



**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Aisyah Fitriyani¹, Aisyah Tri Wardaniah², Faradina Isma Iliyuna Vivinnazila³, Feni Sidrotul Muntaha⁴, Robik Atul Azzahwah⁵, Vailla Nayya Zahra Marisa⁶
Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22401013007@unisma.ac.id, ²22401013018@unisma.ac.id,
³22401013011@unisma.ac.id, ⁴22401013024@unisma.ac.id,
⁵22401013026@unisma.ac.id, ⁶22401013008@unisma.ac.id

Abstrak

Artikel ini mengkaji strategi konseptual pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media digital dalam kerangka Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk menumbuhkan kreativitas siswa Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya Wali Songo. Urgensi kajian didasarkan pada kebutuhan untuk mengubah pembelajaran SKI yang konvensional menjadi pengalaman visual dan kontekstual yang dapat merangsang kreativitas siswa. Dengan menggunakan metode studi literatur dan analisis konseptual, ditemukan bahwa integrasi Canva sangat potensial dalam mendukung prinsip CTL. Canva memfasilitasi kreativitas visual siswa dan literasi digital dengan memungkinkan mereka membuat produk otentik (seperti infografis atau e-poster) tentang dakwah Wali Songo. Proses ini mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka menjadi representasi visual yang unik, secara langsung mendukung prinsip Constructivism dan Authentic Assessment. Kajian ini menyimpulkan bahwa Canva merupakan alat digital yang efektif untuk implementasi CTL, menawarkan solusi strategis untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami sejarah Islam.

Kata Kunci: *Canva, kreativitas siswa, CTL, Sejarah Kebudayaan Islam.*

Abstract

This conceptual study analyzes the strategic utilization and potential of the Canva application as a digital medium within the Contextual Teaching and Learning (CTL) framework to foster creativity among Elementary School (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) students in Islamic Cultural History (SKI), particularly the Wali Songo material. The study is motivated by the need to shift conventional SKI learning into a visual, contextual experience that effectively stimulates student creativity. Employing a literature review method and conceptual analysis, the study finds that integrating Canva significantly supports CTL principles. Canva facilitates student visual creativity and digital literacy by enabling them to produce authentic artifacts (such as infographics and e-posters) about the Wali Songo's da'wah (preaching) activities. This process encourages students to construct their historical knowledge into unique visual representations, directly supporting the Constructivism and Authentic Assessment components of CTL. This article concludes that Canva is an effective digital tool for CTL implementation, offering a strategic solution to enhance student creativity and active engagement in understanding Islamic history.

Keywords: *Canva, student creativity, CTL, Islamic Cultural History.*

PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan dunia digital, teknologi informasi sudah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari. Perkembangan ini membawa

banyak perubahan, termasuk dalam dunia pendidikan. Saat ini, informasi dapat diperoleh dengan cepat dan mudah melalui berbagai perangkat teknologi. Karena itu, peran teknologi dalam kegiatan belajar menjadi semakin penting. (Zaini Hartika et al., 2025)

Sekolah dan guru perlu memastikan bahwa siswa mampu mengikuti perubahan tersebut dan memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi dengan baik. Salah satu cara untuk mengenalkan teknologi kepada siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi mereka. Media belajar yang tepat tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah serta menumbuhkan kreativitas.

Namun kenyataan sekarang hasil belajar peserta didik kian menurun terutama dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pelajaran ini membahas peristiwa atau kejadian masa lalu yang merupakan hasil karya, karsa, dan ciptaan umat Islam yang didasarkan pada nilai-nilai Islam. Secara umum, guru sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran karena lebih mudah dan fleksibel untuk memberikan penjelasan. Namun, dari perspektif siswa, metode ceramah malah menjadi sulit untuk dipahami karena bahasa yang digunakan masih belum dikuasai oleh siswa. (Sejarah Kebudayaan Islam Munawir et al., 2684)

