

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Indah Permatasari

Universitas Pendidikan Indonesia, indahpermatasari@upi.edu

Abstrak

Pembelajaran online menuntut guru untuk berpikir kreatif dan inovatif untuk menarik minat siswa. Media pembelajaran menjadi faktor utama dalam membantu guru mewujudkannya. Penelitian ini bertujuan untuk mencari alternatif lain dalam penggunaan aplikasi kanvas sebagai media pembelajaran virtual kreatif di sekolah dasar. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penggunaan metode studi pustaka dapat dilakukan dengan cara mencari dan menganalisis sumber-sumber tertulis yang telah dijadikan bahan untuk memecahkan masalah yang ingin peneliti pecahkan dengan membahas secara mendalam informasi yang berkaitan dengan topik penelitian. Setelah menganalisis data, kemudian dikumpulkan dan dianalisis. Penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi Canva dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah fungsi pelengkap Canva adalah (1) Canva memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran, (2) meningkatkan proses pembelajaran online Canva. Fungsi substitusi Canva adalah (1) Aplikasi Canva meningkatkan media pembelajaran secara efektif, (2) Media pembelajaran Canva mudah didistribusikan kepada siswa (3) Aplikasi Canva dapat membantu kebutuhan teknologi. Artinya, fungsi Canva diperoleh dalam penelitian ini.

Kata Kunci: canva, media pembelajaran sekolah dasar

Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sadar atau cara yang digunakan dalam menyiapkan para siswa didik dengan cara kegiatan yang membimbing, pembelajaran serta sebuah latihan untuk peran peserta didik di kehidupan akan dijalani. Sekolah adalah aspek terpenting dalam pendidikan. Sekolah memiliki tanggung jawab yang besar untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia yang nantinya berperan penting untuk keberhasilan suatu negara atau bangsa. Berhasilnya suatu negara akan dinilai dari kualitas SDM yang dihasilkan. Tujuan sistem pendidikan Nasional di Indonesia yakni menciptakan generasi yang unggul dan berkarakter serta memiliki kemampuan hal ini sejalan dengan UU No.20 tahun 2003. Karena itu, pendidikan amatlah sangat berperan penting sebagai penggerak bagi sekolah untuk terus menghasilkan mutu dan kualitas pendidikan untuk para anak didiknya (Valentin, 2007)

Pada dasarnya tahapan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) merupakan proses interaksi komunikasi. Kegiatan Komunikasi dalam belajar mengajar merupakan tahapan penyampaian pesan dari narasumber melalui media tertentu kepada penerima. Pesan ini lalu diberikan dalam komunikasi dalam bentuk simbol secara verbal, lisan maupun tulisan. Maupun dalam bentuk simbol non verbal. Agar pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal maka seharusnya disokong oleh penggunaan alat media yang tepat serta mudah untuk dipahami. Guru yang memberikan pembelajaran serta anak didik juga akan merasakan manfaatnya jika pembelajaran dilaksanakan dengan sistem yang lebih efektif serta efisien.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu terobosan pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya menggunakan atau memanfaatkan teknologi internet. Oleh karena itu harus ada usaha yang lebih agar standar pendidikan di Indonesia dapat meningkat. Terlebih, dalam masa kemajuan zaman seperti ini segala sesuatu sudah terbantu oleh adanya teknologi yang bisa dimanfaatkan. Pada masa seperti saat ini, guru dituntut untuk lebih kreatif untuk memberikan pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif sehingga dapat meningkatkan semangat dan minat anak untuk belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan minat anak untuk belajar atau memudahkan anak untuk memahami materi yang diberikan adalah dengan memanfaatkan teknologi yang menyokong proses pembelajaran. Berbagai jenis reformasi pendidikan sedang dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Meningkatkan kualitas pendidikan memerlukan beberapa kemajuan dalam desain kurikulum dan inovasi, serta kepatuhan pembelajaran lembaga pendidikan dan lembaga infrastruktur. Untuk meningkatkan pengalaman belajar, guru perlu berinovasi dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan dengan mendorong peserta didik untuk melakukan yang terbaik dalam pembelajaran mandiri ataupun pembelajaran di ruang kelas. Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan adalah sarana untuk melayani orang lain, dan sarana yang dapat mempromosikan, mengembangkan dan membimbing bagaimana cara-cara untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik yang tidak hanya untuk diri sendiri tetapi juga untuk orang lain.

