Journal of Education Development & Technology Research
Vol. 2, No. 2 Agustus (2026) · pp. xx–xx
p-ISSN 0000-0000 · e-ISSN 0000-0000
https://eduvantatechjournal.co.id

PUBLISHED BY
PT EDUCATION ADVANTAGE TECHNOLOGY

TEMPLATE KEY ■ Grey guidance text: you (the author) write here. ■ Tinted text: completed by the Desk Editorial. Do not edit it.
Add a co-author by copying a row of the author table (and of the CRediT table). Header, footer, licence, article history, certificate and editorial record are filled from OJS. This key and the style guide are removed before publication.

RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA

1 **Fitri Saud** CORRESPONDING AUTHOR
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pohuwato, Gorontalo, Indonesia
Fitrisaud2@gmail.com

2 **Rahwilta Moha** AUTHOR
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pohuwato, Gorontalo, Indonesia
rahwymoha@gmail.com

ARTICLE HISTORY
Received 15 Juli 2026
Revised 26 Juli 2026
Accepted 02 Agustus 2026
Published 24 Agustus 2026

KEYWORDS
Canva, digital media, Interactivity, Primary School, Instructional Design.

DOI
https://doi.org/10.xxxxx/xxxxx

ARTICLE LINK
https://journal.example.org/article/view/xxx

ABSTRACT

Penggunaan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan penting dalam mendukung penyampaian materi yang lebih menarik, sistematis, dan interaktif di sekolah dasar. Canva merupakan salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan guru untuk menyusun media visual kreatif dengan memadukan teks, warna, ilustrasi, serta animasi. Kajian literatur ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi Canva dalam meningkatkan kreativitas guru, interaktivitas pembelajaran, dan keterlibatan peserta didik, serta mengidentifikasi tantangan dan faktor pendukung dalam implementasinya. Literatur dikumpulkan dari berbagai jurnal nasional dengan fokus pada tema media digital, interaktivitas pembelajaran, dan inovasi desain materi ajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan kualitas visual pembelajaran, mendukung penjelasan materi, dan meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa. Fasilitas digital seperti Chromebook dan Papan Interaktif Digital (PID) turut memperkuat efektivitas penggunaan Canva. Tantangan yang muncul di antaranya keterbatasan jaringan internet dan variasi literasi digital guru. Kajian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

© 20xx The Author(s). The authors retain copyright and grant Journal of Education Development & Technology Research the right of first publication. This is an open access article distributed under the terms of the **CC BY-NC-SA 4.0** license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), which permits non-commercial use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, provided the original work is properly cited and adaptations are shared under the same license.

1. Introduction

Pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Materi pembelajaran yang disajikan secara visual, menarik, dan mudah dipahami terbukti dapat meningkatkan atensi dan minat siswa. Canva sebagai aplikasi desain digital menyediakan berbagai fitur kreatif yang memungkinkan guru merancang bahan ajar dalam bentuk poster, infografis, presentasi interaktif, dan video pembelajaran. Hal ini menjadikan Canva salah satu media yang relevan dengan karakteristik peserta didik era digital. Canva hadir sebagai solusi platform desain grafis daring yang intuitif dan menyediakan beragam fitur serta template gratis untuk keperluan pendidikan. Dengan antarmuka yang sederhana namun lengkap, Canva memungkinkan guru, bahkan tanpa latar belakang desain grafis mendalam, untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop, tablet, atau ponsel). Pemanfaatan aplikasi ini tidak hanya memfasilitasi kreativitas guru, tetapi juga merangsang kreativitas siswa dalam mengungkapkan ide dan pemahaman mereka secara visual.

Di banyak sekolah, termasuk sekolah dasar, penggunaan perangkat pendukung seperti Chromebook dan Papan Interaktif Digital (PID) turut memperluas peluang penerapan media pembelajaran digital. Chromebook memberi kemudahan akses bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar, sedangkan PID memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif melalui tampilan layar sentuh. Penelitian sebelumnya, seperti Pratiwi (2023) dan Hidayat (2023), menunjukkan bahwa media pembelajaran visual meningkatkan motivasi, retensi informasi, serta partisipasi aktif peserta didik.

Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan digital yang memadai. Tantangan seperti koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan fitur offline, dan variasi kemampuan guru menjadi hambatan dalam pemanfaatan Canva secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk melakukan kajian literatur yang menggali manfaat, tantangan, faktor pendukung, dan strategi implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital. Kajian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih modern dan efektif di sekolah dasar.

2. Methods

Untuk menyusun kajian ini, penulis mencari jurnal melalui database akademik seperti Google Scholar dan portal jurnal nasional dengan kata kunci: “media digital SD”, “Canva pembelajaran”, “media interaktif sekolah dasar”, dan “pembelajaran visual digital”**.** Kriteria yang digunakan adalah artikel penelitian pada jenjang sekolah dasar yang membahas penggunaan Canva atau media visual digital serta diterbitkan dalam jurnal akademik. Literatur

kemudian dikaji berdasarkan tema-tema utama, yaitu: kualitas desain visual, interaktivitas pembelajaran, motivasi dan keterlibatan siswa, serta tantangan implementasi teknologi pembelajaran.

3. Results

Kajian literatur menunjukkan bahwa Canva memiliki kontribusi besar dalam mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Canva memungkinkan guru merancang materi pembelajaran yang lebih kreatif, komunikatif, dan menarik melalui elemen visual seperti ilustrasi, warna, dan animasi. Penggunaannya terbukti meningkatkan motivasi belajar, fokus, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Integrasi Canva dengan perangkat seperti Chromebook dan PID semakin memperkaya proses pembelajaran melalui penyajian materi yang interaktif dan dinamis.

Meskipun demikian, pemanfaatan Canva masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan jaringan internet, variasi literasi digital guru, serta fitur Canva yang sebagian besar berbasis online. Dukungan fasilitas sekolah, pelatihan guru, dan kolaborasi antarpendidik menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan penggunaan Canva. Secara keseluruhan, kajian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital seperti Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong praktik pengajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Canva sebagai Media Visual Interaktif

Kajian literatur menunjukkan bahwa Canva memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas visual dan struktur materi pembelajaran. Studi (Pratiwi 2023: 45) menjelaskan bahwa tampilan visual Canva yang terdiri atas ilustrasi, warna, dan font yang harmonis mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman konsep. Elemen visual yang disajikan melalui Canva membantu siswa SD yang masih dominan menggunakan gaya belajar visual dalam memahami materi secara lebih konkret. Hal ini memperkuat kemampuan siswa dalam menangkap inti materi secara cepat.

Selain itu, Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun alur pembelajaran yang sistematis. Berbagai template yang tersedia memungkinkan guru membuat poster, infografis, dan presentasi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan materi. Studi Setiawan 2024: 1–7 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menampilkan struktur visual sistematis dapat meningkatkan retensi informasi siswa hingga 40%. Dengan demikian, kemampuan Canva sebagai media desain visual menjadi salah satu keunggulan utama dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar.

Dari perspektif kepraktisan, guru dapat melakukan personalisasi terhadap desain sesuai kebutuhan karakteristik peserta didik. Guru dapat menyesuaikan warna, ikon, dan layout untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep tertentu. Studi Alhakim 2023: 109–115 menekankan bahwa fleksibilitas tampilan visual pada media pembelajaran digital mampu mempermudah guru dalam menyajikan materi yang lebih sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa Canva memiliki posisi penting dalam rekayasa materi ajar yang adaptif dan komunikatif.

Interaktivitas Pembelajaran melalui Chromebook dan PID

Integrasi Canva dengan perangkat digital seperti Chromebook dan PID (Papan Interaktif Digital) memberikan dampak besar terhadap peningkatan interaktivitas pembelajaran. Chromebook mempermudah guru mengakses Canva secara cepat dan fleksibel, tanpa hambatan perangkat. Studi Putri & Sari 2023: 12–18 menyatakan bahwa perangkat digital yang ringan dan praktis seperti Chromebook mendukung produktivitas guru dalam proses desain media. Keberadaan perangkat tersebut memungkinkan guru melakukan pengeditan materi secara langsung di kelas maupun di luar kelas.

