

## PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS LITERASI DIGITAL PADA POSTER SISWA KELAS VI SD NEGERI 15 KOTA BENGKULU

**Sherly Vita Sari Rahayu, Rekho Adriadi**

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

*Corresponding author Email\**: Sherlyvitasari589@gmail.com

### **Abstract**

*Education that is oriented towards 21st century skills requires students who have the ability to think creatively and innovatively. Creative thinking skills are one of the important skills that need to be developed in students from an early age. Creative thinking helps students to solve problems, develop new ideas, and produce unique solutions. However, in practice, the development of creative thinking skills is often hampered by learning methods that are less interesting and do not involve students actively. This research aims to implement a project using Canva in learning in class VI at SDN 15 Bengkulu City to make it more interesting and increase students' interest in learning using technological methods in the Canva application.*

*Keywords: Utilization, Media, Canva, Learning, Negotiation*

### **Abstrak**

Pendidikan yang berorientasi pada keterampilan abad ke 21 memerlukan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan pada siswa sejak dini. Berpikir kreatif membantu siswa untuk memecahkan masalah, mengembangkan ide ide baru, dan menghasilkan solusi yang unik. Namun, dalam praktiknya, pengembangan keterampilan berpikir kreatif seringkali terhambat oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan proyek penggunaan Canva dalam pembelajaran di kelas VI SDN 15 Kota Bengkulu agar lebih menarik dan menambah minat siswa dalam belajar menggunakan metode teknologi pada aplikasi canva.

**Kata Kunci:** Pemanfaatan, Media, Canva, Pembelajaran, Negosiasi

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berorientasi pada keterampilan abad ke 21 memerlukan siswa yang mampu memiliki keterampilan berfikir dan inovatif. Dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, penggunaan teknologi digital seperti Canva dapat menjadi sarana efektif. Canva, sebagai aplikasi desain, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dengan cara yang interaktif dan dinamis. Dalam konteks pendidikan, penggunaan Canva dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Proses pembelajaran mirip dengan proses komunikasi, yaitu pesan yang disampaikan oleh sumber pesan melalui saluran atau media tertentu yang diberikan kepada penerima pesan. Pesan yang disampaikan terdiri dari pelajaran atau instruksi yang ada dalam kurikulum, dan sumber pesan dapat berupa guru, siswa, atau orang lain. Saluran yang dimaksud adalah media pendidikan, dan penerima pesan adalah siswa atau guru. Menurut Sadiman et al. (2018), proses pembelajaran adalah sistem yang terdiri dari berbagai elemen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen ini termasuk tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, bahan ajar, metode dan strategi pembelajaran, alat atau media, sumber pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting untuk dikembangkan pada siswa sejak dini. Berpikir kreatif membantu siswa untuk mengatasi masalah, mengembangkan ide-ide baru, dan menghasilkan solusi yang unik. Namun, dalam praktiknya, pengembangan keterampilan berpikir kreatif seringkali terhambat oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis online yang mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka melalui pembuatan desain grafis yang interaktif dan kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan proyek penggunaan Canva dalam pembelajaran di kelas VI SDN 15 Kota Bengkulu. Dengan melibatkan siswa dalam proyek pembuatan desain grafis menggunakan Canva, diharapkan keterampilan berpikir kreatif mereka dapat meningkat. Dengan demikian, proyek ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 15 Kota Bengkulu

Sayangnya, masih banyak siswa yang kurang terampil dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya akses terhadap perangkat digital, kurangnya pengetahuan tentang aplikasi atau platform yang sesuai, serta kurangnya bimbingan dari guru atau orang tua.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas literasi digital siswa kelas VI SDN 15 Kota Bengkulu. Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, seperti poster, brosur, infografik, dan lain-lain. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai template serta elemen desain yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna.

Tujuan pengabdian ini, akan dibahas proses implementasi proyek penggunaan Canva, tantangan yang dihadapi, serta hasil dan dampak yang diperoleh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VI SDN 15 Kota Bengkulu sehingga dapat memberikan wawasan baru dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan teknologi digital.