Era revolusi industri 4.0 dalam proses pembelajaran harus beradaptasi dengan penggunaan teknologi informasi dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi semakin diterapkan dalam seluruh lapisan sekolah. Siswa harus difasilitasi untuk menggali sumber belajar yang diperoleh dan mendiskusikannya, sedangkan guru memfasilitasinya selama proses pembelajaran, seperti mendorong siswa untuk mencari bahan ajar, berdiskusi, dan menyimpulkan hasil diskusinya. Di era digital saat ini tentunya berdampak di berbagai sektor, mulai dari pendidikan, sosial, bisnis, dan ekonomi, dan lain sebagainya. Hal ini tidak menutup kemungkinan berdampak pada siswa khususnya siswa sekolah dasar yang tujuan utama pendidikannya adalah mulai belajar mengenal angka dan huruf, seperti membaca dan menghitung.

Siswa membutuhkan banyak hal untuk mengembangkan keterampilan disegala bidang. Format media, bentuk fisik di mana konten dimasukkan dan ditampilkan, memfasilitasi proses pembelajaran. Media visual merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk pembelajaran bahasa. Bisa berupa diagram di layar komputer, gambar papan tulis, foto, grafik buku, kartun, dll. (Smaldino, Lowther, Mims, & amp; Russell, 2015). Media ini memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakter siswa sebagai digital native. Media visual juga mendukung kreasi siswa, mengekspresikan diri untuk berkomunikasi dengan orang lain. Banyak aplikasi yang tersedia secara gratis untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah aplikasi canva. Canva adalah program desain yang dilakukan secara online dengan menyajikan berbagai macam peralatan, seperti brosur, grafik, pamflet, poster, logo, presentasi, resume, dan lain sebagainya. Aplikasi canva ini juga bisa digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Canva tersedia di play store atau app store secara gratis. Canva telah menyiapkan lebih dari 3 juta foto dan ilustrasi di aplikasinya. Canva juga terdapat ratusan elemen dan font. Dan semuanya gratis untuk digunakan. Jadi, para pendidik dapat memanfaatkan, mencoba, membuat, dan mengedit desain mereka pembelajaran di aplikasi canva. Guru dapat melakukan pengeditan dengan filter siap pakai atau dapat memilih untuk berkreasi dengan menyesuaikan kecerahan, kontras, dan banyak lagi.

Pada saat ini pendidikan di Indonesia tengah melaksanakan pembelajaran secara daring atau sekolah yang dilakukan di rumah melalui jejaring internet, guna memutus rantai persebaran virus corona. Penggunaan media pembelajaran ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran siswa di rumah, khususnya siswa sekolah dasar. Karena media pembelajaran berfungsi

sebagai fasilitator dalam penyampaian materi kepada siswa, selain penjelasan dari guru dan buku teks. Buku teks yang dimaksud di sini ialah buku tematik.

Canva diharapkan bisa membuat siswa merasa senang saat melaksanakan proses pembelajaran, karena dalam canva terdapat banyak hal yang dapat menyesuaikan karakter siswa mulai dari warna dan aksesorisnya. Dalam penelitian ini, untuk membangun motivasi belajar siswa, peneliti mencoba untuk mengenalkan aplikasi canva dengan pembuatan media atau video pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

