
PEMANFAATAN MEDIA CANVA OLEH GURU DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA DI MI

Haerati¹, Nurul Aliyah², Prima Mytra³

^{1,2,3}Universitas Islam Ahmad Dahlan

Email: haeratiafifah24@gmail.com¹, @nurulaliyah989Gmail.com²

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Canva oleh guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu guru menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan visual, sehingga siswa lebih aktif, imajinatif, dan kreatif dalam belajar. Canva juga memudahkan guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan variatif. Dengan demikian, media Canva berperan penting dalam mendukung peningkatan kreativitas belajar siswa di MI.

Kata Kunci: Canva, Kreativitas Belajar, Madrasah Ibtidaiyah.

ABSTRACT: This study aims to describe teachers' use of Canva to enhance student learning creativity at an elementary school (Madrasah Ibtidaiyah). The study employed a descriptive qualitative approach, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results indicate that using Canva helps teachers present material in an engaging, interactive, and visual manner, enabling students to be more active, imaginative, and creative in their learning. Canva also facilitates teachers in creating a fun and varied learning environment. Therefore, Canva plays a significant role in supporting the enhancement of student learning creativity at an elementary school (MI).

Keywords: Canva, Learning Creativity, Madrasah Ibtidaiyah.

A. PENDAHULUAN

Dalam era pembelajaran abad ke-21, guru tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga berperan sebagai pendamping yang membantu siswa dalam mengakses, menggunakan, dan mengelola informasi secara efektif dengan bantuan teknologi (Rahma et al., 2025). Dunia pendidikan telah mengalami perubahan besar sebagai akibat dari perkembangan teknologi digital. Ini mengharuskan pendidik untuk menjadi kreatif, interaktif, dan bermakna saat mengejar. Canva, platform desain grafis online yang membantu guru dan siswa membuat media pembelajaran yang menarik dan komunikatif, adalah salah satu inovasi yang semakin populer. Canva menanamkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kerja tim, dan berpikir kritis

selain meningkatkan daya tarik visual materi ajar melalui tampilannya yang sederhana namun kaya fitur. Oleh karena itu, memasukkan Canva ke dalam pendidikan merupakan langkah strategis untuk membuat proses belajar lebih hidup dan relevan dengan era digital. Ini juga akan selaras dengan tujuan pendidikan karakter dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Imam Baihaqi, 2024).

Di era revolusi industri 4.0, aplikasi Canva, yang merupakan media pembelajaran digital, adalah langkah inovatif untuk mengubah pendidikan menjadi sesuatu yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa (Rohmiasih et al., 2023). Penggunaan Canva membantu guru menyajikan materi dengan tampilan visual yang menarik, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, selain itu, aplikasi ini mendorong pengembangan lingkungan belajar digital yang inovatif dan interaktif (Fajri et al., 2021). Khusus di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), Pemanfaatan Canva dapat menjadi strategi efektif untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa, karena media ini memungkinkan mereka mengekspresikan ide dan pemahaman melalui desain yang meyakinkan dan kontekstual (Rohmiasih et al., 2023).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Metode ini dipilih karena penelitian tidak dilakukan secara langsung di lapangan, melainkan melalui pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber tertulis dan relevan. Fokus penelitian diarahkan pada analisis konsep, teori dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pemanfaatan media Canva oleh guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, prosiding, dan artikel akademik yang membahas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terutama Canva, dalam konteks pendidikan dasar dan madrasah. Semua literatur yang digunakan dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan topik, kebaruan penelitian, serta relevansinya terhadap permasalahan yang dibahas.

