

Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi SMA

Suarni¹, Muthmainnah², Zulfianis³, Siti Mayang Sari⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia

Email: suarnigeo07@gmail.com¹, muthmainnahscout@gmail.com²,
fianisz207@gmail.com³, mayang@bbg.ac.id⁴

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah atas. Salah satu platform desain digital yang mudah diakses dan digunakan oleh guru adalah Canva. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari guru SMA yang Mengajar pembelajaran Geografi dengan memanfaatkan media berbasis Canva. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Wawancara, observasi aktivitas pembelajaran, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan belajar siswa setelah penerapan media Canva, yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi aktif, perhatian siswa terhadap materi, serta motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media Canva dinilai mampu menyajikan materi Geografi secara visual, menarik, dan kontekstual sehingga mendorong interaksi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif berkontribusi positif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Canva sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: *Canva, Geografi, Keterlibatan Belajar, Media Pembelajaran Inovatif.*

Utilizing Canva as an Innovative Learning Media to Increase Student Learning Engagement in High School Geography Subjects

Abstract

The integration of digital learning media has become a strategic approach to enhancing instructional quality at the senior high school level. Canva, a user-friendly digital design platform, offers significant potential as an innovative learning medium for classroom instruction. This study aims to examine the use of Canva as an innovative learning medium in enhancing student engagement in Geography learning at senior high schools. A qualitative research design was employed. The participants consisted of senior high school Geography teachers who implemented Canva-based instructional media in their teaching practices. Data were collected through semi-structured interviews, classroom observations, and document analysis, and were analyzed using descriptive qualitative techniques. The findings reveal a notable improvement in student learning engagement following the implementation of Canva-based media, as reflected in increased active participation, sustained attention to learning

materials, and enhanced learning motivation. The visual, interactive, and contextual features of Canva were found to facilitate meaningful student interaction and support deeper engagement during the learning process. These findings suggest that Canva serves as an effective innovative digital learning medium that positively contributes to student engagement in Geography education. This study recommends the integration of Canva as an alternative digital learning medium aligned with the demands of 21st-century education.

Keywords: *Canva, Geography, Learning Engagement, Innovative Learning Media.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Guru dituntut untuk mampu berinovasi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

Pada mata pelajaran Geografi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), keterlibatan belajar siswa masih menjadi tantangan tersendiri. Materi Geografi yang bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman spasial sering kali disampaikan melalui metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis digital yang menyediakan berbagai template menarik, visual interaktif, serta kemudahan dalam pembuatan media pembelajaran seperti presentasi, infografis, dan video pembelajaran. Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi Geografi secara visual dan kontekstual, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Geografi dengan lebih mudah dan menarik.

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa, baik dari aspek perhatian, partisipasi aktif, maupun motivasi belajar. Dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, terlibat dalam diskusi, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru (Sari, 2023a).

Pada mata pelajaran Geografi, tantangan pembelajaran sering kali muncul akibat karakteristik materi yang bersifat abstrak, kompleks, dan membutuhkan kemampuan visualisasi spasial yang baik. Apabila penyampaian materi hanya mengandalkan penjelasan verbal atau buku teks, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah dipahami.

Salah satu platform digital yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur desain visual yang memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, infografis, poster, maupun video pembelajaran secara praktis dan estetis. Kemudahan penggunaan serta

fleksibilitas desain menjadikan Canva berpotensi sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan daya tarik materi Geografi dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan keterlibatan aktif siswa. Melalui tampilan materi yang lebih menarik, sistematis, dan kontekstual, siswa diharapkan lebih terdorong untuk memperhatikan pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, serta mengeksplorasi konsep geografi secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan media digital seperti Canva dapat menjadi salah satu solusi strategis dalam mengatasi rendahnya keterlibatan belajar siswa di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran Geografi SMA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran digital serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran Geografi yang lebih efektif dan menarik (Mayang sari, 2023).

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial dalam meningkatkan kinerja guru di SMA. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami proses, pengalaman, serta makna yang dibangun guru dalam menggunakan teknologi presentasi berbasis kecerdasan artifisial pada konteks pembelajaran nyata. Pendekatan ini lazim digunakan dalam penelitian pendidikan yang berfokus pada praktik pembelajaran dan pengembangan profesional guru.