Dalam hal ini, aplikasi Canva menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan, terutama bagi siswa sekolah dasar. Aplikasi ini dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih visual, kreatif, dan menyenangkan. Hasil belajar peserta didik dapat ditinjau dari hasil kognitifnya yaitu kemampuan siswa dalam mengingat atau merekam materi yang diberikan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari pemahaman dan daya ingat saat menerima materi pembelajaran dan mampu menerapkan hingga memecahkan masalah sesuai dengan apa yang dipelajari. (Gellysa Urva et al., 2024)

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau analisis konseptual. Kajian berfokus pada strategi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Wali Songo. Data dikumpulkan melalui penelusuran dan analisis dokumen (document analysis) dari berbagai literatur ilmiah, buku, dan jurnal yang berkaitan dengan: (a) Contextual Teaching and Learning (CTL) dan prinsipnya, (b) penggunaan aplikasi

Canva sebagai media pembelajaran digital, dan (c) pengembangan kreativitas visual serta keterampilan literasi siswa sekolah dasar. Teknik analisis data yang digunakan adalah sintesis temuan, yakni merangkum dan menghubungkan konsep-konsep CTL, Canva, dan kreativitas, kemudian menarik kesimpulan konseptual mengenai model implementasi yang paling optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep pendekatan CTL pada pembelajaran Walisongo MI kelas 6

Pembelajaran kontekstual, juga dikenal sebagai pembelajaran kontekstual (CTL), adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menerapkan informasi yang dipelajari ke situasi kehidupan nyata. CTL adalah konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata yang berkembang dan terjadi di lingkungan sekitar siswa sehingga siswa dapat menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dengan kehidupan sehari-hari mereka. Model pembelajaran ini juga dapat dianggap sebagai sistem yang mendorong otak untuk mengembangkan pola-pola yang mewujudkan makna. (Lestari et al., 2022)

Dalam konteks Walisongo di MI kelas 6, CTL bertujuan agar siswa dapat melihat makna materi Walisongo, memahami nilai-nilai dan metode dakwahnya, dan mampu mengaplikasikan/menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya menghafal nama sembilan wali, tetapi memahami bagaimana ajaran Islam disebarkan melalui pendekatan yang ramah budaya (kearifan lokal), Menumbuhkan Sikap Toleransi: Memahami metode dakwah Walisongo yang akomodatif (misalnya, Sunan Kalijaga melalui Wayang) menanamkan nilai toleransi dan moderasi beragama pada siswa dan Keterampilan Abad ke-21: Melalui 7 komponen CTL, siswa dilatih berpikir kritis (*inquiry*), kolaborasi (*learning community*), dan refleksi.

2. Analisis Potensi Canva dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa

Evektivitas penerapan CTL menggunakan canva pada pembelajaran materi Walisongo dapat ditinjau dari lima komponen utama, antara lain:

Orientasi dan Penyelidikan (*Inquiry dan Questioning*): Siswa diarahkan pada pertanyaan kontekstual tentang akulturasi budaya Wali Songo. Siswa melakukan riset (penyelidikan) tentang strategi dakwah satu Wali Songo dan peninggalannya.

Konstruksi Pengetahuan (*Constructivism*): Siswa merancang konsep (struktur narasi dan visual) dari infografis atau e-poster mereka.

Produksi Digital (*Modeling*): Siswa menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain Infografis. Guru berperan sebagai Modeling (model) dalam hal teknis penggunaan aplikasi dan prinsip desain dasar.

Publikasi (*Authentic Assessment*): Infografis yang dihasilkan oleh siswa dicetak lalu di presentasikan Produk ini menjadi penilaian otentik karena merupakan karya nyata.

