



## EKSPLORASI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DI ERA DIGITAL

Lucky Anjarwati <sup>1</sup>, Ary Purmadi <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Terbuka

<sup>2</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Mandalika

email: [lucky11anjarwati@gmail.com](mailto:lucky11anjarwati@gmail.com)

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p><b>Riwayat artikel :</b>            Disubmit : 14 Juni 2025            Direvisi : 18 Juni 2025            Diterima : 20 Juni 2025            Dipublikasi : 24 Juni 2025</p>	<p><i>The importance of using interactive learning media has become a major focus in this digital era, because it can increase student engagement and understanding. Along with the rapid development of technology today, various attractive design platforms such as Canva offer opportunities to create creative and innovative learning media. However, many educators still face obstacles in designing effective and interactive media. This study is based on the need for interactive, innovative, and easily accessible learning media to increase student participation in the learning process and aims to explore the application of Canva learning media as an interactive medium, which focuses on the advantages and disadvantages of its application including features that can support interactivity. The method in this study is descriptive qualitative with data collection techniques through literature reviews and interviews. The results of this study indicate that user responses to Canva-based learning media are very positive, although some still have obstacles in their application, but Canva is still suitable for use as a learning support tool in this digital era. So it can be concluded that this study provides an overview that Canva is able to compete as an effective and interactive media for learning and the application of Canva can be directed at the development of training modules for teachers and further exploration to increase the effectiveness of Canva's application in various learning contexts.</i></p>
<p><b>Keywords:</b>            Canva, Digital Era, Interactive Media, Learning Media</p>	
<p><b>Kata Kunci:</b>            Canva, Era Digital, Media Interaktif, Media Pembelajaran</p>	<p><b>ABSTRAK</b></p> <p>Pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi fokus utama dalam era digital ini, karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, berbagai platform desain menarik seperti <i>canva</i> menawarkan peluang untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Namun, tidak sedikit pendidik yang masih menghadapi kendala dalam merancang media yang efektif dan interaktif. Penelitian ini didasari oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan mudah diakses guna meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media pembelajaran <i>canva</i> sebagai sarana interaktif, yang berfokus pada kelebihan dan kekurangan penerapannya termasuk fitur-fitur yang dapat mendukung interaktivitas. Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kajian literatur, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis <i>canva</i> sangat positif meskipun beberapa masih memiliki kendala dalam penerapannya namun <i>canva</i> masih sesuai untuk digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran di era digital ini. Sehingga bisa disimpulkan bahwa penelitian ini memberikan gambaran bahwa <i>canva</i> mampu bersaing sebagai media yang efektif dan interaktif untuk pembelajaran dan penerapan <i>canva</i> dapat diarahkan pada pengembangan modul pelatihan untuk guru serta eksplorasi lebih lanjut guna meningkatkan efektivitas penerapan <i>canva</i> dalam berbagai konteks pembelajaran.</p>





## PENDAHULUAN

Perkembangan inovasi di era digital ini telah membuka kesempatan besar dalam dunia pendidikan dan menuntut kreatifitas serta inovasi dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif mempunyai peran penting dalam mengembangkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Salah satu platform dengan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif adalah *canva*. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), *canva* merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, brosur, hingga infografis. Kelebihannya mencakup kemudahan penggunaan, fleksibilitas, serta kemampuannya dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Meskipun demikian, tidak semua pendidik dapat memaksimalkan fitur yang tersedia di *canva* karena berbagai kendala teknis maupun keterbatasan kreativitas visual. Sehingga dalam hal ini terjadi kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan implementasi nyatanya di dunia pendidikan. Aulia et al. (2023) mencatat bahwa sekitar 65% guru di Indonesia masih menggunakan media konvensional seperti *PowerPoint* dan bahan cetak. Sementara itu, penelitian oleh Indriani (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan *canva* dapat memberikan peningkatan yang cukup relevan terhadap hasil belajar siswa.