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pengumpulan data literatur, pembacaan, dan penelaahan sumber, serta analisis (*content analysis*) terhadap data yang ditemukan. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Fadli, 2021). Melalui

proses ini, peneliti berupaya menggambarkan secara komprehensif bagaimana Canva dapat berperan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa dan mendukung efektivitas proses belajar di MI. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan media pembelajaran digital serta menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan Canva sebagai sarana pembelajaran kreatif di era modern.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pendidikan tidak lagi hanya berpusat pada guru, tetapi menuntut adanya inovasi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang kreatif dan mandiri. Dalam konteks ini, guru dituntut mampu mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya melalui pemanfaatan media digital Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang dirancang untuk memudahkan penggunaanya dalam membuat berbagai jenis desain seperti infografis, poster, video, brosur, hingga presentasi menarik dan interaktif (Akbar et al., 2025).

Dengan perkembangan zaman yang begitu pesat saat ini, hampir setiap aspek kehidupan manusia sangat bergantung pada kemajuan teknologi informasi, terutama dalam bidang pendidikan. Diharapkan agar pendidik menggunakan teknologi informasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dalam permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Pasal 2A ayat 1 dinyatakan bahwa “Muatan informatika pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan atau dipelajari melalui ekstrakurikuler dan muatan lokal. “Ayat ini menjelaskan bahwa guru harus menggunakan muatan informatika atau Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Lebih jauh lagi, ada kemungkinan besar bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. TIK memberi guru kemampuan untuk membuat model dan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan rentang usia siswa. Ini memungkinkan guru untuk memaksimalkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hafizhah et al., 2025).

Penggunaan media Canva dalam pembelajaran di MI menunjukkan bahwa desain visual digital dapat membuat materi lebih menarik dan membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa, penggunaan media pembelajaran Canva telah terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan pelajaran melalui media interaktif yang menarik bagi siswa dan memungkinkan umpan balik langsung, dan siswa-siswa saat ini sudah familiar dengan teknologi dan dapat menerapkannya dalam pembelajaran mereka, sehingga penggunaan Canva di MI dianggap ideal. Canva membantu guru merancang bahan ajar tambahan, dan memudahkan guru membuat pembelajaran berbasis teknologi, yaitu meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru. Penggunaan media pembelajaran Canva juga menghemat waktu dan membuat siswa lebih tertarik pada bahan ajar tambahan yang beragam (Di & Dasar, 2024).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran poster secara konsisten meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa MI, terutama pada indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Beberapa penelitian dalam tinjauan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang awalnya berada pada kategori “cukup kreatif” menjadi “kreatif” setelah menggunakan pembelajaran dengan Canva studi yang menggunakan desain eksperimen seperti pre-test dan post-test menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan Canva memiliki skor kreativitas lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media konvensional seperti poster manual atau Powerpoint. (Hernawati, 2025a).

Berdasarkan berbagai sumber literatur yang dianalisis, penerapan Canva sebagai media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah terbukti tidak hanya memudahkan guru dalam membuat materi ajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan mampu dan menstimulus daya imajinasi siswa. Hal ini selaras dengan hakikat pembelajaran abad 21 yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif serta terampil mengolah informasi melalui media digital. Canva menghadirkan fitur visual menarik yang membuat siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, namun juga sebagai kreator konten visual sederhana yang mengekspresikan pemahamannya terhadap materi pelajaran (Amin, 2024a). Hal ini menunjukkan bahwa Canva dapat dijadikan media yang relevan dengan karakteristik siswa MI yang senang bereksplorasi melalui warna, gambar, dan bentuk.

Dalam perpektif literatur lain, pembelajaran berbasis media digital seperti Canva memberikan ruang bagi siswa untuk menciptakan karya unik sesuai ide masing-masing ide,

sehingga potensi kreativitas berkembang secara bervariasi antar peserta didik. Siswa memiliki kebebasan memilih tema, warna, ikon, serta memperindah desain dengan gaya visual yang berbeda. Variasi hasil desain dari berbagai siswa merupakan indikator bahwa Canva mampu menumbuhkan *fluency*, dan *originality* dalam berpikir kreatif (Arifah, 2025). Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya sebagai alat bantu guru, tetapi juga media pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, terutama pada keterampilan menghasilkan produk visual berbasis ide.