Penelitian dilaksanakan di SMA, Kota Banda Aceh. Subjek penelitian adalah guru yang telah memanfaatkan aplikasi Canva dalam kegiatan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (Sari, 2023b). Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif guru dalam penggunaan media presentasi berbasis teknologi digital, sehingga data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai implementasi aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pandangan, pengalaman, serta refleksi guru terkait pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media presentasi pembelajaran. Dokumentasi dilakukan dengan menelaah perangkat ajar dan bahan presentasi yang disusun menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk memperkuat keabsahan data melalui triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Assingkily, 2021).

Data yang diperoleh diseleksi dan dipilih sesuai dengan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemaknaan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengaitkan temuan penelitian dengan tujuan penelitian dan kerangka konseptual terkait kinerja guru dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Model

analisis ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang utuh mengenai fenomena yang diteliti. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, peningkatan ketekunan peneliti, serta pengecekan kesesuaian data antar sumber. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa temuan penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 (sesuaikan dengan kondisi riil) di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di Banda Aceh. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran digital serta kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan media berbasis teknologi.

Target/Subjek Penelitian

Target dalam penelitian ini adalah peningkatan kinerja guru melalui pemanfaatan aplikasi canva sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial. Subjek penelitian adalah guru SMA yang telah menggunakan aplikasi Canva dalam kegiatan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif guru dalam penggunaan aplikasi tersebut, sehingga data yang diperoleh relevan dengan fokus dan tujuan penelitian. Dengan pertimbangan bahwa guru telah menyampaikan materi Geografi yang relevan untuk disajikan menggunakan media visual digital (Filina et al., 2024).

Prosedur

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap sebagai berikut: Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap awal diawali dengan perencanaan penelitian, meliputi penentuan fokus kajian, penyusunan instrumen penelitian, serta koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis data secara bertahap untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai dampak penggunaan aplikasi Canva terhadap kinerja guru. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang mencakup hasil observasi aktivitas pembelajaran, hasil wawancara dengan guru, serta dokumen perangkat ajar dan bahan presentasi yang disusun menggunakan aplikasi Canva. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan daftar cek dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam untuk menggali pengalaman dan refleksi guru, serta dokumentasi untuk menelaah perangkat ajar dan media presentasi yang digunakan. Penggunaan berbagai sumber data ini bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan model analisis interaktif. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemaknaan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan data secara menyeluruh serta mengaitkannya dengan tujuan penelitian dan kerangka teoretis yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran Geografi setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap proses perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru menyatakan bahwa aplikasi ini membantu menyusun materi presentasi secara lebih terstruktur, mulai dari penentuan tujuan pembelajaran, pengorganisasian konsep, hingga penyesuaian alur penyajian materi. Dukungan kecerdasan artifisial dalam aplikasi Canva memudahkan guru mengembangkan kerangka presentasi yang sistematis tanpa harus memulai dari desain kosong, sehingga waktu perencanaan pembelajaran menjadi lebih efisien (Yusnita et al., 2023).

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa teknologi pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru meningkatkan kualitas perencanaan pembelajaran melalui pengorganisasian materi yang lebih logis dan terarah. Dalam konteks profesionalisme guru, kemampuan merancang pembelajaran secara efektif merupakan salah satu indikator penting kinerja guru. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis, tetapi juga sebagai sarana pendukung peningkatan kompetensi perencanaan pembelajaran. (Mahrini et al., 2025)

Tabel 1. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran

No	Aspek yang Diteliti	Indikator Pengamatan	Implikasi dalam Pembelajaran
1.	Keterlibatan Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif memperhatikan materi yang disajikan melalui Canva Siswa terlibat dalam diskusi setelah penyajian materi visual Siswa menunjukkan antusiasme saat menggunakan media Canva 	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan fokus dan perhatian siswa selama proses pembelajaran Mendorong interaksi dua arah antara guru dan siswa Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan
2.	Motivasi Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi geografi Siswa lebih bersemangat mengerjakan tugas berbasis 	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar Meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar Mengurangi kejemuhan

