

## EKSPLORASI PRAKTIK GURU KELAS III DALAM MEMANFAATKAN CANVA SEBAGAI INOVASI DESAIN PEMBELAJARAN

Nurul Fathonah <sup>1</sup>, Yunika Afryanignsih <sup>2</sup>, Jasmin Haris <sup>3</sup>.  
<sup>123</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Indonesia

Corresponding authors email: [fathonahnurul847@gmail.com](mailto:fathonahnurul847@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to explore the practices of a third-grade teacher at SDN 06 Sungai Raya in utilizing Canva as an instructional design innovation. A qualitative case study approach was employed, with data collected through interviews, observations, and documentation. Data analysis involved data collection, raw data description, data reduction, categorization, and the construction of relationships between categories. The results indicate that the teacher systematically uses Canva to create various learning media featuring designs that are engaging and appropriate for students, facilitated by the \*akunbelajar.id\* account which streamlines the creation process. The teacher's creativity is evident in the development of Interactive Learning Media (MPI), PowerPoint presentations, and Student Worksheets (LKPD); these materials feature visuals aligned with the lesson themes, logically sequenced content, and added animation elements and interactive questions to boost student engagement. However, the study also identified challenges requiring attention, such as signal and power disruptions, as well as the need for larger text sizes and more intensive teacher guidance for lower-grade students. This research highlights the importance of robust infrastructure preparation and a deep understanding of student learning characteristics when implementing digital learning media in schools, ensuring that the benefits of technology are maximized.*

**Keywords:** Teacher Practices, Canva, Design Learning

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi praktik guru kelas III dalam memanfaatkan Canva sebagai inovasi desain pembelajaran di SDN 06 Sungai Raya. Metode penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data diperoleh dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengumpulan data, deskripsi data mentah, reduksi data, kategorisasi data, dan mengonstruksikan hubungan kategori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas III SDN 06 Sungai Raya menggunakan Canva secara terencana dalam membuat berbagai media belajar dengan desain yang menarik dan sesuai untuk anak-anak, didukung oleh akunbelajar.id gratis yang memudahkan proses kreasi. Kreativitas guru terlihat dari cara mereka membuat MPI, PPT Materi ajar serta LKPD yang menyesuaikan visual dengan tema materi, menyajikan konten secara runtut, dan menambahkan elemen seperti animasi serta pertanyaan interaktif agar siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Namun, penelitian juga menemukan beberapa kendala yang perlu diperhatikan, yakni gangguan sinyal dan listrik, serta kebutuhan siswa kelas rendah akan teks yang lebih besar dan bimbingan guru yang lebih intensif. Penelitian ini memberikan gambaran penting bahwa implementasi media pembelajaran digital di sekolah perlu didukung oleh persiapan infrastruktur yang matang dan pemahaman mendalam guru terhadap karakteristik belajar siswa agar manfaat teknologi dapat dimaksimalkan.

**Kata kunci:** Praktik Guru, Canva, Desain Learning

## PENDAHULUAN

Saat ini, guru di sekolah dasar dituntut untuk terus berinovasi di tengah jadwal mengajar yang sangat padat. Di SDN 06 Sungai Raya, berdasarkan temuan pada saat mini riset bahwa kondisi lapangan menunjukkan sebuah langkah positif di mana guru kelas III sudah mulai memanfaatkan aplikasi Canva sebagai inovasi desain pembelajaran. Guru sudah tidak hanya mengandalkan papan tulis atau metode ceramah saja, tetapi sudah mulai merancang materi ajar seperti salindia (PPT) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang visualisasinya jauh lebih menarik untuk mendukung penyampaian materi di kelas.

