

### IMPLEMENTASI CANVA AI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI SEKOLAH DASAR DENGAN SUMBER DAYA TERBATAS: STUDI KASUS MELALUI OBSERVASI SISWA

**Andre Fikar Al.Mardhafi<sup>1\*</sup>, M. Aldo Syahputra<sup>2</sup>, Zidniy Hibatur Rohman<sup>3</sup>, Rizqi Muzaki<sup>4</sup>, Fatmawati Nur Hasanah<sup>5</sup>**

<sup>12345</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan, Indonesia

\*andre.fikar.al.mardhafi24007@mhs.uingusdur.ac.id, \*m.aldo.syahputra24008@mhs.uingusdur.ac.id,  
\*zidniy.hibatur.rohman24030@mhs.uingusdur.ac.id, \*rizki.muzaki24151@mhs.uingusdur.ac.id,  
fatmawati.nur.hasanah@uingusdur.ac.id

#### Abstrak

Ketika digunakan secara pedagogis, teknologi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) di sekolah dasar memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan peluang belajar. Namun, saat ini sedikit sekali studi empiris yang memantau reaksi siswa terhadap penggunaan media berbasis AI di sekolah-sekolah yang kurang dana. Melalui observasi langsung di kelas, studi ini bertujuan untuk menentukan tingkat keterlibatan siswa dan reaksi belajar mereka sambil menyelidiki penggunaan Canva AI sebagai alat pembelajaran digital. Studi ini dilakukan pada tanggal 13 Desember 2025 di SD Negeri 02 Wangandowo, Kabupaten Pekalongan, menggunakan metodologi kualitatif dan metode studi kasus. Pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berbasis teknologi digital digunakan untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis secara tematik. Berdasarkan temuan studi, penggunaan Canva AI untuk visualisasi konten, interaktivitas, dan aktivitas pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Selain itu, teknologi ini tidak menggantikan interaksi pedagogis di kelas karena digunakan secara proporsional dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Manajemen pembelajaran adaptif memastikan pembelajaran berhasil meskipun menghadapi keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Menurut temuan studi, ketika dipadukan dengan teknik pedagogis yang sesuai, Canva AI dapat digunakan sebagai alat pembelajaran digital di sekolah dasar dengan dana terbatas.

**Kata kunci** : canva AI; pembelajaran digital; keterlibatan siswa; sekolah dasar; studi kasus

#### Abstract

*When used pedagogically, artificial intelligence (AI)-based learning technology in primary schools has the potential to improve student engagement and learning opportunities. Nevertheless, there are presently few empirical studies that track students' reactions to using AI-based media in underfunded schools. Through in-person classroom observations, this*

Diserahkan: 17-12-2025 Disetujui: 08-01-2026. Dipublikasikan: 13-01-2026

Kutipan: Al Mardhafi, A. F., Syahputra, M. A., Rohman, Z. H., Muzaki, R., & Hasanah, F. N. (2026). Implementasi Canva AI Sebagai Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar Dengan Sumber Daya Terbatas: Studi Kasus Melalui Observasi Siswa. Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan, 126-132.



*study aims to assess student engagement and learning reactions while examining the use of Canva AI as a digital learning tool. The study was conducted on December 13, 2025, at SD Negeri 02 Wangandowo, Pekalongan Regency, employing a qualitative methodology and a case study approach. Direct observation of students' activities during digital technology-based learning was used to gather data, which was then subjected to thematic analysis. According to the study's findings, using Canva AI for content visualization, interactivity, and game-based learning activities can boost students' cognitive and affective engagement. Additionally, the technology does not replace pedagogical interactions in the classroom, as it is employed proportionately and in accordance with learning objectives. Adaptive learning management ensures that learning is successful even in the face of device and internet limitations. According to the study's findings, when paired with suitable pedagogical techniques, Canva AI can be used as a digital learning tool in elementary schools with low funding.*

**Keywords:** canva AI; digital learning; student engagement; elementary school; case study

## **I. Pendahuluan**

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar saat ini tidak lagi dipahami semata-mata sebagai penggunaan perangkat digital, melainkan sebagai bagian dari strategi pedagogis untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada pengalaman belajar peserta didik. Perkembangan teknologi, khususnya kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI), membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih responsif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa. Dalam konteks ini, teknologi bertransformasi dari sekadar alat bantu menjadi komponen integral yang membentuk pengalaman belajar, keterlibatan siswa, serta dinamika interaksi di kelas.