Kesenjangan antara potensi dan praktik ini juga dipengaruhi oleh kurangnya pelatihan bagi guru dalam penggunaan fitur-fitur digital yang lebih canggih. Padahal, di era pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pendekatan visual, kolaboratif, dan berbasis teknologi, kemampuan digital menjadi sangat penting (Indartiwi, 2020). *Canva* menawarkan berbagai fitur seperti template presentasi animasi, lembar kerja digital, video pembelajaran, dan alat kolaborasi real-time yang dapat menunjang pembelajaran interaktif.

Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini memiliki tujuan dalam mengeksplorasi penerapan media pembelajaran *canva* sebagai media interaktif di era digital. Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan media pembelajaran yang interaktif dan efektif menggunakan *canva sebagai media pembelajaran*, serta bagaimana meningkatkan keterampilan digital guru dan siswa. Penelitian ini dikembangkan untuk menjawab kebutuhan akan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21, seperti kreatifitas, kolaborasi, dan literasi digital.

Dalam penelitian ini penulis menganggap penelitian ini penting karena *canva* tidak hanya berfungsi sebagai alat penyaji informasi, tetapi juga sebagai sarana pelatihan siswa dalam pengolahan konten digital. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pengembangan





pendidikan di era digital serta memberikan saran praktis untuk penerapan *canva* dalam pembelajaran secara lebih optimal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis tematik dan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara serta tinjauan literatur yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman partisipan dalam menggunakan *canva* sebagai sarana pembelajaran interaktif. Seperti yang dijelaskan oleh Creswell (dalam Safarudin et al., 2023), bahwa pendekatan kualitatif berfokus pada perspektif responden melalui teknik penggalian data berbasis wawancara dengan pemilihan responden yang dilakukan secara purposif dengan melibatkan lima guru dan lima siswa di SMK 08 MA ARIF NU yang memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran digital berbasis *canva*. Instrumen penelitian berupa wawancara semi terstruktur yang dirancang peneliti untuk mengeksplorasi tiga aspek utama: (1) manfaat, (2) hambatan, dan (3) persepsi tentang interaktivitas dan efektivitas *canva*. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara bergantian dengan lima guru yang memuat pertanyaan seputar manfaat media pembelajaran *canva* yang diterapkan oleh beberapa pendidik dalam penerapan media pembelajaran, sedangkan pada siswa peneliti melakukan wawancara yang memuat pertanyaan seputar pengalaman serta kendala yang dialami siswa dalam penerapan *canva* sebagai media pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara semi terstruktur untuk memperkuat temuan pada penelitian ini, kemudian mengaitkan dengan melakukan tinjauan literatur terhadap lima artikel terpilih terbitan lima tahun terakhir yang dimuat dari database akademik terpercaya (*Google Scholar dan ResearchGate*) dengan fokus analisis pada: (1) tingkat interaktivitas, (2) efektivitas media pembelajaran, dan (3) user-friendliness platform *canva* di lingkungan pendidikan. Kemudian dalam proses analisis data peneliti mengikuti model tematik yang meliputi: (1) open coding, (2) pengategorian data, dan (3) interpretasi pola tematik yang muncul dari hasil kodifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Canva Sebagai Media Pembelajaran

*Canva* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan Wulandari dan Mudinillah (2022), disebutkan bahwa *canva* menyediakan berbagai template siap pakai, seperti desain untuk poster, pamflet, logo, dokumen, unggahan Instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, sampul majalah, brosur, dan berbagai konten lainnya yang dapat langsung dibagikan ke media sosial. Pengguna diberi kebebasan dan kemudahan untuk mengekspresikan kreativitas dalam mendesain media, sehingga *canva* memiliki





peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan kemampuannya tersebut, *canva* menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dan kompetitif di era digital saat ini.

### **Penerapan Canva Sebagai Media Interaktif**

Penerapan *canva* sebagai media interaktif dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual bagi pendidik, tetapi juga memberikan ruang partisipatif bagi siswa dan guru dalam proses perancangan media pembelajaran. Keterlibatan langsung ini dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, serta penguatan literasi digital peserta didik. Selain itu, penggunaan dan penerapan media pembelajaran interaktif seperti *canva* mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih komunikatif dan dinamis di dalam kelas.