Namun dalam praktiknya, masih ditemukan kesenjangan informasi mengenai proses mendalam yang dilakukan guru dalam menyusun media pembelajaran. Belum ada gambaran yang jelas mengenai fitur-fitur yang sering digunakan guru atau cara guru memilih gambar dan animasi yang sesuai agar materi kurikulum yang rumit bisa menjadi tampilan visual yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Secara visual, hasil desain guru memang telah diterapkan di dalam kelas, tetapi proses kreatif dan pertimbangan pedagogis guru dalam mentransformasikan materi menjadi konten yang bermakna masih memerlukan kajian yang lebih mendalam.

Keberhasilan integrasi teknologi di sekolah sangat bergantung pada efikasi diri dan motivasi guru dalam mengoperasikan alat digital di tengah beban kerja yang tinggi (Collie et al, 2024). Sejalan dengan pendapat Jewarut et al (2023) bahwa guru tidak lagi menyampaikan materi ajar dengan metode konvensional menulis di papan tulis, ceramah dan jenis metode konvensional lainnya. Guru hadir dengan kreativitas menyampaikan materi ajar melalui platform digital sehingga memberikan inspirasi baru kepada para siswa. Pemanfaatan ini secara langsung mendukung upaya inovasi desain pembelajaran yang bertujuan meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan. Inovasi muncul ketika media tersebut dirancang dengan tujuan pedagogis yang jelas, yaitu membantu siswa mencapai kompetensi tertentu secara bermakna. Selain itu, media yang baik juga harus mampu mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, bukan sekadar menyampaikan informasi secara satu arah (Gani et al, 2025). Penggunaan aplikasi Canva pada pelajaran IPA di sekolah dasar menunjukkan efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena tampilannya yang interaktif (Susanti et al, 2025). Dengan bantuan visual yang menarik, seperti video animasi dan elemen grafis yang tepat, siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan merasa senang selama proses belajar, yang pada akhirnya membawa dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa (Hidayati et al, 2023).

Menurut Maryani et al (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dapat membantu menghemat waktu guru saat merancang bahan ajar, selain itu juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Begitu juga halnya guru kelas III yang memanfaatkan Canva sebagai media untuk membuat desain pembelajaran baik berupa PPT/Salindia ataupun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sehingga dapat membantu guru dan siswa untuk lebih cepat dalam memahami isi materi yang sedang dibahas, serta guru dapat dengan bebasnya menampilkan kreativitas berupa animasi dan sumber belajar yang bisa ditampilkan melalui platform digital saat proses belajar mengajar. Hasil penelitian oleh Tanjung & Faiza (2019) menyatakan bahwa platform Canva bisa dimanfaatkan untuk menunjang jalannya aktivitas pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta daya kreativitas guru (Pransisca et al., 2024).

Bersumber dari fenomena yang ditemukan di lapangan, peneliti melihat bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan. Peneliti tertarik untuk mengkaji dan mendeskripsikan praktik nyata yang dilakukan guru kelas III di SDN 06 Sungai Raya dalam memanfaatkan Canva sebagai alat bantu dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran seperti PPT dan LKPD sebagai bentuk inovasi desain pembelajaran. penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan aplikasi semata, tetapi juga pada cara kreativitas guru dalam merancang pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya menjadi laporan ilmiah, tetapi juga dapat memberikan gambaran dan referensi praktis bagi guru-guru lain dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara lebih efektif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan serta kondisi pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk menganalisis secara mendalam praktik guru kelas III dalam memanfaatkan Canva sebagai inovasi desain pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menganalisis pemanfaatan fitur-fitur Canva oleh guru dalam menciptakan desain pembelajaran dan menganalisis bentuk-bentuk kreativitas guru saat mentransformasi materi kurikulum yang terstruktur menjadi konten visual melalui Canva. Penelitian ini dilakukan pada situasi yang apa adanya dan alami, dengan posisi peneliti sebagai instrumen kunci dalam pengambilan data di lapangan (Sugiyono, 2024). Sumber data penelitian ini didapat secara langsung dari proses wawancara kepada sumber utama dari guru kelas III A dan B di SDN 06 Sungai Raya, tindakan berupa kegiatan observasi saat proses pembelajaran di kelas III A dan B, serta dokumen berasal dari dokumen-dokumen yang mendukung kegiatan pembelajaran seperti file PPT/Salindia, LKPD, hasil belajar siswa (jika diperlukan), Modul ajar/RPP, serta buku-buku literatur yang relevan.