Sejumlah penelitian dalam satu dekade terakhir menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital di sekolah dasar berkontribusi positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep ketika digunakan secara tepat dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital, termasuk aplikasi interaktif dan pembelajaran berbantuan teknologi, terbukti mampu mendukung pembelajaran visual, kolaboratif, dan berbasis aktivitas. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan teknologi digital secara umum, seperti perangkat multimedia atau aplikasi pembelajaran konvensional, tanpa mengkaji secara spesifik peran media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.

Penelitian lain yang secara khusus membahas AI dalam pendidikan cenderung dilakukan pada jenjang pendidikan menengah dan tinggi, dengan penekanan pada sistem pembelajaran adaptif, analisis data belajar, atau tutor cerdas. Sementara itu, kajian empiris yang mengamati langsung bagaimana media pembelajaran berbasis AI digunakan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, khususnya melalui keterlibatan langsung siswa di kelas, masih relatif terbatas. Keterbatasan ini semakin terlihat pada konteks sekolah dasar dengan sumber daya dan infrastruktur teknologi yang tidak sepenuhnya memadai, yang justru merepresentasikan kondisi mayoritas sekolah di daerah.

Dalam praktik pembelajaran di lapangan, efektivitas penggunaan media berbasis AI tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh strategi pedagogis guru dalam mengelola interaksi belajar, ketersediaan perangkat, serta karakteristik peserta didik. Pengalaman lapangan menunjukkan bahwa ketika media

berbasis AI digunakan untuk aktivitas yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis permainan instruksional, peserta didik menunjukkan respons belajar yang lebih aktif dan keterlibatan yang meningkat. Hal ini mengindikasikan bahwa media berbasis AI memiliki potensi tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk mengamati respons belajar siswa secara lebih autentik dalam konteks pembelajaran nyata.

Kebijakan pendidikan nasional melalui Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan berbasis pengalaman belajar. Dalam kerangka tersebut, integrasi media pembelajaran berbasis AI berpotensi menjadi salah satu alternatif strategis untuk mendukung pembelajaran yang diferensiatif dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi sejak pendidikan dasar. Namun, implementasi teknologi berbasis AI juga menuntut kesiapan guru dalam mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran secara seimbang, terutama di sekolah dengan keterbatasan fasilitas.

SD Negeri 02 Wangandowo merupakan salah satu sekolah dasar yang berupaya mengadaptasi penggunaan media pembelajaran berbasis AI dalam kondisi sumber daya yang terbatas. Upaya ini didukung oleh kerja sama guru lintas generasi dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Melalui praktik pembelajaran langsung di kelas serta keterlibatan peneliti dalam aktivitas pembelajaran bersama siswa, penggunaan media berbasis AI di sekolah ini menunjukkan fungsi ganda, yakni sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sarana untuk mengamati keterlibatan dan respons belajar siswa secara langsung.