Refleksi Kritis (*Reflection*): Siswa menganalisis hasil karya kelompok lain dan menuliskan pengalaman mereka dalam mendesain menggunakan Canva, yang juga melatih kemampuan berbahasa dan daya ingat. (Munawir et al., 2025)

3. Implementasi CTL dalam proyek SKI Wali Songo

Pemanfaatan media digital, seperti aplikasi Canva, dalam kerangka CTL sangat efektif karena penggunaan media pembelajaran sangat menggugah minat belajar siswa. Siswa cenderung tertarik pada media daripada pengajaran konvensional. Implementasi CTL dalam proyek SKI Wali Songo dibagi menjadi lima tahapan utama yang melibatkan komponen CTL:

Orientasi dan Penyelidikan (*Inquiry dan Questioning*). Aktivitas: Guru mengarahkan siswa pada pertanyaan kontekstual (misalnya: "Bagaimana cara Wali Songo menyebarkan Islam tanpa menghilangkan budaya lokal?"). Tujuan CTL: Siswa didorong untuk melakukan penyelidikan (*Inquiry*) terhadap biografi, peninggalan, dan metode dakwah Wali Songo yang spesifik. Tahap ini menggali kemampuan bertanya (*Questioning*) dan riset awal siswa.

Konstruksi Pengetahuan dan Komunitas Belajar (*Constructivism dan Learning Community*). Aktivitas: Siswa bekerja dalam kelompok (*Learning Community*) untuk menganalisis data (sejarah, foto peninggalan) dan merancang konsep visual untuk proyek infografis mereka. Tujuan CTL: Tahap ini adalah inti dari konstruksi (*Constructivism*) pengetahuan, di mana siswa mengubah informasi faktual menjadi struktur ide yang logis dan visual. Guru yang membantu siswa memahami konsep dengan bahasa yang lebih sederhana, termasuk bahasa ibu, adalah bagian dari pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), yang melibatkan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Produksi Digital dan Pemodelan (*Modeling*). Aktivitas: Siswa menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain Infografis, E-Poster, atau Timeline tentang Wali Songo. Tujuan CTL: Guru berperan sebagai Pemodelan (*Modeling*) dengan memberikan contoh teknis penggunaan Canva dan prinsip desain. Penggunaan visual sangat penting karena memahami gambar memang lebih mudah dari pada memahami tulisan, dan gambar lebih berwarna sehingga mempermudah

representasi siswa. Keterampilan memproses teks dan gambar secara bersamaan membantu siswa yang kurang mampu untuk mengejar ketinggalan.

Presentasi dan Penilaian Otentik (*Authentic Assessment*). Aktivitas: Siswa mempresentasikan dan memublikasikan hasil Infografis Canva mereka (misalnya di majalah dinding digital atau media sosial kelas). Tujuan CTL: Infografis yang dihasilkan menjadi Penilaian Otentik (*Authentic Assessment*), karena ini adalah produk nyata yang memiliki nilai kontekstual dan menguji kemampuan siswa mengintegrasikan informasi sejarah secara kreatif dan visual.

Refleksi Kritis (*Reflection*). Aktivitas: Siswa diminta menganalisis hasil karya kelompok lain dan menuliskan pengalaman mereka selama proses desain infografis, termasuk kesulitan dan pelajaran yang didapat. Tujuan CTL: Aktivitas menulis pengalaman ini adalah bentuk Refleksi (*Reflection*). Guru meminta anak menulis pengalamannya saat bermain (atau saat proyek) guna menambah terampil berbahasa. Menulis ulang apa yang dilakukan siswa membuat mereka menjadi kompeten untuk menulis. Selain itu, menulis menggunakan pensil dan kertas (atau dalam konteks ini, proses menulis runut) diketahui menambah daya ingat siswa. (Mashudi, 2024)