Analisis data melalui 5 langkah-langkah analisis yaitu pengumpulan data penelitian ini diawali dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menggali praktik serta kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva pada pembelajaran siswa kelas III SDN 06 Sungai Raya, deskripsi data mentah kemudian seluruh data mentah yang terkumpul tersebut dideskripsikan dan ditata terlebih dahulu meski masih berbentuk data kasar dan belum bermakna, reduksi data setelah itu data direduksi dengan cara merangkum dan memilih bagian-bagian penting yang relevan dengan tujuan penelitian agar lebih mudah dipahami, kategorisasi data selanjutnya data yang sudah dirangkum tersebut dikategorikan dalam bentuk narasi, tabel, atau matriks supaya pola dan kecenderungan yang muncul terkait fitur Canva dan kreativitas guru dapat terlihat jelas, dan mengontruksikan hubungan kategori pada tahap akhir, peneliti menghubungkan seluruh kelompok data dari hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi menjadi satu kesatuan informasi utuh yang menggambarkan bagaimana guru berhasil menciptakan inovasi desain pembelajaran yang efektif melalui Canva (Sugiyono, 2024).

## **PEMBAHASAN**

### **Pemanfaatan Fitur-fitur Canva oleh Guru**

Pemanfaatan fitur-fitur Canva yang dilakukan oleh guru kelas III SDN 06 Sungai Raya menunjukkan bahwa keduanya memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di dalam Canva sebagai alat bantu dalam merancang media pembelajaran. fitur yang paling sering digunakan yaitu Canva Code berbasis kecerdasan buatan, template yang dapat dimodifikasi, elemen grafis, serta fitur

hyperlink untuk membuat tautan (link) yang dapat di klik pada desain sehingga dapat berpindah ke halaman web atau slide lain (Gazali & Pransisca, 2020).

Alasan utama penggunaan fitur-fitur pada Canva adalah kebutuhan praktis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien, hemat waktu, dan memperoleh hasil yang lebih variatif seperti PPT/Salindia, LKPD, game interaktif, hingga modul, semuanya dapat diselesaikan dalam satu platform. Dalam menyesuaikan desain dengan karakteristik peserta didik, guru secara sadar mempertimbangkan bahwa siswa kelas III sangat tertarik pada tampilan visual yang ceria, warna-warna cerah, animasi, serta gambar-gambar yang relevan dan kontekstual dengan materi yang diajarkan sehingga setiap elemen desain dipilih dengan mempertimbangkan daya tarik dan pemahaman materi bagi siswa sekolah dasar.

Adapun langkah perancangan media di Canva dilakukan secara terstruktur yaitu dimulai dengan menyusun kerangka konten terlebih dahulu, kemudian membuka platform Canva, memilih template yang sesuai, lalu memodifikasinya agar selaras dengan tujuan dan materi pembelajaran, bukan menggunakan template secara apa adanya. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva dianggap sangat membantu dan mempermudah karena fiturnya yang beragam namun tetap mudah dioperasikan. Apalagi dengan adanya akses gratis berupa akun belajar.id, guru bisa dengan bebas menciptakan media ajar yang inovatif, interaktif, dan menarik tanpa harus menguasai teknik desain grafis yang rumit.

Menurut Khoiriyah (2023) menyatakan bahwa Canva untuk Pendidikan menyediakan akses freemium (premium gratis) yang dapat diakses oleh guru dan siswa melalui akunbelajar.id seperti fitur template, elemen, teks, animasi, unggahan, hingga berbagai pilihan font yang semuanya dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan topik dan kebutuhan. Menurut Maryani et al (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dapat membantu menghemat waktu guru saat merancang bahan ajar, selain itu juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif.

