

**ANALISIS DIFUSI INOVASI PENGGUNAAN MEDIA CANVA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN DI SDN PUTAT JAYA II/378 SURABAYA**

**Dara Sukma Wijaya**

Ilmu Komunikasi,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,  
[sukmaaw01@gmail.com](mailto:sukmaaw01@gmail.com)

**Insan Romadhan**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

**ABSTRACT**

This study analyzes the use of the Canva application as a learning medium at SDN Putat Jaya II/378 Surabaya. In the digital era, information and communication technology plays a crucial role in education. Canva, an easy-to-use graphic design application, has been implemented to enhance the learning process. The research method used is descriptive qualitative, with data collected through observations, in-depth interviews, and documentation. The results of the study show that the use of Canva as a learning medium not only enhances students' graphic design skills but also supports project-based learning and creative task presentations. Training for teachers also resulted in positive responses, indicating an increase in teaching effectiveness. The use of Canva helps in developing visual literacy, creative thinking skills, and communication skills, all of which are essential in today's digital era.

**Keywords:** *Canva, Digital Era, SDN Putat Jaya II/378 Surabaya, Teaching Campus*

**ABSTRAK**

Penelitian ini menganalisis penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya. Dalam era digital, teknologi informasi dan komunikasi memainkan peranan penting dalam dunia pendidikan. Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, telah diterapkan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, tetapi juga mendukung pembelajaran berbasis proyek dan penyajian tugas secara kreatif. Pelatihan bagi guru juga menghasilkan respons positif, menunjukkan peningkatan efektivitas pengajaran. Penggunaan Canva membantu dalam mengembangkan literasi visual, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berkomunikasi, yang semuanya sangat penting di era digital saat ini.

**Kata Kunci:** *Canva, Era digital, SDN Putat Jaya II/378 Surabaya, Kampus Merdeka*

## **A. PENDAHULUAN**

Media pembelajaran menjadi peranan penting dalam perkembangan pemahaman siswa terhadap materi yang diterima. Media menjadi alat perantara siswa dengan jendela ilmu, pada era digital saat ini memungkinkan sekali media pembelajaran melakukan adaptasi mengikuti perkembangan zaman salah satunya yaitu metode pembelajaran digital. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan saat ini perlu mengikuti perkembangan yang cepat di bidang ini. Beberapa aplikasi bantuan pembelajaran dapat dibandingkan dengan hal ini. Kemudahan, kenyamanan, dan kecepatan adalah tiga hal yang ditawarkan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Saat ini, media pembelajaran teknologi yang paling populer adalah pembelajaran digital, yang berkembang dengan cepat.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di Indonesia, integrasi teknologi dalam pendidikan semakin meluas, didorong oleh kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan adaptasi terhadap era digital. Penggunaan TIK di sekolah-sekolah Indonesia telah menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran (Jafar Rumandan, 2022).

Teknologi digital telah membuka jalan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Contohnya, penggunaan multimedia, platform e-learning, dan aplikasi edukasi telah diterima secara luas di berbagai institusi pendidikan. Dengan demikian, media digital tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan akses ke sumber belajar yang lebih luas (Darmawan, 2019). Meskipun media pembelajaran digital menawarkan berbagai manfaat, implementasinya di Indonesia tidak bebas dari hambatan. Beberapa masalah yang sering dihadapi termasuk infrastruktur teknologi yang belum tersebar luas, kurangnya pelatihan bagi guru, dan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran tradisional. Namun, dengan bantuan kebijakan pemerintah dan inisiatif peningkatan kapasitas teknologi, peluang untuk memaksimalkan potensi media digital dalam pendidikan semakin terbuka. (Widiyono & Millati, 2021).

Melihat peluang ini peneliti memanfaatkan media digital sebagai bentuk inovasi dalam pengembangan pembelajaran SDN Putat Jaya II/378 Surabaya, peneliti memfokuskan media pengembangan ada pada penggunaan aplikasi Canva sebagai sistem pembelajaran kepada peserta didik, tidak hanya siswa namun tujuan dari penelitian ini dilakukan dapat memberikan manfaat bagi bapak ibu guru SDN Putat Jaya II/378 Surabaya, Aplikasi Canva menjadi fasilitator dalam pembuatan surat resmi atau tidak resmi, poster dan lainnya untuk menunjang kebutuhan bapak ibu guru SDN Putat Jaya II/378 Surabaya.

## **B. METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif untuk mengkarakterisasi fenomena saat ini atau historis. Ketika mendeskripsikan sebuah fenomena, peneliti

memprioritaskan objektivitas dan melakukan pemeriksaan secara teratur dan teliti yang selaras dengan studi lapangan (Aristi, 2022).

Dalam pelaksanaan programnya peneliti juga melakukan difusi inovasi dalam tahapannya, difusi dan inovasi dalam pendidikan memberikan arti bahwa melakukan penyebaran melalui suatu proses komunikasi melalui saluran atau media dengan rentan waktu diantara peneliti dan lapangan (Nasucha, 2021). Peneliti telah melaksanakan kegiatan program fasilitator Canva dimulai sejak 26 Februari 2024 s/d 19 Juni 2024, Lokasi penelitian di Jl. Dukuh Kupang No. 37, Putat Jaya, Kec. Sawahan, Kota Surabaya, Prov. Jawa Timur.