SIMPULAN

Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Kelas 6, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tentang Walisongo seringkali menghadapi masalah karena metode konvensional, atau ceramah, yang cenderung pasif. Hal ini menghasilkan keterlibatan siswa yang rendah dan hasil belajar kognitif yang lebih rendah. Dengan menghubungkan materi sejarah Walisongo, yang merupakan penyebaran Islam yang akomodatif terhadap kearifan lokal, dengan konteks kehidupan nyata siswa, CTL menawarkan solusi. Aplikasi desain grafis digital Canva, yang menawarkan alat untuk membuat artefak asli (infografis/e-poster), memperkuat implementasi CTL. Tujuan utama dari implementasi ini adalah: mengubah perspektif siswa terhadap SKI dari pemahaman kontekstual ke hafalan, Desain digital dapat meningkatkan kreativitas visual siswa, menumbuhkan sikap toleran dan menghargai kearifan lokal Walisongo.

Sistem pembelajaran CTL mendorong otak siswa untuk menghasilkan pola-pola yang mewujudkan makna dengan mengaitkan materi Walisongo dengan situasi dunia nyata. Di sini, Walisongo dipandang tidak hanya sebagai tokoh sejarah, tetapi juga sebagai model penyebar Islam moderat yang relevan dengan kehidupan multikultural siswa modern. Pilar CTL yang Sangat Berhubungan dengan Walisongo:

1. Konstruktivisme: Siswa dianjurkan untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang Walisongo. Bukan hanya fakta yang diberikan, siswa melihat bagaimana Sunan Kalijaga menggunakan wayang atau Sunan Kudus menggunakan menara untuk menyampaikan ajarannya. Mereka membuat pengetahuan mereka sendiri tentang akulturasi budaya ini.
2. Masyarakat Belajar (Masyarakat Belajar): Materi Walisongo yang luas dengan 9 karakter ideal untuk kerja kelompok. Setiap kelompok dapat berkonsentrasi pada satu atau dua Sunan, kemudian berbagi hasilnya dan mengajarkan satu sama lain.
3. Penilaian Otentik: Penilaian harus menilai kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan Walisongo dalam situasi dunia nyata. Produk digital, yang dikenal sebagai infografis Canva, adalah penilaian otentik karena mewakili kreativitas visual, literasi digital, dan sintesis informasi sejarah.

Proyek infografis Canva dalam kerangka CTL menawarkan pendekatan holistik untuk pembelajaran SKI Walisongo. CTL menyediakan konteks (nilai kearifan lokal), sementara Canva menyediakan alat untuk mengekspresikan pemahaman secara kreatif dan otentik. Model ini secara strategis meningkatkan hasil belajar kognitif sekaligus keterampilan digital dan sikap moderasi siswa MI.

DAFTAR RUJUKAN

- Gellysa Urva, Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Lestari, A. D., Pratiwi, R., Nastion, S. J., & Artikel, S. (2022). Journal of Educational Management and Strategy (J E M A S T) Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Learning pada Sejarah Kebudayaan Islam Informasi Artikel A B S T R A K. *Journal of Educational Management and Strategy (JEMAST)*, 01(01), 40–45.
- Mashudi, H. (2024). Contextual Learning and Teaching. In *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300273
- Munawir, Nasution, A. N., & Sholihah, L. F. (2025). Contextual Teaching and Learning Strategi Untuk. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama & Kebudayaan*, 11(1), 14–30.

Aisyah Fitriyani, Aisyah Tri Wardaniah, Faradina Isma Iliyuna Vivinnazila, Feni Sidrotul Muntaha, Robik Atul Azzahwah, Vailla Nayya Zahra Marisa

Sejarah Kebudayaan Islam Munawir, P., Nur Aini, A., Andriani, M., Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Sunan Ampel Surabaya, U., & Guru Madrasah Ibtifaiyah, P. (2684). Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Learning pada. *Jurnal Al-Mau'izhoh E-ISSN*, 6(1), 674–682. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/am/article/view/9026>

Zaini Hartika, Siti Badriyah, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Penggunaan Teknologi dalam Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam. *Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 2(2), 365–378. <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i2.775>