Metodologi

Peneliti melakukan penelitian menggunakan Pendekatan kualitatif. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti mendeskripsikan secara benar dengan melakukan pendalaman data untuk memperoleh hasil data penelitian. Pendekatan kualitatif menghasilkan data penelitian berupa deskripsi kata-kata atau kalimat yang menggambarkan fenomena tertentu atau penelitiannya. Peneliti dalam melakukan proses pengumpulan data, tentunya membutuhkan instrumen. Seperti ungkapan Sugiyono (2013, hlm. 305) yang mengungkapkan bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti diposisikan sebagai instrumen. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menjadi alat penelitian atau lebih dikenal dengan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, Peneliti melakukan penelitian menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu dengan studi dokumentasi. Studi dokumentasi adalah mengumpulkan peristiwa atau data yang berbentuk tulisan, gambar-gambar, foto, dan lainnya. Peneliti melakukan penelitian menggunakan metode studi literatur. Metode studi literatur lebih banyak dikenal sebutan studi pustaka. Studi literatur merupakan penelitian yang menggunakan referensi dari berbagai baik buku, skripsi, artikel, jurnal dll. Metode ini mengungkapkan masalah yang sama dengan peneliti. Metode studi literatur dapat dilakukan dengan mencari dan menganalisis sumber-sumber tulisan yang sudah dibuat sebelumnya sebagai bahan untuk menyelesaikan persoalan yang ingin dipecahkan oleh peneliti dengan mendeskripsikan secara mendalam mengenai suatu informasi-informasi yang berkaitan dengan topik penelitian dengan mengangkat judul tentang penggunaan upaya pelatihan editan gambar, poster, ppt ataupun video menggunakan aplikasi canva.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan poster. Pada tahap ini peneliti memberikan tugas kepada para guru untuk membuat poster dan ppt pembelajaran sederhana menggunakan aplikasi Canva yang ditujukan untuk murid Sekolah Dasar. Pada saat pembuatan poster peneliti mendampingi para guru hingga para guru faham dengan fitur-fitur yang ada di aplikasi Canva. Setelah poster jadi para guru akan mulai mempresentasikan poster mereka dan setelahnya akan ada sesi komentar, feedback serta tanya jawab. Selanjutnya para guru akan mulai mempelajari fitur-fitur lain di aplikasi

Canva. Setelah itu para guru akan diberi pelatihan dalam membagikan link Canva agar para murid dapat melihat materi yang sudah diedit oleh para guru dengan mudah dan cepat. Materi pengabdian masyarakat ini disesuaikan dengan tema kegiatan pengabdian masyarakat yang telah disepakati, dimana mahasiswa mencoba terjun langsung dlama masyarakat dan membantu memecahkan masalah dengan teknologi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil Saat ini, paradigma pendidikan telah berubah dari pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif, dimana peserta didik berada terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Internet sebagai platform informasi dan komunikasi, dipercaya mampu memfasilitasi proses belajar mengajar yang aktif dan interaktif proses. Penggunaan *Learning Management System (LMS)* misalnya. *LMS* sebagai sistem manajemen pembelajaran integratif berbasis *website*. *LMS* cocok untuk mengajar dan proses belajar. Dengan menggunakan *LMS*, proses belajar mengajar tidak lagi bergantung pada kelas *offline* (tatap muka). Bisa juga dilakukan di luar kelas. Teknologi yang saling terkait untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran bahasa telah meningkat secara besar-besaran di popularitasnya, terutama sejak wabah *Covid-19* ini. Pandemi global ini mendesak semua pendidikan praktisi pada pergeseran modus mereka. Oleh karena itu, baik siswa maupun guru membutuhkan menyesuaikan dengan penggunaan teknologi. Pembelajaran yang ditingkatkan teknologi (*TEL*) (bermaksud untuk merancang, mengembangkan, dan menjelaskan penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pengajaran dan proses belajar yang berbeda. Peneliti lain mengidentifikasi bahwa *TEL* adalah barang dan infrastruktur yang digunakan dalam pendidikan. Di era sekarang ini, proses belajar mengajar lebih menitikberatkan pada pemanfaatan TIK untuk melakukan proses lebih mudah dan menarik bagi siswa dan guru. Yang sangat dibutuhkan dalam integrasi teknologi adalah kebijaksanaan untuk mengoptimalkan beberapa perangkat teknologi tertentu yang sesuai dengan proses belajar mengajar yang telah ditentukan kegiatan. Tujuan integrasi TIK adalah untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas, aksesibilitas, dan efisiensi biaya penyampaian instruksi kepada siswa, juga mengacu pada manfaat jaringan komunitas belajar untuk menghadapi tantangan globalisasi saat ini. Proses adopsi TIK bukanlah satu langkah, tetapi berkelanjutan dan langkah berkelanjutan yang sepenuhnya mendukung sumber belajar mengajar dan informasi.