Menurut Khuier (2023) menyatakan bahwa proses pemilihan dan pengembangan media yang baik mencakup tahapan menentukan pesan yang disampaikan, mengidentifikasi fungsi media, menentukan tujuan pembelajaran, menyesuaikan jenis media dengan kriteria, melakukan peninjauan ulang, terakhir merancang dan mengembangkan media secara konkret. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Mudlofir & Rusyadiyah (2017) yang mengungkapkan bahwa aspek-aspek penting dalam perencanaan pembuatan media antara lain mencakup analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan materi, serta penulisan garis besar program media (GBPM), proses yang terstruktur seperti yang dilakukan oleh guru ini menjadi kejelasan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara tampilan tetapi juga fungsional dan relevan secara pedagogis.

Pendekatan yang diterapkan oleh kedua guru ini sangat sesuai dengan faktor pemilihan media yang dikemukakan oleh Khuier (2023) khususnya faktor novelty yang menekankan bahwa pemilihan media sebaiknya memperhatikan aspek kebaruan sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, serta faktor interactivity yang menekankan bahwa media yang dipilih hendaknya mendorong komunikasi dua arah dan keterlibatan aktif siswa baik secara fisik, intelektual, maupun mental. Penyesuaian desain dengan karakter siswa ini juga selaras dengan salah satu sifat dasar desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Mudlofir & Rusyadiyah (2017) yaitu bahwa desain pembelajaran harus berorientasi pada siswa, perancang harus

mempertimbangkan kebutuhan siswa dan menyesuaikannya dengan karakteristik setiap individu yang berbeda-beda, mencakup karakteristik umum, kemampuan awal, dan gaya belajar. Hal serupa juga disampaikan oleh Fakhri et al (2025) menyatakan bahwa desain yang inovatif menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Keberagaman produk media yang dihasilkan oleh kedua guru tersebut sangat relevan dengan yang disampaikan oleh Khoiriyah (2023) menyatakan bahwa Canva untuk Pendidikan memungkinkan guru untuk membuat berbagai bentuk media pembelajaran, mulai dari presentasi, kuis atau game, video pembelajaran, modul, hingga lembar kerja peserta didik (LKPD), dan semuanya dapat dikerjakan dalam satu platform yang sama. Temuan ini juga diperkuat oleh pandangan Khujer (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang berkualitas tidak hanya harus menarik (menarik) dan berguna (bermanfaat), tetapi juga harus terlihat (mudah dilihat), yaitu media perlu memiliki tingkat keterbacaan dan kejelasan visual yang baik agar pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh seluruh siswa.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah et al (2024) menunjukkan bahwa rata-rata 55% guru sangat setuju dan 39% setuju bahwa Canva sangat menarik digunakan, mempermudah pembuatan media pembelajaran, serta mampu meningkatkan pemahaman, minat, motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa. Sementara itu, penelitian Anjarwati & Purmadi (2025) menyimpulkan bahwa penggunaan Canva memberikan kemudahan antarmuka yang intuitif, efisiensi waktu desain tanpa keahlian grafis yang tinggi, serta peningkatan kreativitas digital. Adapun penelitian Pramesti & Alwi (2024) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva membuat siswa lebih antusias dan termotivasi belajar karena tampilan visual yang menarik memudahkan pemahaman materi, serta keunggulan Canva yang mencakup beragam desain variatif, penghematan waktu pembuatan media, dan fleksibilitas penggunaan di berbagai perangkat.