Meskipun demikian, hingga saat ini masih terdapat kesenjangan penelitian terkait bagaimana media pembelajaran berbasis AI diimplementasikan secara nyata di sekolah dasar dengan fasilitas terbatas melalui observasi langsung terhadap peserta didik. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada persepsi guru, kesiapan teknologi, atau efektivitas media secara kuantitatif, sehingga belum memberikan gambaran mendalam mengenai dinamika pembelajaran, respons siswa, serta tantangan implementasi AI dalam konteks kelas yang sesungguhnya. Kesenjangan inilah yang menegaskan pentingnya penelitian yang berfokus pada pengalaman belajar siswa melalui pengamatan langsung di lingkungan pembelajaran sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajian yang menempatkan peserta didik sebagai pusat observasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan di sekolah dasar dengan sumber daya terbatas. Penelitian ini tidak menitikberatkan pada evaluasi teknologi atau persepsi guru, melainkan pada dinamika pembelajaran, keterlibatan siswa, serta respons belajar yang muncul dari integrasi media berbasis AI dalam praktik pembelajaran nyata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan diintegrasikan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 02 Wangandowo melalui observasi langsung terhadap peserta didik. Selain itu, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi respons belajar siswa, strategi adaptasi pembelajaran di kelas, serta tantangan implementasi media berbasis AI dalam mendukung pembelajaran yang bermakna. Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap kajian teknologi pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam memperkaya pemahaman mengenai

implementasi AI dalam konteks pembelajaran nyata dan sekolah dengan keterbatasan fasilitas.

## **II. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengkaji penggunaan teknologi pembelajaran digital melalui pengamatan langsung terhadap siswa selama proses pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman kontekstual mengenai keterlibatan siswa serta dinamika pembelajaran berbasis teknologi yang terjadi di dalam kelas. Penelitian dilaksanakan pada 13 Desember 2025 di SD Negeri 02 Wangandowo, Kabupaten Pekalongan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada penerapan teknologi pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut, sehingga relevan dengan fokus kajian yang diteliti.

Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang aktif mengikuti pembelajaran berbasis teknologi digital. Guru tidak menjadi subjek penelitian dan tidak diwawancarai, melainkan berperan sebagai fasilitator pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus penelitian diarahkan pada aktivitas belajar siswa, pola interaksi siswa dengan media digital, serta respons siswa selama mengikuti pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung di dalam kelas. Pengamatan difokuskan pada cara siswa menggunakan teknologi pembelajaran, tingkat keterlibatan belajar siswa, serta dinamika interaksi yang muncul selama pembelajaran berbasis teknologi digital berlangsung. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif deskriptif yang menggambarkan kondisi pembelajaran secara nyata.

Aspek-aspek yang diamati dalam penelitian ini meliputi: jenis teknologi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran; frekuensi dan durasi penggunaan teknologi oleh siswa; pola interaksi siswa dengan media digital; tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran; tantangan yang muncul selama penggunaan teknologi; serta dampak penggunaan teknologi terhadap efektivitas pembelajaran di kelas. Keabsahan data dijaga melalui ketekunan pengamatan dan konsistensi fokus observasi selama proses penelitian, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Proses analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik, yang meliputi tahap reduksi data hasil pengamatan, pengelompokan data ke dalam tema-tema utama, analisis makna setiap tema, serta penarikan kesimpulan yang mengacu pada kerangka pembelajaran digital di sekolah dasar.

## **III. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap siswa selama proses pembelajaran berbasis teknologi digital di SD Negeri 02 Wangandowo. Data hasil observasi telah diolah dan disintesis berdasarkan aspek-aspek pengamatan yang ditetapkan pada metode penelitian. Ringkasan hasil observasi disajikan pada **Tabel 1** berikut.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Observasi Penggunaan Teknologi Pembelajaran Digital**

<b>Aspek Observasi</b>	<b>Deskripsi Temuan Hasil Observasi</b>
Jenis teknologi pembelajaran	Media digital canva AI, visualisasi materi digital, dan aktivitas berbasis permainan instruksional yang ditampilkan melalui perangkat proyeksi kelas
Frekuensi dan durasi penggunaan	Digunakan secara berkala dalam satu sesi pembelajaran dengan durasi menyesuaikan tujuan pembelajaran; tidak digunakan secara terus-menerus
Pola interaksi siswa dengan media digital	Siswa berinteraksi aktif melalui menjawab soal, mengikuti instruksi digital, dan merespons umpan balik aplikasi
Tingkat keterlibatan siswa	Terjadi peningkatan perhatian, antusiasme, dan partisipasi siswa selama penggunaan media digital
Kendala penggunaan teknologi	Keterbatasan perangkat dan ketidakstabilan jaringan internet yang memengaruhi kelancaran pembelajaran
Dampak terhadap pembelajaran	Pembelajaran menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan mendukung pemahaman materi siswa

