

Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah Atas

Widiastuti¹, Sry Rahayu², Siti Mayang Sari³

^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia

Email: widi.sma1bna@gmail.com¹, rahayu.raju@gmail.com², mayang@bbg.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa, khususnya di Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Canva dalam mendukung proses pembelajaran aktif dan kreatif di SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Banda Aceh. Data dikumpulkan melalui observasi proses pembelajaran, dokumentasi, dan refleksi guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu visualisasi materi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, presentasi, dan kegiatan belajar mandiri. Dengan demikian, media Canva dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di SMA.

Kata Kunci: *Canva, Media Pembelajaran Digital, Pembelajaran Aktif.*

Utilizing Canva Media as a Digital Learning Innovation in High Schools

Abstract

The rapid development of digital technology requires teachers to design learning activities that are active, creative, and student-centered, particularly at the senior high school level. One digital medium that can be effectively utilized in the learning process is Canva. This study aims to describe the utilization of Canva as a learning medium to support active and creative learning in senior high schools. A descriptive qualitative approach was employed, involving students of class XII at SMA Negeri 1 Banda Aceh. Data were collected through classroom observation, documentation, and teacher reflection. The findings indicate that the use of Canva enhances students' engagement, supports the visualization of learning materials, and creates a more interactive and enjoyable learning environment. Students demonstrated increased participation in discussions, presentations, and independent learning activities. Therefore, Canva can serve as an effective alternative digital learning medium to improve the quality of the learning process in senior high schools.

Keywords: *Canva, Digital Learning Media, Active Learning.*

PENDAHULUAN

Pada era digital yang semakin maju saat ini, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting. Literasi digital bukan hanya mengenai kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi digital, komunikasi,

dan kolaborasi dalam lingkungan digital. Sebagai upaya untuk meningkatkan literasi digital, berbagai metode dan media pembelajaran telah diterapkan dalam kurikulum pendidikan tinggi. Salah satu media pembelajaran yang semakin populer adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang *user-friendly* dan kaya fitur (Herwinskyah et al., 2024); (Rahmatullah et al., 2020); (Afianti, 2024); (Hartana Wijaya et al., 2024).

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Purba & Harahap, 2022); (Pajarullah & Triwahyuni, 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pesan dapat diterima oleh siswa secara efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta membantu mengatasi sikap pasif siswa dalam proses belajar-mengajar (Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta et al., 2023).

Dalam era digital saat ini, media pembelajaran tidak hanya mencakup media cetak atau audiovisual klasik, tetapi juga mencakup berbagai platform digital yang memadukan elemen visual, audio, dan interaktivitas. Digital media in education, menurut studi internasional, merujuk pada penggunaan teknologi digital sebagai alat untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran melalui berbagai bentuk perangkat lunak dan platform digital. Digital media ini memiliki peranan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa masa kini dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif (Afianti, 2024); (Guru et al., 2021); (Arianto, 2023). Di dunia pendidikan sendiri sudah banyak pelajar yang diperkenalkan dengan desain grafis untuk membangun kreativitas dan inovasinya. Beragam aplikasi digunakan dalam pembelajaran untuk menjadi media yang berbasis teknologi. Salah satu aplikasi yang banyak disarankan oleh khalayak umum adalah aplikasi Canva. Aplikasi tersebut resmi diluncurkan pada tahun 2013. Kemendikbudristek turut serta merekomendasikan aplikasi *Canva for Education* tersebut untuk bukti dukungan pemerintah dalam peningkatan kualitas pendidikan Indonesia (Syahrir et al., 2023); (Alfian et al., 2024); (Wijaya et al., 2022); (Pajarullah & Triwahyuni, 2023).