### **Bentuk-bentuk Kreativitas Guru dalam Mentransformasi Materi Kurikulum**

Bersumber dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan terhadap dua guru kelas III SDN 06 Sungai Raya, menunjukkan bahwa kedua guru memiliki kemampuan fleksibilitas dalam menyesuaikan media pembelajaran dengan materi dan kebutuhan siswa, setiap elemen visual mulai dari pilihan gambar, warna, hingga contoh-contoh yang digunakan selalu dikaitkan secara langsung dengan tema materi yang diajarkan serta disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah yang cenderung menyukai tampilan ceria, penuh warna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Terkait kelancaran, kedua guru mampu merancang dan mengoperasikan Canva dengan terampil, terbukti dari alur penyajian PPT yang sistematis dan logis, petunjuk LKPD yang mudah dipahami, serta kemampuan mengoperasikan perangkat pembelajaran tanpa hambatan teknis yang berarti selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam hal orisinalitas guru tidak hanya menggunakan template yang tersedia begitu saja tetapi memodifikasinya dengan menambahkan elemen grafis, gambar-gambar yang relevan, kombinasi warna yang dipilih secara sadar, serta inovasi seperti menyelipkan sesi interaktif dan tanya jawab di sela-sela pemaparan materi, menambahkan elemen animasi bergerak pada tampilan slide, melibatkan pengalaman nyata siswa sebagai bagian dari konten pembelajaran, serta menghadirkan media tambahan seperti dadu mini, sehingga siswa tidak sekadar menjadi pendengar pasif melainkan

terlibat aktif sepanjang proses pembelajaran dan terbukti mampu memahami materi dengan baik melalui hasil pengerjaan LKPD yang mereka kerjakan.

Menurut Sulistyaniningsih et al (2025) bahwa kreativitas guru merupakan elemen fundamental di dunia pendidikan terutama dalam menciptakan pembelajaran yang relevan, interaktif, dan menarik. Kreativitas guru merupakan pengetahuan untuk mengenali dan menghasilkan ide alternatif yang berguna untuk menyelesaikan masalah dalam proses belajar mengajar bagi siswa dikelas (Oktradiksa et al, 2022). Menurut Febriyanti et al (2021) salah satu wujud dari kreativitas guru yang dibutuhkan saat ini yaitu berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital. Untuk meninjau kreativitas guru dalam hal pengembangan media pembelajaran digital, ada 4 indikator yang perlu diperhatikan yaitu fleksibilitas, kelancaran, orisinalitas, dan penyajian media.

Menurut Febriyanti et al (2021) bahwa salah satu indikator kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital adalah fleksibilitas, yang mencakup dua aspek pengamatan utama, yaitu kesesuaian media dengan materi yang disampaikan dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Mudlofir & Rusyadiyah (2017) menjelaskan bahwa desain pembelajaran harus berorientasi pada siswa, di mana perancang harus selalu mempertimbangkan kebutuhan siswa dan menyesuaikannya dengan karakteristik setiap individu, mencakup karakteristik umum, kemampuan awal, dan gaya belajar.

Menurut Febriyanti et al (2021) bahwa indikator kelancaran dalam kreativitas guru mencakup dua aspek penting, yaitu perancangan media yang bersifat detail dan sistematis seperti adanya penggunaan kerangka yang menjadi panduan penyampaian materi, serta kemampuan mengoperasikan aplikasi sebagai bentuk praktik nyata dari rancangan yang telah dibuat. Menurut Khujer (2023) yang menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran bagi guru salah satunya adalah memberikan kerangka sistematis yang baik, membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Orisinalitas yang ditunjukkan oleh kedua guru ini sangat selaras dengan yang dikemukakan oleh Febriyanti et al (2021) bahwa orisinalitas atau keaslian merupakan aspek penting dalam kreativitas guru, media pembelajaran yang dihasilkan harus memiliki perbedaan dari media lain yang telah ada sebelumnya, seperti adanya modifikasi yang berarti pada media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, kreativitas yang ditunjukkan oleh kedua guru juga mencerminkan pandangan Amelia et al (2024) yang menyatakan bahwa kreativitas guru tidak harus selalu menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru dari nol, tetapi dapat juga merujuk pada penggunaan hal baru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Strategi penyajian yang diterapkan oleh kedua guru ini sangat relevan dengan aspek penyajian media yang dikemukakan oleh Febriyanti et al (2021) yang menegaskan bahwa strategi atau cara guru dalam menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang dihasilkan harus mampu menarik respons siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan tanggapan serta respons siswa yang aktif merupakan indikator penting yang menunjukkan bahwa penyajian media berjalan dengan efektif. Hal ini juga diperkuat oleh Mardatillah et al (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media dapat menghilangkan rasa jenuh peserta didik jika dibandingkan dengan proses pembelajaran verbal semata, sehingga bagi siswa menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung (Pransisca et al., 2024).