Hal ini dapat dikaitkan dengan hasil wawancara semi terstruktur yang dilakukan peneliti dengan memilih responden guru dan siswa, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi persepsi pendidik dan siswa terhadap penerapan *canva* sebagai media pembelajaran digital saat ini. Hasil wawancara menunjukkan bahwa responden secara umum memiliki pandangan positif terhadap penerapan *canva* dalam pembelajaran. Lima responden pendidik yang diwawancarai mengidentifikasi sejumlah manfaat dari *canva*, terutama dalam hal aksesibilitas, efisiensi desain, dan potensi peningkatan interaktivitas dalam kelas.

Responden pertama menekankan bahwa *canva* menyediakan akses antarmuka yang ramah pengguna, dan fitur lengkap yang memungkinkan penciptaan materi visual seperti poster dan brosur. Selain itu, *canva* mampu mendorong kolaborasi siswa melalui proyek kelompok, serta menyebut akun belajar.id sebagai fasilitator yang sangat penting karena memberikan kemudahan akses ke fitur premium secara gratis. Responden kedua menunjukkan pendekatan yang lebih kritis dan teliti dalam penggunaan *canva*, dengan mempertimbangkan potensi kejenuhan siswa apabila platform tersebut digunakan secara berlebihan. Responden juga menggabungkan *canva* dengan metode konvensional seperti diskusi kelas dan kuis untuk menjaga dinamika dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Canva* dinilai bermanfaat dalam menyediakan berbagai template (PPT, lembar tugas) serta mendukung literasi digital siswa. Responden ketiga menekankan efisiensi waktu dalam pembuatan media pembelajaran dengan *canva*, seperti mind map dan presentasi, tanpa memerlukan keahlian desain grafis. Hal ini dinilai sangat membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran yang menarik dan praktis. Responden keempat menggarisbawahi peran *canva* dalam memfasilitasi penyajian visual materi pembelajaran, yang berkontribusi terhadap pemahaman siswa. Selain itu, platform ini dinilai mampu meningkatkan kreativitas digital baik dari pihak guru maupun siswa. Aksesibilitas berbagai template juga mempercepat proses persiapan pembelajaran dibandingkan





metode konvensional. Sementara itu, responden kelima yang belum menggunakan *canva* menyampaikan rencana implementasi ke depan. Pertimbangan utama adalah kesesuaian *canva* dengan smartphone, yang merupakan perangkat utama dan mudah bagi siswa dalam mengakses materi digital. Strategi implementasi dirancang melalui sosialisasi fitur *canva* kepada siswa sebagai langkah awal untuk memastikan efektivitas penggunaan.

Responden siswa juga memberikan tanggapan beragam terkait penggunaan *canva*. Responden pertama memberikan respon positif dengan menyatakan kemudahan dalam menyelesaikan tugas-tugas seperti presentasi dan infografis melalui smartphone. Responden kedua juga menyatakan bahwa *canva* memiliki antarmuka yang sederhana dan fitur yang memadai untuk kebutuhan akademik, terlebih lagi dengan dukungan akses premium melalui akun *belajar.id*. Sebaliknya, responden ketiga menyatakan tanggapannya dengan mengkritisi ketergantungan *canva* terhadap koneksi internet yang stabil. Saran yang diberikan meliputi pengembangan fitur *offline* dan diversifikasi konten untuk menghindari kejenuhan penggunaan *canva* secara berulang. Responden keempat dan kelima memiliki persamaan persepsi dalam merespon penerapan *canva* sebagai media yang efektif untuk mata pelajaran berbasis desain, namun menunjukkan antusiasme yang terbatas. Responden mengusulkan agar penggunaan *canva* difokuskan pada konteks pembelajaran yang membutuhkan serta dukungan visual secara spesifik, agar tidak menjadi beban pada pelajaran yang bersifat konseptual atau non-visual.

Selanjutnya pada kajian literatur ditemukan hasil yang relevan dengan penelitian, peneliti menganalisis dan mengkaji dari lima artikel ilmiah untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan dan pemanfaatan *canva* dalam mendukung proses pembelajaran interaktif di era digital saat ini. Lima artikel ilmiah yang relevan telah dianalisis untuk memperkuat landasan teoritis dan kontekstual dari penelitian ini.