Berdasarkan Tabel 1, penggunaan teknologi pembelajaran digital di kelas menunjukkan pola integrasi yang terencana dan terkelola. Teknologi digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk mendukung aktivitas belajar siswa, bukan sebagai tujuan utama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada aktivitas yang melibatkan interaksi langsung dengan media digital.

Hasil penelitian ini menunjukkan hubungan yang kuat antara media interaktif dan visual dengan tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi selama pembelajaran berbasis teknologi digital. Siswa dapat menerima umpan balik cepat serta stimulasi visual dan auditif melalui media pembelajaran digital, yang mendorong keterlibatan kognitif dan afektif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mendukung gagasan bahwa pengalaman pembelajaran yang bermakna dan aktif diperlukan untuk pembelajaran berpusat pada siswa. Temuan observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi disesuaikan untuk memenuhi tujuan pembelajaran daripada berlebihan. Pola ini mencerminkan manajemen pembelajaran adaptif, yang menggunakan teknologi untuk mendukung pengetahuan konseptual daripada menggantikan interaksi pedagogis di kelas. Hal ini penting untuk menjaga perhatian siswa pada studi mereka dan mencegah kelelahan kognitif akibat penggunaan berlebihan media digital.

Teknologi pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran secara lebih setara. Saat berinteraksi dengan media digital, siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran tradisional tampak lebih berani dalam partisipasinya. Kondisi ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat berfungsi sebagai jembatan pedagogis yang membantu mengakomodasi perbedaan dalam karakteristik dan gaya belajar siswa. Faktor penting lainnya dalam meningkatkan minat siswa adalah penggunaan aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas pembelajaran dengan lebih antusias melalui tantangan, skor, dan umpan balik instan. Pembelajaran kini dianggap sebagai pengalaman yang menyenangkan dan menantang daripada tugas yang membosankan.

Namun, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kondisi teknis dan kesiapan lingkungan belajar memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Jika taktik alternatif tidak digunakan, keterbatasan perangkat dan

ketidakstabilan internet dapat mengganggu proses belajar. Oleh karena itu, komponen kunci dalam memastikan kelangsungan belajar adalah peran pendidik dalam manajemen waktu, pemilihan media, dan rencana belajar cadangan. Temuan studi ini konsisten dengan penelitian (Rahayu, 2021), yang menemukan bahwa praktik pedagogis, bukan hanya ketersediaan gadget, memengaruhi kesuksesan integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil studi ini mendukung klaim bahwa penggunaan alat pembelajaran digital secara terarah dan kontekstual selama proses pembelajaran akan membuatnya berhasil.

Selain itu, temuan studi ini sejalan dengan temuan (Chatzea et al., 2024), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan afektif dan kognitif siswa. Peningkatan keterlibatan dan antusiasme siswa selama aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang tercatat dalam studi ini konsisten dengan temuan serupa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang diusulkan oleh (Rosa et al., 2024), yang menyatakan bahwa ketika teknologi pembelajaran diintegrasikan dengan baik, teknologi tersebut dapat membantu pengembangan kemampuan kognitif tingkat tinggi. Teknologi tidak hanya digunakan untuk mengingat informasi, tetapi juga untuk memahami, merespons, dan menyelesaikan masalah dasar dalam konteks pembelajaran, berdasarkan pengamatan aktivitas siswa. Namun, studi ini juga berbeda dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang dilakukan di lembaga pendidikan dengan sumber daya teknologi yang memadai. Meskipun memiliki sumber daya yang terbatas, SD Negeri 02 Wangandowo tetap dapat memanfaatkan teknologi secara efektif melalui manajemen pembelajaran adaptif.