Dalam situasi saat ini, akan sangat baik jika guru membuat media pembelajaran mereka menggunakan teknologi. Beberapa peneliti (Hernandez, 2017) menunjukkan bahwa teknologi merupakan hal terpenting dalam media pembelajaran bahasa karena penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa.

Dari hasil observasi diketahui bahwa guru berdasarkan kebutuhan peserta didik memiliki merancang penggunaan canva sebagai media dalam proses belajar mengajar. Canva adalah aplikasi yang memberikan manfaat bagi guru dan siswa untuk berbagi pengetahuan. Hari pertama observasi, guru menggunakan modul canva dan fitur diskusi. Diskusi yang dimaksud adalah diskusi diantara peneliti dan para guru, peneliti mencari masalah apa yang dihadapi guru saat mengajar online dan juga guru menjelaskan tentang beberapa hal, fitur diskusi selanjutnya adalah fitur diskusi di dalam canva dimana beberapa orang bisa mengakses canva secara bersamaan di tempat yang berbeda dan bisa mengeditnya. Guru memberikan penjelasan materi dengan menambahkan link yang dapat diakses langsung di dalam Canva dan guru berinteraksi dengan siswa secara serempak melalui fitur diskusi. *Synchronous e-learning* adalah jaringan pembelajaran konferensi web *real-time*. Ini sepenuhnya pendidikan elektronik adalah proses pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan siswa dan guru untuk online di waktu sebenarnya. Siswa dan guru berdialog tentang materi pembelajaran dan siswa dapat bertanya tentang materi jika mereka tidak mengerti. Setelah proses itu, guru memberikan tugas menggunakan fitur tugas Canva yang bisa dijawab langsung di fitur tersebut. Pembelajaran berjalan dengan baik dan interaktif antara siswa dan guru. Proses belajar mengajar terjadi sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh guru. Observasi kedua digunakan untuk mengetahui fitur Canva lain yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Guru menggunakan fitur konferensi di Canva.

Guru dapat menggunakan teknologi untuk membuat konferensi atau rapat online untuk berinteraksi secara sinkron dengan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran sinkron juga dikenal sebagai metode tatap muka online yang memungkinkan interaksi manusia dalam pengaturan kelas waktu nyata. Siswa diberi tahu melalui email untuk bergabung ke rapat. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan bertanya kondisi siswa dan mereview materi yang dibahas pada minggu sebelumnya bekerjasama dengan aplikasi kuis lain.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan perspektif guru dalam penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran virtual. Hasil menunjukkan sebagian besar dari mereka percaya bahwa aplikasi canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Smaldino *et al.*, (2015). Canva menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Maka penelitian ini juga mendukung pernyataan smaldino bahwa aplikasi canva digunakan untuk membuat media pembelajaran. Canva dapat diintegrasikan untuk mendorong pembelajaran. Smaldino *et al.*, (2015) menyatakan bahwa visual di dalam kelas, termasuk Canva, dapat menyajikan beberapa tujuan, seperti; 1) untuk menciptakan ide-ide abstrak yang konkret; 2) memotivasi siswa; 3) memberikan perhatian langsung; 4) mengulang informasi; 5) untuk