Tabel 1. Temuan Artikel Kajian Literatur

No	Judul Artikel	Penulis dan Tahun Terbit Artikel	Temuan (Hasil Utama)
1	<i>Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. (Journal on Education)</i>	Suyuti et al. (2023)	Penggunaan teknologi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada keterampilan kognitif dan berpikir kritis. Integrasi teknologi terbukti berdampak positif terhadap capaian akademik.
2	<i>Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning.</i>	Sobandi et al. (2023)	Fitur <i>canva</i> belum digunakan secara optimal oleh guru SMK bidang MPLB; beberapa fitur belum digunakan sama sekali, menandakan rendahnya literasi





	(Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran)		digital pendidik dalam pemanfaatan teknologi.
3	<i>Peningkatan Kreativitas melalui Penerapan Pembelajaran Team Based Project pada Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual. (Jurnal Ilmiah Dikdaya)</i>	Indrawijaya & Siregar (2022)	Model pembelajaran berbasis proyek secara digital efektif meningkatkan kreativitas mahasiswa di bidang desain visual. Penggunaan media digital seperti <i>canva</i> sangat mendukung pembelajaran inovatif.
4	<i>Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. (Indonesian Journal of Education and Humanity)</i>	Kharissidqi & Firmansyah (2022)	<i>Canva</i> dinilai efektif dan mudah digunakan. Keterbatasan pada akun gratis menjadi kendala dalam akses fitur, sehingga diperlukan dukungan akun premium seperti belajar.id.
5	<i>Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI))</i>	Yuliana et al. (2023)	<i>Canva</i> mendukung pembuatan video pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Proses analisis data dalam penelitian kualitatif idealnya dimulai sejak awal kegiatan penelitian. Dalam hal ini, data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur serta kajian literatur. Peneliti secara aktif membaca dan menafsirkan data tersebut, pendekatan analisis sejak dini ini memungkinkan peneliti menyusun strategi yang lebih terarah dalam pengumpulan data dan informasi pada tahap berikutnya. Dalam teknik analisis data ini peneliti menggunakan analisis tematik, menurut Braun dan Clarke 2006 (dalam Rozali, Y. A.2022) langkah – langkah dalam analisis tematik : 1) memahami data, 2) coding atau menentukan tema tertentu, 3) mencari tema dan simpulan

#### 1. Memahami Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pembacaan ulang transkrip secara mendalam dan menyeluruh, serta mencatat kesan awal, makna yang muncul, dan elemen-elemen penting yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu persepsi pendidik dan siswa terhadap penerapan *canva* sebagai media pembelajaran digital. Dalam proses familiarisasi ini, seluruh transkrip wawancara dengan lima pendidik dan lima siswa dibaca berulang kali. Peneliti mencermati bagaimana responden menjelaskan pengalaman, pemanfaatan, serta tantangan yang mereka hadapi saat menggunakan *canva* dalam konteks pembelajaran.

Beberapa pola awal yang langsung tampak adalah: 1) Kemudahan penggunaan dan akses *canva* sering kali muncul dalam pernyataan guru dan siswa, terutama menyangkut antarmuka yang sederhana dan dukungan lintas perangkat seperti smartphone, 2) Pendidik menunjukkan antusiasme





terhadap fitur desain dan kolaborasi *canva* yang mempermudah pembuatan media pembelajaran, serta menyebutkan peran akun belajar.id sebagai fasilitator akses fitur premium. 3) Terdapat pula narasi terkait potensi kejenuhan siswa, serta perlunya variasi strategi pembelajaran. 4) Di sisi siswa, terdapat keragaman respons — beberapa merasa terbantu dengan *canva*, sementara yang lain menunjukkan preferensi terhadap metode pembelajaran konvensional. 5) Dinamika dalam strategi pembelajaran berbasis *canva*.