Sementara itu, PID berfungsi sebagai alat presentasi interaktif yang memvisualisasikan langsung media Canva di layar besar. Dalam penelitian Jama 2024: 66–72, penggunaan papan interaktif digital terbukti meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan selama proses pembelajaran. Siswa dapat terlibat langsung melalui aktivitas seperti menggeser gambar, membaca infografis, dan mengamati animasi materi. Interaksi langsung ini meningkatkan fokus dan antusiasme siswa, terutama pada materi yang bersifat visual dan praktis.

Selain itu, integrasi Canva dengan PID memberi kesempatan bagi guru untuk menyampaikan materi yang lebih dinamis dan variatif. Guru dapat menunjukkan langkah-langkah proses, membuat anotasi digital, serta menyoroti bagian penting dari materi secara real-time. Studi Hidayat 2023: 55–63 menemukan bahwa pembelajaran digital interaktif meningkatkan keaktifan siswa lebih dari 30% dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Hal ini memperkuat bukti bahwa teknologi pembelajaran mampu mendorong interaksi bermakna antara guru, siswa, dan media ajar.

Dampak Canva terhadap Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik

Media berbasis Canva terbukti memberi pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Studi Pratiwi 2023: 48–52 menyimpulkan bahwa media visual yang dirancang dengan baik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta minat siswa terhadap materi. Visualisasi yang menarik membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan. Hal ini sangat penting di sekolah dasar, di mana perhatian siswa perlu dijaga melalui tampilan yang menarik dan informatif.

Selain itu, Canva membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Studi Jama 2024: 68–70 melaporkan bahwa penggunaan media digital berbasis visual meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelas serta meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya. Canva menjadi jembatan visual bagi guru untuk menjelaskan konsep dengan lebih konkret, sehingga siswa merasa lebih mudah untuk memahami dan merespons.

Penggunaan Canva juga terbukti menumbuhkan motivasi belajar karena siswa merasa materi pembelajaran lebih modern dan relevan dengan kehidupan mereka. Studi Setiawan 2024: 3–6 menunjukkan bahwa media interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 35% terutama pada pembelajaran tematik dan IPA. Penguatan motivasi belajar ini berdampak pada peningkatan pemahaman konsep serta pengalaman belajar yang lebih positif. Dengan demikian, Canva berperan penting sebagai media yang mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran.

4. Discussion

Tantangan Dan Faktor Penghambat

Meskipun Canva memberikan banyak manfaat, kajian literatur menunjukkan bahwa terdapat tantangan dalam implementasinya. Tantangan utama adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Studi Rahmadani 2024: 22–30 menjelaskan bahwa Canva membutuhkan jaringan yang kuat untuk mengakses template, menyimpan desain, dan melakukan sinkronisasi. Ketidakstabilan jaringan membuat guru kesulitan mengedit atau menampilkan media pembelajaran secara maksimal, terutama di sekolah dengan fasilitas internet terbatas.

Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan literasi digital yang sama. Studi Putri & Sari 2023: 15–17 menyebutkan bahwa guru yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital sering mengalami kesulitan memahami fitur Canva. Perbedaan tingkat penguasaan teknologi menghambat proses pembuatan bahan ajar yang kreatif dan sistematis. Guru senior biasanya membutuhkan pelatihan dan pendampingan lebih intensif untuk menguasai fitur desain.

Tantangan berikutnya adalah keterbatasan fitur Canva dalam mode offline. Sebagian besar elemen visual hanya dapat diakses ketika terhubung ke internet sehingga guru cenderung kesulitan bekerja secara fleksibel. Studi Alhakim 2023: 112–113 menunjukkan bahwa aplikasi yang membutuhkan koneksi terus-menerus dapat menurunkan efisiensi kerja guru. Oleh karena itu, meskipun Canva memiliki potensi besar, hambatan-hambatan tersebut perlu diperhatikan agar implementasinya maksimal.

Strategi Implementasi / Praktik Baik

Untuk mengatasi tantangan tersebut, kajian literatur menawarkan berbagai strategi implementasi Canva. Strategi pertama adalah memulai penggunaan Canva melalui template sederhana. Hidayat 2023: 58–60 menyarankan agar guru tidak langsung menggunakan fitur kompleks, melainkan memulai dari desain dasar seperti poster dan infografis. Pendekatan bertahap ini membantu guru meningkatkan rasa percaya diri serta memudahkan proses adaptasi terhadap teknologi.