mengingat pengetahuan sebelumnya; dan 6) membuat pembelajaran menjadi efektif. Penelitian ini memperoleh hasil yang berbeda dari pernyataan tersebut. Karena fokus dalam penelitian berbeda. Penelitian ini lebih memfokuskan pada salah satu fungsi canva yaitu sebagai pembuat media pembelajaran sedangkan *canva statement Smaldino* untuk pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian mengenai keuntungan menggunakan Canva diproses belajar guru mengungkapkan beberapa unsur, yaitu membantu mengembangkan ide, memotivasi, menjadi percaya diri, menjadi kreatif, serta membuat pembaca tertarik untuk membaca teks dan memudahkan mereka untuk memahami makna teks tertulis. Dornyei, Z (2001: 116) mengatakan: “Karena motivasi sama pentingnya dengan faktor keberhasilan dalam belajar, sebagaimana disebutkan dalam, kemampuan guru untuk memotivasi siswa harus dianggap sebagai kunci pembelajaran yang efektif.” faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran Telah disepakati sebelumnya.

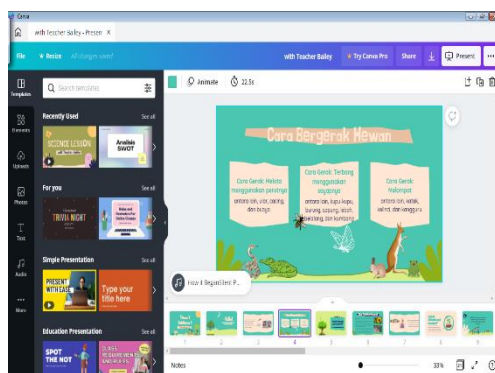
Temuan ini adalah sesuai dengan Pendidikan Siswa Nasional Standar Teknologi (*NETS-S*) yang secara khusus menguraikan harapan bagi siswa yang menggunakan teknologi untuk memandu pembelajaran mereka. *NS* harapan termasuk kreativitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, kelancaran dalam riset dan informasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Smaldino, dkk., 2015). Penggunaan penggunaan Canva diyakini dapat mendukung proses pembelajaran, termasuk di kelas menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagai media visual, Canva berfokus pada aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk mengeksplorasi kreativitasnya. Temuan ini adalah sejalan dengan Yuyun (2018) yang menyarankan bahwa kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa dapat dilakukan untuk memperdalam pemahaman siswa sebagai serta jelajahi kreativitas mereka dengan mengintegrasikannya dengan penerapan online aplikasi, yaitu Canva.

Penggunaan aplikasi Canva memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran yang focus pada koreksi penulisan atau pemeriksa tata bahasa. Misalnya, ketika guru meminta siswa untuk berlatih menulis paragraf pengantar teks naratif, siswa mudah membuat beberapa draf yang menunjukkan masalah atau tema yang menjadi kalimat topik. Mereka membuat kalimat dalam bentuk gambar atau poster yang digunakan untuk menyusun ide-ide mereka secara online. Aplikasi Canva dapat digunakan untuk membuat banyak hal untuk tujuan pembelajaran. Dia menginformasikan bahwa Canva adalah aplikasi desain grafis yang memfasilitasi siswa untuk dengan mudah merancang berbagai jenis materi *ELT* kreatif secara online. penggunaan dari Canva dalam penelitian ini juga diterapkan dalam bentuk pembuatan infografis yang berisi konten blog. Mengingat blog juga dapat digunakan sebagai media untuk memfasilitasi siswa untuk berlatih menulis (Bener & Yildiz, 2019). Dalam situasi ini, siswa diminta untuk menulis beberapa masalah dalam bentuk kalimat argumentatif.

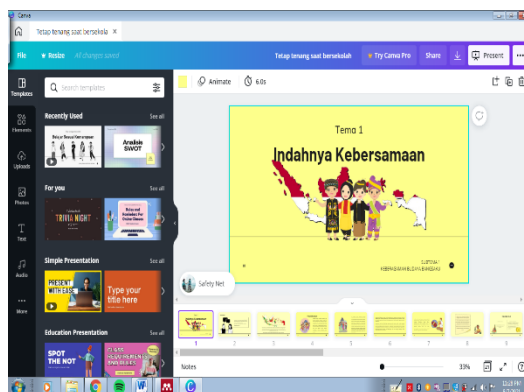
Nanti infografis ini dibuat di Canva aplikasi. Siswa kemudian mempresentasikan desain mereka dalam representasi visual. Oleh karena itu, penggunaan Canva berguna untuk memudahkan siswa berlatih menulis.