Temuan literatur juga menampilkkan bahwa Canva berperan dalam meningkatkan motivasi belajar. Materi yang divisualisasikan melalui Canva lebih mudah dicerna oleh siswa karena tampil grafis yang menarik mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan fokus selama pembelajaran. Media ini juga memfasilitasi *student centered learning*, dimana siswa diberi kesempatan berpartisipasi aktif dalam menghasilkan output pembelajaran. Konsep ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat langsung dalam membangun pemngetahuan melalui aktivitas tangan dan pikiran (Damayanti & Tjoi, 2025).

Namun kemudian, kajian literatur juga mencatat adanya keterbatasan. Penggunaan Canva memerlukan dukungan perangkat seperti laptop atau ponsel serta jaringan internet. Pada beberapa sekolah, kondisi ini menjadi kendala sehingga diperlukan alternatif seperti penggunaan Canva versi offline, kegiatan berkelompok berbagai perangkat, atau mencetak materi hasil desain untuk digunakan dalam pembelajaran. (Putu et al., 2025) menekan kan bahwa efektivitas teknologi dalam pembelajaran bergantung pada kesiapan sarana, pelatihan guru, dan budaya literasi digital sekolah. Secara keseluruhan, liteatur-literatur yang dianalisis menunjukkan bahwa Canva layak digunakan sebagai media pembelajran kreatif di MI karena memiliki nilai guna yang luas, praktis dioperasikan, dan mampu meningkatkan kreativitas siswa maupun guru. Integrasi Canva dalam pembelajaran dapat menjadi solusi modern dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan dan sangat potensial ditetapkan pada pembelajaran tematik maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan representasi visual. Hal ini menegeskan bahwa Canva mendukung transformasi pembelajaran menuju arah dgital yang lebih inovatif, produktif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dari keseluruhan kajian pustaka yang dianalisis, terlihat bahwa Canva memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan pendidikan modern. Canva

tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi secara visual dan menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif menciptakan, memodifikasi, dan mengekspresikan gagasannya melalui desain digital (Herawati et al., 2025). Karakteristik inilah yang menjadikan Canva bukan sekedar media pendukung, melainkan sarana pengembangan kreativitas melalui aktivitas *learning by creating* sebagaimana disampaikan oleh (Sulolipu et al., 2025).

Selain itu, literatur yang dikaji menunjukkan konsistensi hasil bahwa Canva dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Hernawati, 2025). Hal ini memperkuat bahwa integrasi Canva dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di MI, khususnya pada pengembangan kreativitas visual dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, sejalan dengan tuntutan transformasi pendidikan digital abad 21 (Sutinah, 2025). Penggunaan Canva juga relevan dengan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran interaktif dan inovatif sesuai perkembangan teknologi pendidikan masa kini (Alfiani Syafarina, 2025).

Dengan demikian, secara teoritis pemanfaatan Canva mampu memperkaya strategi pembelajaran guru dan menjadi inovasi pembelajaran yang efektif (Amin, 2024). Meskipun masih terdapat hambatan berupa keterbatasan fasilitas dan literasi digital, Canva tetap dapat dioptimalkan melalui strategi alternatif seperti pembelajaran kolaboratif berbagai perangkat, penggunaan template sederhana, atau integrasi dalam bentuk LKPD digital dan bahan ajar cetak (Syahputri & Solikhin, 2023). Oleh karena itu, hasil kajian ini dapat dijadikan landasan kuat bagi guru atau peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penerapan Canva dalam pembelajaran MI maupun tingkat pendidikan dasar lainnya (Azfar et al., 2024).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan analisis literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Canva memiliki peran strategis dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam menghasilkan bahan ajar yang menarik secara visual, interaktif, dan variatif sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi memberi ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dan kreatif. Integrasi Canva terbukti mendorong siswa berpikir lebih inovatif melalui proses eksplorasi desain, pengolahan warna, gambar, dan elemen visual lainnya sehingga muncul kemampuan kreativitas pada

aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Selain itu, Canva juga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi, minat belajar, serta keterampilan literasi digital siswa sesuai tuntutan pembelajaran abad 21.

