sendiri yang di tuangkan dalam brainstorming maupun infografis.

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi Canva ini dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi, yang mana siswa lebih kreatif dalam mengembangkan ide-ide yang mereka miliki sehingga hasil kreativitas siswa lebih menarik dan bervariasi karena siswa dibebaskan untuk memilih dan menggunakan fitur dan template yang diinginkan sehingga siswa akan merasa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar karena tidak hanya metode pembelajaran konvensional saja yang di terapkan dalam pembelajaran melainkan pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu memanfaatkan aplikasi Canva sehingga terciptanya lingkungan belajar yang lebih aktif, kreatif dan menarik. Munandar (1999) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Tidak hanya itu, siswa yang mengembangkan kreativitasnya ketika hasil karya mereka di pajang maka mereka akan merasa bangga dan diakui kepemilikannya.

Seperti yang telah di sampaikan sebelumnya bahwa Pemanfaatan aplikasi Canva yang dilakukan oleh siswa kelas VI SDN Kapuk Pagi sejauh ini sering digunakan baik oleh Guru maupun oleh siwanya untuk menunjang proses belajar agar pembelajaran lebih aktif, kolaboratif dan menyenangkan karena siswa akan lebih memahami apa yang di sampaikan dalam pembelajaran tersebut karena siswa langsung praktik atau bahkan membuat proyek sendiri maupun kelompok yang terintegrasi dengan aplikasi Canva sehingga siswa dapat lebih meningkatkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif.

Secara keseluruhan pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran di kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa, yang mana siswa kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi lebih memiliki kemampuan untuk membuat proses belajar yang menarik dan kreatif dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Canva ini sangat cocok untuk semua karakteristik peserta didik baik visual, audio, bahkan kinestetik. Selain itu pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva ini juga efisien untuk digunakan serta dapat membangkitkan minat dan semangat peserta didik untuk lebih memperhatikan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam belajar. Selain itu, Canva juga dapat memperkaya metode pembelajaran dan meningkatkan efisiensi guru dalam menyampaikan materi. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa keberhasilan pemanfaatan Canva sangat bergantung pada kesiapan sekolah dalam hal infrastruktur, sumber daya manusia, dan

dukungan kebijakan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva di sekolah merupakan langkah yang tepat untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Seperti pembuatan poster, presentasi, link game, dan kuis pilihan. Namun, agar pemanfaatan ini dapat berjalan efektif, beberapa rekomendasi perlu diperhatikan, antara lain:

- Meningkatkan aksesibilitas: Memastikan semua siswa memiliki akses yang sama terhadap Canva dan infrastruktur pendukung.
- Memperkuat kompetensi guru: Melaksanakan pelatihan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengaplikasikan Canva ke dalam pembelajaran.
- Mengembangkan konten pembelajaran digital: Menyediakan konten pembelajaran yang berkualitas, relevan, dapat memfasilitasi dan meningkatkan kreatifitas siswa.
- Membangun kolaborasi: Membangun kerjasama yang baik dan efektif antar siswa dalam membuat tugas kelompok dengan ide- ide kreatif siswa dalam kelompok dan presentasi dikelas.

REFERENSI

- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97–109.
- Golden, B. (2007). *Unlock Your Creative Genius*. New York: Prometheus Books
- Masfufah, R. A., Mulyasari, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2, 347–352.
- Munandar, S. C. U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Pt. Gramedia widiasarana Indonesia.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bina Aksara, 1990.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9–16.
- Suharyanto H. Soro. (2023). *Cara Mudah Memahami dan Melakukan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Penerbit: CV. Semiotika. Anggota IKAPI.
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: ALFABETA.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek. *Paper Knowledge: Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144
- Rahmadani, D (2024) *Mengenal Aplikasi Canva* Diakses pada 12 Desember 2024 dari Scribd. https://www.scribd.com/document/741989070/MENGENALA-0c807df19b95403da065adbef5ce30d11706705767?_gl=1*1kp8j4c*_gcl_au*MTYyNDU5MDk1Mi4xNzI5NTU4NDI2