## 2. Membuat coding

Tabel 2. Hasil Coding

No	Kutipan Data	Kode	Tema Utama
1	“Antarmuka <i>canva</i> sederhana dan intuitif.”	Kemudahan Penggunaan	Aksesibilitas Teknologi
2	“Kolaborasi proyek desain meningkatkan interaksi siswa.”	Kolaborasi Siswa	Interaktivitas & Kolaborasi
3	“Akun belajar.id memberi akses fitur premium.”	Dukungan Institusi	Dukungan Infrastruktur & Kebijakan
4	“Generasi Z cepat bosan jika hanya pakai <i>canva</i> terus.”	Kebutuhan Variasi Metode	Dinamika Strategi Pembelajaran
5	“Lebih suka diskusi langsung daripada lewat <i>canva</i> .”	Preferensi Pembelajaran Konvensional	Preferensi dan Gaya Belajar Siswa

## 3. Mencari tema dengan mengelompokkan kode ke dalam tema dan menyertakan simpulan

- Tema 1: Aksesibilitas Teknologi dan Kemudahan Penggunaan

- *Canva* dinilai mudah digunakan oleh guru dan siswa karena memiliki antarmuka yang intuitif dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone. Kemudahan ini memungkinkan guru dari berbagai latar belakang teknologi untuk mendesain materi ajar secara mandiri.

*Contoh kutipan:* “Antarmuka *canva* sederhana dan intuitif.”

- Tema 2: Interaktivitas dan Kolaborasi dalam Pembelajaran Digital

- *Canva* mendorong aktivitas kolaboratif antar siswa melalui proyek desain bersama seperti poster dan infografis, yang dapat memperkuat komunikasi visual dan keterlibatan dalam tugas kelompok.

*Contoh kutipan:* “Kolaborasi proyek desain meningkatkan interaksi siswa.”





- Tema 3: Dukungan Infrastruktur Digital melalui Kebijakan Institusi
  - Akun *belajar.id* sebagai kebijakan pemerintah menjadi faktor pendukung utama dalam pemanfaatan *canva* karena membuka akses terhadap fitur premium yang sebelumnya berbayar, sehingga meningkatkan kualitas penggunaan platform oleh guru dan siswa.  
*Contoh kutipan:* “Akun belajar.id memberi akses fitur premium.”
- Tema 4: Dinamika Strategi Pengajaran dan Kebutuhan Variasi Metode
  - Meskipun *canva* menawarkan keunggulan visual dan digital, guru tetap harus memvariasikan metode pembelajaran. Hal ini penting karena siswa, khususnya Generasi Z dan Alpha, mudah merasa bosan jika hanya terpapar pada pendekatan digital yang monoton.  
*Contoh kutipan:* “Generasi Z cepat bosan jika hanya pakai *canva* terus.”
- Tema 5: Preferensi Pembelajaran Konvensional pada Kalangan Siswa
  - Beberapa siswa menunjukkan preferensi terhadap metode pembelajaran konvensional seperti diskusi langsung dibandingkan pendekatan digital berbasis aplikasi. Hal ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan keragaman gaya belajar.  
*Contoh kutipan:* “Lebih suka diskusi langsung daripada lewat *canva*.”

Berdasarkan temuan penelitian ini menyatakan bahwa *canva* dipandang sebagai media pembelajaran digital yang efektif oleh sebagian besar guru dan siswa di tingkat pendidikan menengah. Perspektif ini memperkuat literatur sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pendidikan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam hal visualisasi materi dan kolaborasi siswa (Suyuti et al., 2023). *Canva* dinilai membantu guru menyusun materi pembelajaran dengan cepat dan menarik tanpa harus memiliki keahlian desain grafis, sebagaimana juga ditemukan oleh Yuliana et al. (2023) dalam penelitian mereka mengenai media video pembelajaran berbasis *canva*.

Namun demikian, meskipun aspek kemudahan penggunaan dan fleksibilitas menjadi nilai unggul *canva*, temuan penelitian ini juga menyoroti perlunya variasi strategi mengajar. Responden guru dan siswa menegaskan bahwa penggunaan *canva* secara berulang tanpa kombinasi dengan pendekatan konvensional berisiko menimbulkan kejenuhan, khususnya bagi siswa Generasi Z yang terbiasa dengan interaksi dinamis dan instan. Hal ini diperkuat dengan temuan Indrawijaya & Siregar (2022) yang menyatakan bahwa media digital seperti *canva* sebaiknya diintegrasikan dalam pembelajaran model berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas, namun tetap memerlukan pendampingan metode yang interaktif secara langsung.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah peran akun *belajar.id* sebagai kebijakan institusi yang memberikan akses fitur premium secara gratis. Ini sejalan dengan studi





Kharissidqi & Firmansyah (2022) yang menunjukkan bahwa keterbatasan akses fitur *canva* pada akun gratis menjadi kendala utama dalam pembelajaran digital berbasis desain. Oleh karena itu, intervensi pemerintah melalui kebijakan akun institusional dapat dianggap sebagai praktik baik dalam menunjang transformasi digital pendidikan yang merata.