Peneliti menggunakan dokumentasi, wawancara mendalam, dan observasi sebagai metode pengumpulan data. Dalam penerapan di warga sekolah, seperti kepada bapak ibu guru SDN Putat Jaya II/78 Surabaya, Hasil dari observasi peneliti, peneliti melihat bahwa penggunaan perkembangan teknologi tidak berkembang pada sekolah SDN Putat Jaya II/378 Surabaya. Melihat kedinamikaan kebutuhan guru dan staff tentang perkembangan informasi melalui digital, peneliti melakukan program menjadikan aplikasi Canva sebagai fasilitator atas perkembangan informasi digital di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Seiring dengan semakin luasnya penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, perkembangannya sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir, yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal berbagi pengetahuan di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan evolusi penting dalam teknologi pendidikan. Globalisasi telah memaksa pendidikan untuk berubah demi memenuhi kebutuhan siswa yang serba cepat, tepat, dan praktis. Informasi dapat disebarkan melalui desain digital, poster kegiatan, spanduk acara, undangan, dan materi lainnya berkat ketersediaan teknologi informasi (Maritsa, 2021).

Begitupun juga dengan SDN Putat Jaya II/378 Surabaya, peneliti menyadari bahwa perkembangan teknologi ini sangat diperlukan di bidang pendidikan. Baik untuk internal maupun eksternal sekolah. Peneliti memanfaatkan aplikasi media Canva sebagai fasilitator dalam perkembangan media pembelajaran di SDN Putat Jaya II/378. Aplikasi Canva telah berperan penting dalam dunia pendidikan karena memungkinkan penggunaan teknologi yang efektif dan inovatif dalam proses belajar mengajar. Dengan media Canva seorang pemula dapat lebih memahami dengan mudah bagaimana mengoperasikan desain dengan template kreatif dan mudah.

#### **Media Canva Sebagai Fasilitator**

Canva sebagai media fasilitator antara perkembangan teknologi dengan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan aplikasi Canva secara umum digunakan untuk mendesain grafis yang dilakukan melalui akses internet. Dalam media Canva siapapun bisa membuat desain grafisnya sendiri, jika didalam bidang pendidikan seperti materi interaktif visual berupa presentasi, poster, kartu, brosur dan banyak lagi.

Aplikasi Canva telah berperan penting dalam dunia pendidikan karena memungkinkan penggunaan teknologi yang efektif dan inovatif dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa peranan penting Canva dalam pendidikan:

- 1) **Meningkatkan Keterampilan Desain**  
Canva memungkinkan siswa untuk belajar dan mengembangkan keterampilan desain grafis, yang sangat berguna di era digital saat ini. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat membuat berbagai jenis materi visual seperti poster, presentasi, infografis, dan lain-lain.
- 2) **Pembelajaran Berbasis Proyek**  
Canva mendukung pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diberi tugas untuk menciptakan konten visual sebagai hasil dari pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hal ini membantu siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tertentu.
- 3) **Penyajian Tugas Kreatif**  
Canva memungkinkan siswa menyajikan tugas dan proyek mereka dengan cara yang kreatif dan menarik. Hal ini membuat proses belajar dan tugas menjadi lebih menyenangkan.
- 4) **Pembelajaran Visual**  
Canva membantu siswa memahami informasi lebih baik melalui gambar dan ilustrasi visual. Pembelajaran visual telah terbukti efektif dalam membantu siswa mengingat informasi dan memahami konsep lebih baik daripada pembelajaran teks biasa.
- 5) **Presentasi Menarik**  
Siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat presentasi yang menarik dan profesional. Ini membantu meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum dan keterampilan presentasi mereka.
- 6) **Pembuatan Materi Pembelajaran**  
Guru dapat menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Mereka dapat membuat presentasi, infografis, dan materi visual lainnya yang membantu menggambarkan konsep dan informasi dengan lebih jelas.
- 7) **Proyek Kolaboratif**  
Canva memungkinkan siswa bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk menciptakan proyek bersama. Ini meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi di antara siswa.
- 8) **Meningkatkan Literasi Visual**  
Penggunaan Canva membantu meningkatkan literasi visual siswa, yang merupakan keterampilan yang sangat berharga di era digital saat ini. Literasi visual memungkinkan siswa untuk memahami informasi lebih baik melalui gambar dan ilustrasi visual.
- 9) **Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif**  
Dengan menggunakan Canva, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan desain visual yang unik dan menarik. Mereka dapat menggabungkan teks, gambar, ikon, dan

elemen desain lainnya untuk menyampaikan ide dan informasi dengan cara yang menarik dan berbeda.

10) Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi

Canva memungkinkan siswa untuk berkomunikasi lebih efektif melalui presentasi dan materi visual yang menarik. Hal ini membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Media, Canva telah berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara yang efektif dan inovatif.