Meskipun demikian, penggunaan Canva masih menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, serta kemampuan digital guru yang bervariasi. Oleh karena itu, optimalisasi pemanfaatan Canva perlu didukung oleh pelatihan teknologi bagi guru, penyediaan sarana prasarana yang memadai, serta strategi pembelajaran kreatif agar penerapan media digital ini dapat berjalan maksimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva layak menjadi media pembelajaran kreatif di MI, karena efektif membantu guru dalam penyampaian materi, memfasilitasi siswa dalam berkarya visual, serta mampu menjadi alternatif media modern yang mendukung transformasi pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F. S., Burhan, & Arsyad, S. N. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar. *Eduprimaria Of Jurnal*, 1(1), 1–8.
- Alfiani Syafarina, E. (2025). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Alat Pembuatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Digital Siswa. 4(1), 174–183.
- Amin, A. (2024a). *E-ISSN TRANSFORMASI DIGITAL : APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN KOLABORATIF DALAM PENDIDIKAN SD / MI*. 61–65.
- Amin, A. (2024b). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa MTs Al-Qur'aniyah. <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v1i1.2427>
- Arifah, A. (2025). Penerapan Media Digital Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. 3(4), 3007–3013.
- Azfar, R. B., Pd, S., & Madiun, U. P. (2024). Upaya Peningkatan Kreatifitas dan Keaktifan Minat Belajar Melalui Proyek Infografis pada Aplikasi Canva di Kelas X-H SMAN 6 Madiun. 3(1), 592–600.

- Damayanti, L., & Tjoi, P. (2025). *Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Yayasan Dasa Paramita*. 3(8), 3899–3906.
- Di, T., & Dasar, S. (2024). *Efektivitas penggunaan aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar*.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57, 21(1)*, 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Fajri, Z., Febriliana Dewi Riza, I., Azizah, H., Sofiana, Y., & Andila, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, x(3), 397–408. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/index>
- Hafizhah, Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pendidikan di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(1), 94–101. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i1.649>
- Herawati, N., Nuryani, N., Saputra, A. E., & Banyuasin, S. D. N. (2025). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif Politeknik Prasetiya Mandiri , Indonesia berfokus pada pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar , . 4*.
- Hernawati, lik nurulpaik. (2025a). *Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar Synematic Literature Review*. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2930>
- Hernawati, lik nurulpaik. (2025b). *Media Pembelajaran Canva untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar. Kependidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2930>
- Imam Baihaqi, A. F. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang . *Jurnal UMJ*, 2464–2470.
- Putu, N., Prastya, C., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., Singaraja, K., Hindu, U., Gusti, N. I., & Sugriwa, B. (2025). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA LKPD PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD N2 SEPANG STA H NEGERI MPU*. 2(3), 3439–3445.

- Rahma, I. D., Rahmadania, R., Ningrum, T. R. S., Edwar, Y., Oktara, Y. R., Hidayat, T., & Rifa'i, R. (2025). Transformasi Peran Guru Di Era Kecerdasan Buatan: Dari Pengajar Menjadi Fasilitator Digital. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 6198–6203. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1566>
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69–73.
- Sulolipu, A. A., Wahid, A., Ram, W., Ishak, S., Interaktif, M. D., Desain, P. B., & Produktif, T. (2025). *Visual Learning With Canva : Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar*. 7215, 56–63.
- Sutinah, T. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jpqe9b21>
- Syahputri, D. N., & Solikhin, F. (2023). *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Pengembangan e - LKPD Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Reaksi Redoks*. 17(1).