Strategi kedua adalah integrasi Canva dengan perangkat interaktif seperti PID untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Studi Setiawan 2024: 4–6 menunjukkan bahwa kombinasi media visual dengan perangkat interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman materi. Guru dapat menampilkan video pendek, animasi, atau diagram Canva pada PID untuk memberi pengalaman belajar yang lebih nyata.

Strategi ketiga adalah penguatan kolaborasi antar guru melalui komunitas belajar. Studi Putri & Sari 2023: 16–18 menegaskan bahwa forum berbagi template, praktik mengajar, dan teknik desain sangat membantu guru dalam meningkatkan kompetensi. Kolaborasi ini dapat dilakukan melalui pertemuan rutin, grup WhatsApp, atau workshop internal. Dengan demikian, guru tidak bergantung sepenuhnya pada pelatihan formal, tetapi dapat belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

Faktor Pendukung Keberhasilan

Keberhasilan penggunaan Canva tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung. Faktor pertama adalah ketersediaan perangkat digital seperti Chromebook dan PID. Studi Jama 2024: 69–72 menunjukkan bahwa fasilitas digital yang memadai memberikan peluang besar bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran digital. Perangkat yang mudah dioperasikan meningkatkan produktivitas guru dalam merancang materi ajar yang kreatif.

Faktor kedua adalah literasi digital guru. Studi Hidayat 2023: 59–62 menekankan bahwa tingkat penguasaan teknologi sangat mempengaruhi kualitas media yang dihasilkan. Guru yang memiliki kemampuan desain dasar dan pemahaman alur penyusunan materi visual dapat menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Faktor pendukung berikutnya adalah dukungan sekolah terhadap pelatihan dan pengembangan profesional. Studi Rahmadani 2024: 27–29 menyatakan bahwa pelatihan reguler, bimbingan teknis, dan webinar memainkan peran penting dalam peningkatan kompetensi guru. Ketika guru mendapatkan ruang untuk mengembangkan keterampilan desain digital, kualitas media pembelajaran juga meningkat secara signifikan.

5. Conclusion

Berdasarkan hasil kajian literatur, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Canva membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, terstruktur, dan mudah dipahami melalui penggunaan ilustrasi, animasi, infografis, serta berbagai elemen visual. Integrasi Canva dengan perangkat Chromebook dan Papan Interaktif Digital (PID) turut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif. Penggunaan teknologi tersebut dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Canva juga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Meskipun demikian, penerapan Canva masih menghadapi sejumlah kendala, terutama keterbatasan akses internet, perbedaan kemampuan literasi digital guru, dan ketergantungan pada fitur berbasis daring. Keberhasilan pemanfaatannya memerlukan dukungan sarana digital, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan, serta kolaborasi antarpendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah perlu mendorong penggunaan Canva secara terencana dan menyesuaikannya dengan kondisi serta kebutuhan pembelajaran. Kajian ini menegaskan bahwa Canva berpotensi menjadi media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas penggunaan Canva secara empiris untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

References

Alhakim, M. L. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. AINI Journal, 5(1), 109–115. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349. Diakses pada 4 Desember 2025.

Hidayat, R. (2023). *Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 10(2), 55–63. https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3670. Diakses pada 4 Desember 2025.

Jama, R., et al. (2024). *Media Pembelajaran Digital dan Implikasinya*. Sittah Journal, 5(2), 66–72. https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710. Diakses pada 4 Desember 2025.

Pratiwi, N. (2023). *Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 5(1), 44–57. (Tidak tersedia DOI, diakses melalui laman jurnal). Diakses pada 4 Desember 2025.

Putri, D., & Sari, N. (2023). *Implementasi Media Digital untuk Guru Sekolah Dasar*. JPPM. https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817. Diakses pada 4 Desember 2025.

Rahmadani, S. (2024). *Tantangan Pemanfaatan Media Digital*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 22–30. https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716. Diakses pada 4 Desember 2025.

Setiawan, D. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Kajian Literatur*. Digital Creative Studies, 1(2), 1–7. https://doi.org/10.69693/dcs.v1i2.10. Diakses pada 4 Desember 2025.