**Pelatihan Internal media Canva di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya**

Kepentingan aplikasi media Canva tidak hanya sisi siswa ke guru saja, namun media Canva juga dapat menjadi media baru untuk guru-guru internal di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya. Dalam proses pengenalan difusi dan inovasinya peneliti menyampaikan bagaimana media Canva dapat digunakan dan pengaplikasiannya dalam komputer di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya.

Pelatihan internal media Canva di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya dilakukan pada tanggal 6 Juni 2024, mulai dari penggunaan aplikasi Canva hingga pembuatan beberapa desain seperti poster dengan tema ecobricks. Guru-guru internal di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya menyadari bahwa perkembangan teknologi informasi saat ini kian melesat sehingga didalam pelaksanaan pelatihan tidak sedikit guru-guru internal yang mengikuti program ini.



Sumber: Dokumen pribadi

Dalam pelatihannya guru-guru internal SDN Putat Jaya II/378 Surabaya sangat antusias dalam mengikuti program pelatihan media Canva. Peneliti menjelaskan fungsi dan kegunaan aplikasi Canva kepada internal SDN Putat Jaya II/378 Surabaya.

Dengan menjelaskan dan melampirkan ukuran Canva untuk grid foto di Instagram, memperlihatkan dengan jelas bagaimana tahapan-tahapan untuk membuat postingan feeds instagram dari awal hingga akhir melalui pengaturan ukuran hingga menambahkan elemen-elemen yang mendukung hasil desain.

Dari hasil pelatihan bertahap ini, guru-guru internal di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya mulai merespon atas manfaat yang telah dirasakan. Seperti Pak saiful (guru pjok) "*tolong saya sering diajarin ya mbak biar galupa saya*" Bu endang (wali kelas, kelas 2) "*Oh gini yang aplikasi canva itu, makasih yah*

*mbak udah di ajarin” dan Pak bahmid (wali kelas, kelas 4) “enak udah ada canva pro gini”.*

Selain melakukan pelatihan mterkait kegunaan dan pemanfaatan media Canva, peneliti juga menjelaskan bagaimana cara mengatifikasikan Canva Pro untuk mendapatkan pengalaman desain tanpa dibatasi kreatif dan inovasinya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal berbagi pengetahuan dan menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu aplikasi yang menonjol dalam mendukung hal ini adalah Canva. Di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya, pemanfaatan Canva sebagai alat bantu pembelajaran telah menunjukkan berbagai manfaat. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain grafis siswa tetapi juga mendukung pembelajaran berbasis proyek, menyajikan tugas dengan kreatif, dan memperkaya pembelajaran visual. Guru-guru di sekolah ini juga dilatih untuk menggunakan Canva, yang membantu mereka menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Respon positif dari guru-guru menunjukkan bahwa pelatihan ini bermanfaat dan dapat membantu mereka lebih efektif dalam mengajar. Dengan menggunakan Canva, baik siswa maupun guru dapat mengembangkan keterampilan penting di era digital, seperti literasi visual, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berkomunikasi.

#### **D. PENUTUP**

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan yang mendesak seiring dengan kemajuan era digital. Penggunaan media pembelajaran digital, seperti aplikasi Canva, menjadi sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih interaktif, kreatif, dan efektif. Di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya, pemanfaatan Canva telah terbukti memberikan banyak manfaat, baik bagi siswa maupun guru.

Pelatihan dan implementasi Canva di sekolah ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi visual siswa, tetapi juga mendukung pembelajaran berbasis proyek, meningkatkan kreativitas, dan mempermudah komunikasi visual. Guru-guru yang dilatih menggunakan Canva juga merasakan manfaatnya dalam membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Namun, tantangan tetap ada, termasuk infrastruktur teknologi yang perlu ditingkatkan dan perlunya pelatihan berkelanjutan bagi guru. Dengan dukungan kebijakan pemerintah dan inisiatif peningkatan kapasitas teknologi, potensi media digital dalam pendidikan dapat dimaksimalkan, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Pengalaman di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya menunjukkan bahwa adaptasi dan inovasi dalam media pembelajaran adalah langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan aplikasi seperti Canva tidak hanya memudahkan penyampaian informasi, tetapi juga membuka peluang baru untuk pengembangan keterampilan siswa dan guru di era digital.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aristi, N., Ariadne, E., & Dewi, S. (2022). PEMETAAN AWAL DISEMINASI INFORMASI PENDIDIKAN PADA MASYARAKAT DESA CINTARATU. In *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat* (Vol. 11, Issue 3). <http://web.pangandarankab.go.id/public/skpd/dis>
- Darmawan, D. (2019). *EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN ISPRING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB*. <https://doi.org/10.31980/tp.v3i1.158.g175>
- Jafar Rumandan, R., Sangadji, K., Kashai Ramdhani Pelupessy, M., & Agama Islam Negeri Ambon, I. (2022). *Pembelajaran Berbasis Digital kepada Guru di SMP Negeri 3 Kecamatan Huamual Kabupaten Seram Bagian Barat Digital-Based Learning for Teachers at SMP Negeri 3 Huamual District, West Seram Regency* (Vol. 2, Issue 1).
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nasucha, J. A. (2021). *Difusi dan Desiminasi Inovasi Pendidikan*.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>