Selain itu, mereka mengalami kesulitan dalam menggunakan karena Canva adalah aplikasi dengan *bandwidth* tinggi sehingga membutuhkan banyak data seluler terutama untuk fitur Konferensi. Canva adalah aplikasi yang membutuhkan koneksi stabil untuk mengaksesnya. Kesulitan itu biasanya terjadi selama implementasi Canva. Hal ini dapat diatasi dengan membuat kebaikan persiapan sebelum pembelajaran seperti mempersiapkan komputer, koneksi data, komunikasi dan penelitian tentang fitur Canva. Hal ini berkaitan dengan teori yang mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang menjadi dua macam yang terdiri dari faktor internal dan eksternal. Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa Canva meningkatkan proses belajar mengajar proses di kelas bahasa Inggris karena menawarkan berbagai fitur. Ini memiliki fitur untuk memberikan materi, membuat media diskusi, memberikan tugas pembelajaran, berkomunikasi secara online bertemu dan berkolaborasi dengan platform lain untuk mendukung pengelolaan belajar mengajar proses. Siswa merasa senang, terkejut, dan senang meskipun ada beberapa kendala yang mereka hadapi berpengalaman.

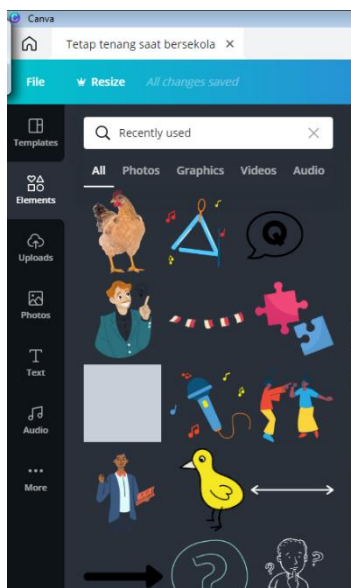
Contoh dan pemanfaatan aplikasi *canva* dalam pembuatan video pembelajaran tematik di SD



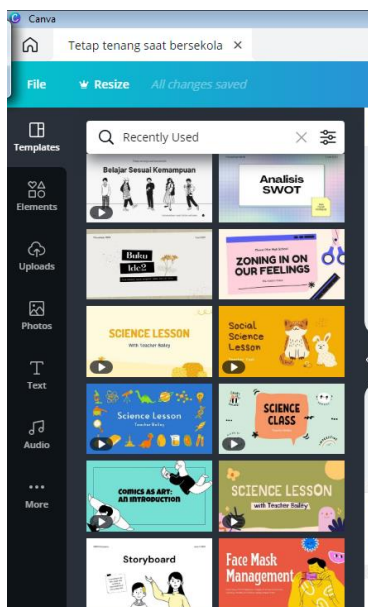
Gambar 1. Pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran tematik



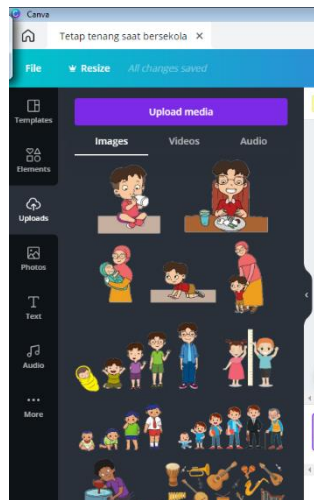
Gambar 2. Pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran tematik



Gambar 3. Animasi yang terdapat pada aplikasi canva



Gambar 4. Templates yang terdapat pada aplikasi canva



Gambar 5. *Upload* media yang diinginkan

Dalam aplikasi canva, terdapat berbagai macam animasi dan *templates* yang dapat digunakan untuk membuat media atau video pembelajaran menjadi terlihat menarik di mata siswa. Karena untuk seumuran siswa SD, mereka masih memerlukan banyak gambar-gambar animasi atau warna-warna yang menarik perhatian siswa yang terdapat dalam media atau video pembelajaran.