Secara keseluruhan, temuan mengenai bentuk-bentuk kreativitas guru dalam penelitian ini juga memiliki kesesuaian yang kuat dengan beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Anjarwati & Purmadi (2025) menyimpulkan bahwa penggunaan Canva secara nyata berkontribusi pada peningkatan kreativitas digital guru, terbukti dari kemampuan guru dalam menghasilkan beragam produk media pembelajaran yang tampil lebih menarik dan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah et al (2024) dengan juga mengungkapkan bahwa guru merasakan penggunaan Canva membuat pembelajaran lebih menarik, efisien, dan memotivasi siswa.

## KESIMPULAN

Bersumber dari pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa guru kelas III SDN 06 Sungai Raya memanfaatkan beragam fitur yang tersedia di Canva untuk mendukung perancangan media pembelajaran. Fitur Canva Code yang berbasis kecerdasan buatan digunakan untuk mempercepat pembuatan media interaktif digital, tidak hanya itu salah satu fitur yang paling sering digunakan ada fitur template dimanfaatkan sebagai kerangka dasar yang kemudian dimodifikasi sesuai materi dan karakteristik siswa, bukan digunakan secara utuh tanpa penyesuaian. kemudian, fitur elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan animasi digunakan untuk memperkuat kesesuaian visual dengan tema pembelajaran, fitur pengaturan teks dimanfaatkan untuk mengatur gaya bahasa, jenis huruf, dan warna agar mudah dibaca siswa, serta fitur hyperlink digunakan khusus oleh guru untuk menggabungkan video YouTube, PPT, game interaktif, dan LKPD dalam satu Media Pembelajaran Interaktif (MPI). Akses terhadap fitur-fitur tersebut diperoleh secara gratis melalui akunbelajar.id, sehingga guru dapat mengoptimalkan fitur premium tanpa biaya tambahan dalam menyusun PPT, LKPD, maupun game interaktif.

Kedua, kreativitas kedua guru tergambar jelas melalui empat indikator. Pada aspek fleksibilitas, keduanya mampu menyelaraskan pilihan gambar, warna, dan contoh dengan materi ajar serta karakter siswa kelas rendah yang menyukai tampilan ceria dan dekat dengan keseharian. Pada aspek kelancaran, kedua guru menunjukkan kemampuan menyusun kerangka konten secara runtut sebelum mendesain serta mengoperasikan Canva tanpa hambatan berarti, sehingga alur penyajian PPT dan instruksi LKPD tersusun sistematis. Pada aspek orisinalitas, modifikasi template dilakukan secara konsisten, misalnya narasumber 1 menciptakan media dadu bertema makanan kesukaan siswa, sedangkan narasumber 2 menyisipkan gambar pohon kelapa tanpa warna agar siswa dapat berkreasi mewarnainya sendiri. Pada aspek penyajian, kedua guru memperhatikan kualitas tampilan akhir dengan memadukan warna cerah, elemen animasi, dan sesi interaktif agar siswa aktif dalam proses pembelajaran. Meski demikian, ditemukan pula kendala teknis seperti gangguan sinyal internet dan pemadaman listrik, serta kendala pedagogis berupa kebutuhan pendampingan ekstra bagi siswa kelas rendah yang belum terbiasa membaca instruksi secara mandiri, sehingga peran aktif guru tetap menjadi faktor penentu keberhasilan media visual dalam menumbuhkan keterlibatan belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan media visual di kelas tidak hanya dinilai dari keindahan desainnya, tetapi juga kesiapan fasilitas sekolah dan kepekaan guru.