Penelitian ini juga menemukan adanya resistensi sebagian siswa terhadap metode pembelajaran digital sepenuhnya. Beberapa siswa menyatakan preferensi terhadap metode tatap muka seperti diskusi langsung dan kuis konvensional, terutama dalam kondisi keterbatasan jaringan internet. Pandangan ini menyoroti pentingnya pendekatan *blended learning* yang fleksibel dan adaptif, sebagaimana ditekankan oleh Sobandi et al. (2023) dalam studi mereka tentang rendahnya literasi digital di kalangan guru SMK. Integrasi teknologi tanpa peningkatan kapasitas SDM dan tanpa mempertimbangkan konteks lokal akan menghasilkan penerapan yang tidak optimal.

Secara kritis, pembahasan ini menegaskan bahwa teknologi seperti *canva* tidak dapat diposisikan sebagai solusi tunggal untuk semua konteks pembelajaran. Keberhasilannya sangat bergantung pada strategi pedagogis yang digunakan, dukungan kebijakan institusi, kesiapan infrastruktur, dan adaptasi terhadap preferensi belajar siswa. Oleh karena itu, meskipun *canva* terbukti meningkatkan efisiensi, kreativitas, dan kolaborasi, pembelajaran tetap membutuhkan sentuhan humanistik dari guru dalam bentuk interaksi langsung dan pemilihan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, menunjukkan bahwa *canva* diterima secara positif oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran interaktif. Antarmuka yang sederhana, fitur yang mudah diakses, serta kemampuan dalam mendorong kreativitas dan kolaborasi menjadikan *canva* efektif mendukung proses belajar mengajar di era digital. Platform ini tidak hanya mempermudah guru dalam merancang materi ajar yang menarik, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa melalui proyek kolaboratif. Relevansinya semakin tinggi karena *canva* dapat diakses melalui perangkat seluler, menjawab tantangan kesenjangan teknologi. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses internet, rendahnya literasi digital pendidik, serta preferensi gaya belajar siswa tetap menjadi hambatan dalam implementasinya. Keberlanjutan penelitian ini dapat diarahkan pada pengembangan modul pelatihan terstruktur untuk guru guna meningkatkan kompetensi dalam mendesain pembelajaran berbasis *canva*, dan dengan dukungan pelatihan, infrastruktur, dan strategi pedagogis yang tepat, *canva* layak diadopsi sebagai media pembelajaran inovatif yang adaptif terhadap tuntutan pendidikan di era digital.





## DAFTAR RUJUKAN

- Arifannisa, M. Y., Hayati, S., & Sepriano, I. N. W. A., Putu S. U. P., & Pongpalilu, F. (2023). Sumber & pengembangan media pembelajaran (teori & terapan). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Belawati, T., dkk. (2023). Inovasi pembelajaran. Universitas Terbuka.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, Jurnal Mercubuana Yogyakarta*, 2(1).
- Indrawijaya, S., & Siregar, A. P. (2022). Peningkatan kreativitas melalui penerapan pembelajaran team based project pada mata kuliah desain komunikasi visual. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 268–273. <http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1.301>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4). <https://doi.org/10.xxxx/ijeh.2022.v2i4>
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press.
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., ... & Recard, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*.
- Rozali, YA (2022, Januari). Penggunaan analisis konten dan analisis tematik. Dalam *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah* (Vol. 19, p. 68).
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning.





*Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109.

<https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>

Suyuti, P. M. E. W., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11.

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023, Oktober). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Ilmu-Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, hlm. 732–742).

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2).

Triningsih, D. E. (2021). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144.  
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.  
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2). E-ISSN: 2621-1467.  
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>