Dalam aplikasi canva juga terdapat menu *upload* media. Dalam menu upload media ini, para guru dapat memasukkan foto, video, maupun *background* yang tidak tersedia di aplikasi canva, untuk pelengkap media atau video pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Contohnya seperti para guru dapat memasukkan foto-foto yang terdapat di buku tematik siswa ataupun buku tematik guru, memasukkan foto dari *google*. Contoh lainnya yaitu memasukkan video berdurasi singkat atau *gif* (animasi bergerak). Dan juga bisa memasukkan *background* untuk menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di rumah.

Dalam penerapannya, diharapkan siswa dapat dengan mudah termotivasi dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran jarak jauh dengan guru yang memberikan media atau video pembelajaran yang menarik. Diharapkan guru juga dapat membuat media atau video pembelajaran yang menarik untuk menunjang ketercapaian proses pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh siswa. Keuntungan guru dalam memanfaatkan aplikasi canva ini adalah, selain mendapat pengetahuan, keterampilan dapat mengasah kreativitas guru dalam pembuatan media atau video pembelajaran tematik di SD.

Saat ini media pembelajaran yang dibuat oleh guru harus praktis dan tidak memberatkan semua kalangan. Sedangkan canva merupakan aplikasi kelas atas sehingga hanya orang dan guru tertentu saja yang bisa mempraktekkannya. Pembelajaran *invers* online menuntut guru untuk berpikir kreatif dan inovatif untuk menarik minat siswa. Media pembelajaran menjadi faktor utama dalam membantu guru mewujudkannya. Ada banyak tools untuk membuat media pembelajaran berbasis

teknologi, salah satunya adalah aplikasi Canva. Penelitian ini membuktikan bahwa Hasil pengetahuan canva sangat berbeda dengan minat mereka menggunakannya. mereka percaya bahwa aplikasi canva digunakan dengan baik untuk fungsi tersebut. Namun, mereka tidak tertarik untuk menggunakannya. sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat dan membantu bagi sebagian orang yang sangat menguasai teknologi. Sementara sulit dijangkau guru yang awam tentang teknologi yang hanya tahu *power point* dan *web* tanpa membayar.

Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi canva sebagai alternatif media pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Guru diharapkan mampu menguasai pengetahuan literasi digital yang baik karena dalam pengajaran keterampilan menulis mereka harus kreatif merancang bahan tulisannya untuk siswa dalam penggunaan aplikasi canva. Dengan penggunaan aplikasi canva sebagai alternatif pembelajaran tematik ini pun dapat melatih atau mengasah kreativitas yang dimiliki oleh guru. Sehingga ketika pembelajaran jarak jauh dilaksanakan, media pembelajaran yang digunakan tidak terlalu monoton yang akan membuat siswa cepat bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Teknologi dalam pengajaran sangat penting karena penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat mempermudah proses belajar mengajar dari semua tingkatan sekolah. Pada dasarnya penggunaan canva dalam pembuatan materi belajar mengajar didukung dengan fitur gambar, warna, gambar, foto, font, dan grafik. Mereka diperlengkapi untuk mengembangkan materi proses belajar, para guru percaya penggunaan canva membuat mereka lebih kreatif dan inovatif dalam membuat materi belajar mengajar. Dengan menggunakan canva, mereka juga merasa lebih mudah dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar.

Bibliografi

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bener, E., & Yildiz, S. (2019). *The Use of Blog Activities to Promote Reflection in an ELT Practicum*. Australian Journal of Teacher Education, 44(8), 38-56.
- Dornyei, Z. 2001. *Teaching and Researching Motivation*. England: Pearson Education.
- Hernandez, R. M. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*. Propósitos y representaciones, 5(1), 325-347
- Sugiyono. (2013). *Metode Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S. E. (2015). *Instructional technology and media for learning*. New York: Pearson