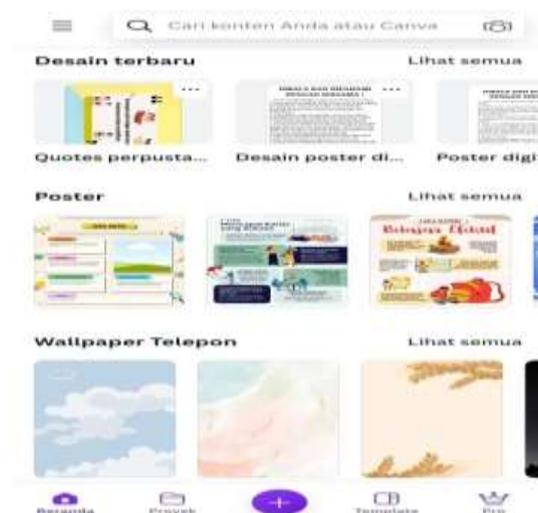
## **METODE PELAKANAAN**

Metode pelaksanaan yang dilakukan yaitu menganalisis, mendeskripsikan, mencatat dan menginterpretasikan keadaan nyata dalam implementasi media Canva pada pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada Bulan April 2024 di SDN 15 Kota Bengkulu diikuti oleh peserta didik di Kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

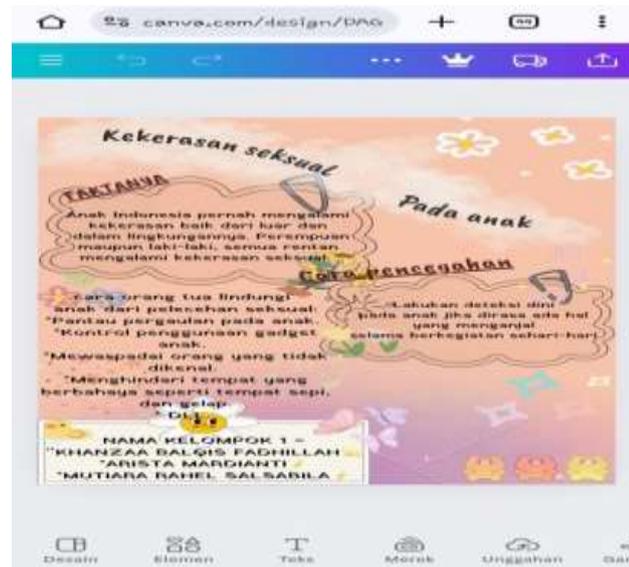
Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas VI SDN 15 Kota Bengkulu berjalan dengan baik, kondusif, dan interaktif. Sebelum masuk dalam proses pembelajaran, tentunya ada langkah – langkah pembuatan media Canva yang dilakukan. Pada implementasi dalam proses pemanfaatan media canva ini ada beberapa kelemahan yang timbul ketika proses berlangsung. Akan tetapi, keunggulan dari implementasi media ini lebih berdampak daripada kelemahannya. Pembelajaran yang monoton dan membosankan bisa teratasi dengan aplikasi Canva sebagai media interaktif.

Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas literasi digital siswa menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi digital, memahami informasi visual, dan memproduksi konten digital yang menarik dan kreatif. Selain itu, siswa juga menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam proses pembelajaran karena adanya unsur interaktif dan visual yang menarik dari aplikasi Canva. Teknologi abad 21 mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal tersebut dapat ditinjau dari berbagai aspek, teknologi memiliki dampak yang sangat terasa. Tidak terkecuali pada bidang pendidikan, perkembangan teknologi juga berdampak pada pembelajaran baik luring maupun daring. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini akrab terdengar bagi para pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini memiliki berbagai unsur di dalamnya.



Gambar 1. Tampilan situs mikro Canva pada Android

Media pembelajaran saat ini yang menjadi salah satu hasil perkembangan teknologi adalah aplikasi Canva. Dikutip dari situs akun Canva, platform Canva ini menyuguhkan fitur fitur atau utilitas dalam pendidikan.



Gambar 2. Tampilan situs mikro Canva pada Android

Dalam pengabdian ini, dilakukan proses literasi digital dengan mengajarkan membuat poster menggunakan aplikasi Canva. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa kegiatan literasi digital dengan menggunakan aplikasi Canva yang di selenggarakan di SDN 15 Kota Bengkulu sudah berjalan dengan baik. Pembelajaran dengan memanfaatkan media digital seperti Canva merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembuatan poster ini, tema yang diberikan tentang tiga dosa dalam pendidikan (kekerasan seksual, perundungan/kekerasan, dan intoleransi).

Dari pemaparan tersebut, terlihat bahwa aplikasi Canva sangat bermanfaat dan multifungsi. Tidak hanya berupa poster, presentasi atau video saja yang dapat ditampilkan. Akan tetapi, beberapa hal seperti video, gambar, dan bahkan dari aplikasi lain dapat digabungkan dalam desain Canva seperti situs mikro yang menjadi media pembelajaran dari Canva di kelas VI SDN 15 Kota Bengkulu ini. Situs mikro dari Canva ini juga dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja asal memiliki tautan dari Canva.