Hasil ini menunjukkan bahwa fasilitas yang tidak memadai bukanlah hambatan yang signifikan, melainkan masalah yang dapat diatasi dengan teknik pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, dengan mengamati langsung anak-anak di sekolah dasar yang kurang dana, studi ini memberikan kontribusi empiris berupa gambaran nyata tentang penggunaan teknologi pembelajaran digital. Dengan menekankan dinamika pembelajaran di kelas dan memberikan implikasi yang berguna untuk pengembangan pembelajaran digital yang kontekstual dan berkelanjutan, kontribusi ini memperkaya studi teknologi pendidikan.

#### **IV. Kesimpulan**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa fasilitas yang tidak memadai bukanlah hambatan yang signifikan, melainkan masalah yang dapat diatasi dengan teknik pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, dengan mengamati langsung anak-anak di sekolah dasar yang kurang dana, studi ini memberikan kontribusi empiris berupa gambaran nyata tentang penggunaan teknologi pembelajaran digital. Dengan menekankan dinamika pembelajaran di kelas dan memberikan implikasi yang berguna untuk pengembangan pembelajaran digital yang kontekstual dan berkelanjutan, kontribusi ini memperkaya studi teknologi pendidikan.

Temuan lain menunjukkan bahwa manajemen dan taktik pedagogis guru memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran digital. Teknologi terbukti lebih berhasil ketika digunakan secara proporsional dan sesuai dengan tujuan pembelajaran daripada ketika digunakan berlebihan tanpa persiapan yang cermat. Metode ini mempertahankan hubungan pedagogis yang krusial dalam proses

pengajaran dan pembelajaran sambil menggunakan teknologi untuk memperkuat konsep dan pemahaman siswa.

Oleh karena itu, memaksimalkan manfaat teknologi pembelajaran digital memerlukan manajemen pembelajaran yang adaptif. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bagaimana teknologi pembelajaran digital dapat menciptakan lingkungan yang lebih ramah bagi partisipasi siswa. Dengan bantuan media digital interaktif, siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran tradisional dapat menjadi lebih aktif terlibat. Hasil ini menunjukkan bahwa teknologi dapat berfungsi sebagai jembatan pedagogis untuk mengakomodasi perbedaan dalam karakteristik siswa, harga diri, dan preferensi belajar, sehingga proses pendidikan menjadi lebih inklusif dan menarik.

Selain itu, telah terbukti bahwa memasukkan aktivitas pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar. Persepsi siswa tentang pembelajaran dapat diubah dari tugas yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang dengan memasukkan unsur-unsur seperti tantangan, skor, dan umpan balik instan. Namun, studi ini juga menyoroti bahwa kesiapan lingkungan pembelajaran sangat terkait dengan kesuksesan pembelajaran berbasis teknologi. Batasan pada perangkat dan jaringan internet masih menjadi tantangan yang harus diantisipasi melalui persiapan alternatif yang cermat.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan pendidik untuk mengelola, menyesuaikan, dan mengintegrasikan teknologi secara pedagogis lebih penting bagi kesuksesan pembelajaran digital di sekolah dasar daripada kemajuan teknologi, terutama di lingkungan dengan sumber daya terbatas. Untuk menciptakan pembelajaran digital yang efisien dan berkelanjutan, temuan ini memiliki implikasi praktis bagi pendidik dan lembaga pendidikan.

## V. Daftar Pustaka

- Chatzea, V. E., Logothetis, I., Kalogiannakis, M., Rovithis, M., & Vidakis, N. (2024). Digital educational tools for undergraduate nursing education: a review of serious games, gamified applications and non-gamified virtual reality simulations/tools for nursing students. *Information*, 15(7), 410.
- Rahayu, D. W. (2021). Analisis komponen TPACK guru SD sebagai kerangka kompetensi guru profesional di Abad 21. *Jurnal BASICEDU: Journal of Elementary Education*, 5(4), 1918–1925.
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617.