## REFERENSI

Amelia, L., Septiani, P. A., & Wijaya, S. (2024). Kreativitas Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(1), 467–

470.

- Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025). Eksplorasi Penerapan Media Pembelajaran Canva Sebagai Media Interaktif Di Era Digital. *Journal Education and Technology*, 6, 132–142.
- Collie, R. J., Martin, A. J., & Gasevic, D. (2024). Teachers' generative AI self-efficacy, valuing, and integration at work: Examining job resources and demands. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 7(November), 100333. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100333>
- Fakih, A., Setiowati, Y., Burano, R. S., Pertanian, F., Muhammadiyah, U., Barat, S., & Barat, S. (2025). *Inovasi dan Pengembangan Pembelajaran Era Digital*. 19(1), 1–7.
- Febriyanti, E., Kusmarni, Y., & Ma'mur, T. (2021). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah SMA Di Kota Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147–154. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.38891>
- Gani, I. P., Baka, C., Harahap, R. D., Judijanto, L., Mintarsih, Yunus, M., Prasetyo, D., & Asdarina, O. (2025). *Medai Pembelajaran Inovatif Abad - 21*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Gazali, M., & Pransisca, M. A. (2020). PENTINGNYA PENGUASAAN LITERASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI BAGI GURU MADRASAH IBTIDAIYAH DALAM MENYIAPKAN SISWA MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRY 4.0. *JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION*. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i1.76>
- Hidayati, R., Thomas, V., Luciani, C., & Oscar, S. (2023). Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 2(1), 44–52. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i1.219>
- Jewarut, S., Sumarni, M. L., & Firgia, L. (2023). *Literasi Digital dalam Bingkai Kurikulum Merdeka*. Ahysara Media Indonesia.
- Khoiriyah, N. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif dengan Canva “Transformasi Pendidikan melalui Inovasi Digital.”* GUEPEDIA.
- Khujer, M. (2023). *Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Abad 21*. Pustaka Egaliter.
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10082148>
- Maryani, Fajarwati, I., Sari, A. R., Sarsah, S., Susanti, Supriyadi, Masfaratna, Fitriani, I., Sahimah., N., Wahidah., F. D., Suprpta, Nurhana, Setiawan., I., Noviana, Kaeksi, S. M., Zuhraeni, S., Sofiyetti, Nurhijrah, Jawe, D., & Oktaviani, Y. (2022). *Tantangan Dan Inovasi Pendidikan Di Era New Normal*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Mudlofir, A., & Rusyadiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. PT RajaGrafindo Persada.
- Nurjanah, S., Astiti, N. Y., Putra, A. D., Rifaldo, M. F., & Sari, D. P. (2024). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(3), 93–104.
- Oktradiksa, A., Suryawan, A., & Hendradi, P. (2022). *Buku Ajar Model SAVI vs Kreativitas Guru*. Penerbit Mikro Media Teknologi.

- Pramesti, T., & Alwi, N. A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 134–139.
- Pransisca, M. A., Gazali, M., & Pahru, S. (2024). *Pengaruh Menyimak Dongeng Terhadap Pembentukan Karakter Pada Siswa Kelas II di SD IT AN-NUR NW Padamara*. 4, 1649–1656.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sulistyaniningsih, E., Kadar, I., & Sunaryo, W. (2025). *Membangun Guru Inovatif: Kreativitas dan Kemampuan di Era Modern*. Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Susanti, D. A., Sultonuromah, N., & Purwitasari, E. D. (2025). The Effectiveness of Using Canva Application as A Science Learning Media in Elementary Schools. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 4(2), 89–100. <https://doi.org/10.37680/basicav4i2.6393>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. 7(2).