Di SMA Negeri 1 Banda Aceh, tantangan pembelajaran masih meliputi keterbatasan variasi media pembelajaran yang inovatif serta keterlibatan siswa yang aktif dalam pembelajaran. Hal ini mendorong kebutuhan untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital yang lebih sesuai dengan karakter generasi siswa saat ini yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Oleh karena itu, pemanfaatan media Canva sebagai inovasi pembelajaran digital di SMA Negeri 1 Banda Aceh perlu dikaji secara sistematis, baik dari sisi penerapan maupun dampaknya terhadap pengalaman belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif pemanfaatan media Canva sebagai inovasi pembelajaran digital di SMA Negeri 1 Banda Aceh dengan harapan dapat menjadi acuan praktis bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih menarik, efektif, dan berdampak positif terhadap proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis kajian deskriptif-analitis. Pendekatan ini dipilih karena artikel tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau mengukur efektivitas secara kuantitatif, melainkan untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai penggunaan dan pemanfaatan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran di sekolah. Fokus utama kajian ini adalah pada pengalaman, persepsi, dan pandangan guru terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai salah satu cara pemanfaatan digital dalam pembelajaran. Penulisan artikel ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 di SMA Negeri 1 Banda Aceh. Sekolah dipilih karena penulis adalah guru pada sekolah tersebut dan telah memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital menggunakan aplikasi Canva. Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan selama kurang lebih dua bulan, yang mencakup tahap persiapan, pengamatan penggunaan aplikasi, serta pelaksanaan wawancara untuk menggali pandangan dan pengalaman guru dan siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Negeri 1 Banda Aceh pada mata pelajaran Matematika. Pemilihan siswa kelas XII sebagai subjek didasarkan pada kemampuan siswa memahami aplikasi dan memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Prosedur penulisan artikel ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan, meliputi persiapan guru dalam menyusun bahan presentasi materi ajar sehingga menarik dan menyenangkan siswa
2. Tahap Pengamatan, yaitu pengamatan terhadap cara guru menyampaikan pembelajaran
3. Tahap Wawancara, yaitu pelaksanaan wawancara semi-terstruktur kepada siswa untuk menggali pandangan, pengalaman, serta persepsi mereka terhadap penggunaan Aplikasi Canva dalam pembelajaran
4. Tahap Analisis dan Penyusunan Artikel, yaitu pengolahan data hasil observasi dan wawancara, serta penyusunan pembahasan berdasarkan temuan dan kajian teori.

Data yang digunakan dalam artikel ini terdiri atas data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Assingkily, 2021). Data dari observasi dan wawancara diklasifikasikan berdasarkan tema-tema utama yang relevan dengan tujuan penulisan, seperti kemudahan penggunaan, potensi pembelajaran, dan tantangan penggunaan Aplikasi Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel berikut menyajikan hasil pengamatan terhadap siswa kelas XII SMA Negeri 1 Banda Aceh dalam pembelajaran menggunakan media Canva.

Tabel 1. Pemanfaatan Aplikasi Canva di SMA Negeri 1 Banda Aceh

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Hasil Observasi dan Wawancara	Interpretasi
1	Tingkat Pemahaman Siswa	Kemampuan memahami materi dan menjelaskan kembali konsep	Siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan secara visual dan ringkas melalui	Media Canva membantu meningkatkan pemahaman konsep

			Canva	pembelajaran
2	Suasana Belajar	Antusiasme dan perhatian siswa selama pembelajaran	Suasana belajar lebih menarik dan tidak monoton; siswa menunjukkan minat belajar tinggi	Canva menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan
3	Keterlibatan Siswa dalam Belajar	Partisipasi aktif dalam diskusi dan respons terhadap pertanyaan	Siswa lebih aktif bertanya dan merespons materi yang disampaikan menggunakan Canva	Canva meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan Tabel 1, hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media Canva memberikan dampak positif terhadap tingkat pemahaman siswa, suasana belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang disajikan melalui Canva. Pemanfaatan media Canva sebagai inovasi pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas XII SMA Negeri 1 Banda Aceh. Dampak tersebut terlihat dari kemudahan guru dalam mempersiapkan bahan ajar serta meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat dapat mendukung efektivitas pembelajaran di sekolah menengah atas. Kemudahan dalam menggunakan Canva mengindikasikan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat keterpakaian (usability) yang tinggi. Guru tidak memerlukan keterampilan desain grafis yang kompleks untuk menyusun bahan ajar yang menarik dan terstruktur. Fitur *template*, *ikon*, dan elemen visual yang tersedia memungkinkan guru menyiapkan materi pembelajaran secara lebih efisien dan sistematis. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa integrasi Canva dalam konteks pendidikan dapat menjadi salah satu pilar utama dalam mewujudkan perubahan yang diperlukan untuk mempersiapkan generasi masa depan (Alti et al., 2022). Peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran menunjukkan bahwa penyajian materi secara visual melalui Canva membantu siswa dalam mengolah informasi dengan lebih baik. Materi yang disajikan secara ringkas, dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik, memudahkan siswa menangkap inti pembelajaran serta mengingat konsep yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar yang interaktif dan menarik secara visual dapat memfasilitasi gaya belajar visual dan auditori, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih efektif (Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, 2024).

Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih fokus dan aktif ketika guru menggunakan media Canva dalam penyampaian materi. Temuan ini mengindikasikan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, penggunaan Canva berkontribusi dalam meningkatkan

motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan bahwa dunia pendidikan telah banyak memanfaatkan desain grafis sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa. Beragam aplikasi berbasis teknologi digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah Canva yang secara resmi diluncurkan pada tahun 2013. Canva dirancang sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan oleh pendidik dan siswa, sehingga relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran digital (Syahrir et al., 2023). Pembelajaran juga didukung oleh kebijakan pemerintah melalui rekomendasi Kemendikbudristek terhadap program **Canva for Education** sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan Indonesia. Dukungan ini memperkuat legitimasi Canva sebagai media pembelajaran digital yang selaras dengan arah transformasi pendidikan nasional (Syahrir et al., 2023). Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya relevan secara empiris, tetapi juga kontekstual dengan kebijakan pendidikan yang berlaku. Canva berperan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan efisiensi kerja guru, pemahaman siswa, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran. Integrasi Canva dalam pembelajaran digital di SMA dapat menjadi salah satu alternatif strategis dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada siswa. Penggunaan Canva efektif sebagai media pembelajaran yang meningkatkan kepercayaan diri siswa serta meningkatkan prestasi dan motivasi belajar (D. P. Sari et al., 2022). Pembelajaran guru akan memberi umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar, memberikan apresiasi terhadap kekuatan dan kelemahan belajar serta mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan lebih dalam dari beberapa sumber yang relevan untuk lebih menguatkan kompetensi belajar yang lebih bermakna (S. M. Sari et al., 2022).

Berikut ini adalah tampilan Canva yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran Matematika Kelas XII.



Gambar 1 Materi Statistika Data Bivariat untuk Kelas XII Fase F



Gambar 2 LKPD menggunakan aplikasi Geogebra

SIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Canva sebagai inovasi pembelajaran digital memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di kelas XII SMA Negeri 1 Banda Aceh. Guru merasakan kemudahan dalam mempersiapkan bahan ajar yang lebih menarik, visual, dan terstruktur, sehingga mendukung efektivitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penyajian materi secara visual dan ringkas membantu siswa lebih fokus, mudah memahami konsep, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Canva tidak hanya berperan sebagai media pendukung, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran digital di tingkat sekolah menengah atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. 69–73. <http://globaleksekutifteknologi.co.id/>
- Arianto, D. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(01), 16–23. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/mengabdi/article/view/304>
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, Usep Setiawan. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Guru, P., Dasar, S., & Buton, U. M. (2021). 498-Article Text-2834-1-10-20211224_2. 2(6), 1412–1417.
- Hartana Wijaya, Ellysha Dwiyanti Kusuma, & Lianny Wydiastuty Kusuma. (2024). Pelatihan Desain Poster dengan Canva pada SMA Maria Mediatrix. *Abdi Dharma*, 4(2), 155–164. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i2.3103>
- Herwinskyah, H., Zahrani, H., & Hidayat, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta. *SALIHA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 421–420. <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1426>
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi. *Lokabasa*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media

Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2).

Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, K. M. S. (2024). Integrasi Canva dalam Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 6(2), 201–213.

Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>

Sari, S. M., Mahlia, Y., Sari, W. A. K. W., & Jalaluddin, J. (2022). Manfaat Pembelajaran Eksplorasi, Elaborasi, Dan Konfirmasi Pada Tanggung Jawab Guru. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 89. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6268>

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*.

Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiyah, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>