**Gambar 3. Proses pembuatan poster**

Pemanfaatan media Canva tersebut membuat peserta didik di Kelas VI SDN 15 Kota Bengkulu menjadi lebih antusias dalam pembelajaran. Meskipun pertama kali mencoba situs mikro tersebut, peserta didik terlihat tidak kesulitan dalam mengaksesnya. Akses situs mikro tersebut pun bisa menggunakan laptop maupun gawai. Peserta didik terlihat tenang dalam menggunakan media ini, meskipun sesekali bertanya jika ada hal yang mereka belum paham terkait penggunaannya.

Desain dibuat dengan sekreatif mungkin dan disesuaikan dengan kebutuhan dengan menambahkan elemen atau foto pada desain dan dibuat. Pada tema yang telah ditetapkan, desain dibuat dalam bentuk satu lembar saja untuk memuat beberapa kolom yang nantinya bisa diklik sendiri oleh peserta didik. Setelah membuat desain dengan tema yang telah ditetapkan.



**Gambar 4, peserta didik sangat antusias dalam pembuatan poster**

Kegiatan literasi digital dalam membuat poster dengan menggunakan aplikasi Canva memiliki beberapa kendala seperti gangguan jaringan saat membuka web aplikasi Canva, siswa masih kebingungan dalam memasukkan gambar, tulisan, serta hiasan sehingga masih memerlukan dampingan guru. Namun, kegiatan ini memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi dan dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka.

Peserta didik lebih memahami apa yang disampaikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan Canva ini sangat cocok untuk semua karakteristik peserta didik baik visual, audio, bahkan kinestetik. Pembelajaran dengan media Canva ini juga efisien untuk digunakan. Selain itu, media Canva juga membangkitkan minat peserta didik untuk lebih memperhatikan pembelajaran. Aplikasi Canva ini memiliki banyak penyajian yang memikat bagi guru dan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Pelangi (2020) dengan penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi guru dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, inovasi, keterampilan, serta manfaat lainnya.



Gambar 5. Hasil poster peserta didik

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan mengenai pemanfaatan aplikasi Canva, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan dalam pembuatan poster ataupun

digunakan sebagai media pembelajaran terutama pada peningkatkan kreativitas literasi digital pada poster siswa kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu berjalan dengan baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas literasi digital siswa. Canva memungkinkan siswa untuk mendesain poster dengan lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Keunggulan media Canva yang multifungsi ini dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memfasilitasi dan mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi. Peserta didik lebih memahami apa yang disampaikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan Canva ini sangat cocok untuk semua karakteristik peserta didik baik visual, audio, bahkan kinestetik. Pembelajaran dengan media Canva ini juga efisien untuk digunakan. Selain itu, media Canva juga meningkatkan kreativitas dan keterampilan baik guru maupun peserta didik. Implementasi media Canva berupa situs mikro ini juga memiliki kelemahan yang timbul saat digunakan. Namun, dengan segala keunggulan Canva pembelajaran yang monoton dan membosankan bisa teratasi. Keaktifan dan prestasi peserta didik akan meningkat. Guna mengetahui manfaat, implementasi, keefektifan, dan lainnya dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media literasi digital untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, diperlukan penelitian lebih lanjut sebagai penunjang keberhasilan dalam menggunakan aplikasi canva dalam menujung literasi digital peserta didik agar lebih ber inovasi lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hadana, Utomo, Dkk. 2023. "Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X Sma Negeri 11 Semarang ". *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. 1(1). 1-17
- Nanang, W.A. 2023. "Implementasi Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sd Negeri 01 Karanganyar Tahun Ajaran 2022/2023 ". *Jurnal Pendidikan Islam*. 5(1). 1-10

- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), Juni 2018, 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu". Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 06(02), Juli 2022, 1325–1334. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. "Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain)". ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7(01), Februari 2021, 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Ramli, M. Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012, 1.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers, 2018, 11.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2019, 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Sari, Asruti. 2024. "Implementasi Canva Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Disekolah Menengah Atas Sungai Kakap Kubu Raya ". Jurnal Of Education Research. 5(2). 1-7
- Sutopo, H. Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian. Universitas Sebelas Maret, 2016, 113.
- Syaputra, Nabila. 2024. "Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif Dan Inovatif:Study Kasus Kkn Di Smpn 32 Surabaya". Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 4(1). 1-13
- Utomo, A. P., & Yulianti, U. "Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Tik pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia". Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 6(2), April 2018, 48–60

- Wulan, Baihaqie, Dkk. 2023. "E-Modul Digital Terintegrasi Media Pembelajaran Sebagai Penunjang Kompetensi Inovasi Guru Di Smpn 271 Jakarta ". Jurnal PKM. 6(2). 1-9
- Yunus, Ramlawati, Dkk. 2022. "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Sebagai Upaya Memaksimalkan Implementasi Pendekatan TPACK Bagi Guru Di Pesantren Putri Yatama Mandiri ". Jurnal PKM. 2(1). 1-10