		<ul style="list-style-type: none"> • Canva • Siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung 	<ul style="list-style-type: none"> • dalam pembelajaran konvensional • Mendorong partisipasi aktif dalam penyelesaian tugas
3.	Pemahaman Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menjelaskan kembali materi yang disampaikan • Siswa dapat mengaitkan materi dengan contoh visual • Terjadi peningkatan hasil evaluasi belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif • Mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi
4.	Kreativitas Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu membuat presentasi atau proyek menggunakan Canva • Siswa memanfaatkan berbagai fitur desain Canva • Hasil karya siswa lebih variatif dan menarik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif • Mempermudah siswa dalam mengikuti alur pembelajaran • Mendukung tercapainya kompetensi pembelajaran
5.	Efektivitas Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mudah menyampaikan materi dengan bantuan Canva • Materi pembelajaran tersusun sistematis dan menarik • Media sesuai dengan tujuan pembelajaran geografi 	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyampaian materi • Mempermudah siswa dalam mengikuti alur pembelajaran • Mendukung tercapainya kompetensi pembelajaran

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva berkontribusi terhadap peningkatan kinerja guru di SMA, khususnya pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru merasakan adanya peningkatan efisiensi kerja, kejelasan alur penyajian materi, serta kepercayaan diri dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media presentasi berbasis kecerdasan artifisial dapat menjadi strategi pendukung pengembangan profesionalisme guru (Mardhatillah et al., 2020).

Dalam perspektif pembahasan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan kinerja guru. Penelitian ini memberikan kontribusi kontekstual, dengan menempatkan aplikasi Canva sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial yang diimplementasikan pada konteks sekolah negeri di daerah. Penelitian ini memperluas kajian tentang pemanfaatan kecerdasan artifisial dalam praktik pembelajaran pada satuan pendidikan menengah pertama (Sari et al., 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan

belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan digital dapat meningkatkan kualitas interaksi siswa dalam proses pembelajaran (Novita Sari Hutapea et al., 2024).

Peningkatan keterlibatan perilaku siswa terjadi karena Canva memungkinkan penyajian materi secara sistematis, ringkas, dan menarik sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Tampilan visual yang variatif membantu mengurangi kejemuhan dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi Geografi yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan aktivitas belajar siswa (Shoumi & Jf, 2025).

Keterlibatan emosional siswa juga mengalami peningkatan karena penggunaan Canva memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menunjukkan sikap positif, antusiasme, serta rasa percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Media Canva memungkinkan guru untuk menyesuaikan desain pembelajaran dengan karakteristik siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih humanis dan menarik (Sari et al., 2019).

Selanjutnya, peningkatan keterlibatan kognitif siswa menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berperan sebagai media visual semata, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep Geografi. (Oktanalisa & Mayang, 2023) Melalui infografis, peta konsep, dan ilustrasi fenomena geografis, siswa lebih mudah memahami hubungan antar konsep dan menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan (Leryan et al., 2018).

Tabel 2. Hasil Wawancara Guru terkait Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran

Informan	Fokus Wawancara	Ringkasan Hasil Wawancara	Makna Temuan
Guru 1	Pengalaman menggunakan Canva dalam pembelajaran geografi	Guru menyatakan bahwa penggunaan Canva mempermudah penyampaian materi karena tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa	Canva berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas penyampaian materi
Guru 2	Dampak Canva terhadap keterlibatan siswa	Guru mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi saat materi disajikan menggunakan Canva	Canva mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran
Guru 3	Pengaruh Canva terhadap motivasi belajar siswa	Guru menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi mengikuti pembelajaran geografi	Canva berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa
Guru 4	Kendala dan tantangan penggunaan Canva	Guru menyebutkan kendala utama berupa keterbatasan jaringan internet dan variasi	Diperlukan dukungan sarana dan pendampingan

		kemampuan digital siswa	agar pemanfaatan Canva berjalan optimal
Guru 5	Efektivitas Canva terhadap pemahaman materi	Guru menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep geografi melalui visual, peta, dan infografis	Canva membantu meningkatkan pemahaman konsep geografi secara visual dan kontekstual
Guru 6	Pengaruh Canva terhadap kreativitas siswa	Guru menyampaikan bahwa siswa lebih kreatif dalam menyajikan tugas dan berani mengeksplorasi ide visual	Canva mendorong pengembangan kreativitas dan inovasi siswa
Guru 7	Kesesuaian Canva dengan karakteristik materi geografi	Guru menilai Canva sangat sesuai untuk materi peta, fenomena alam, dan data spasial	Canva relevan sebagai media visual untuk mendukung pembelajaran geografi
Guru 8	Dampak penggunaan Canva terhadap efektivitas pembelajaran	Guru menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih terstruktur, efisien, dan mudah dipahami siswa	Canva meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan

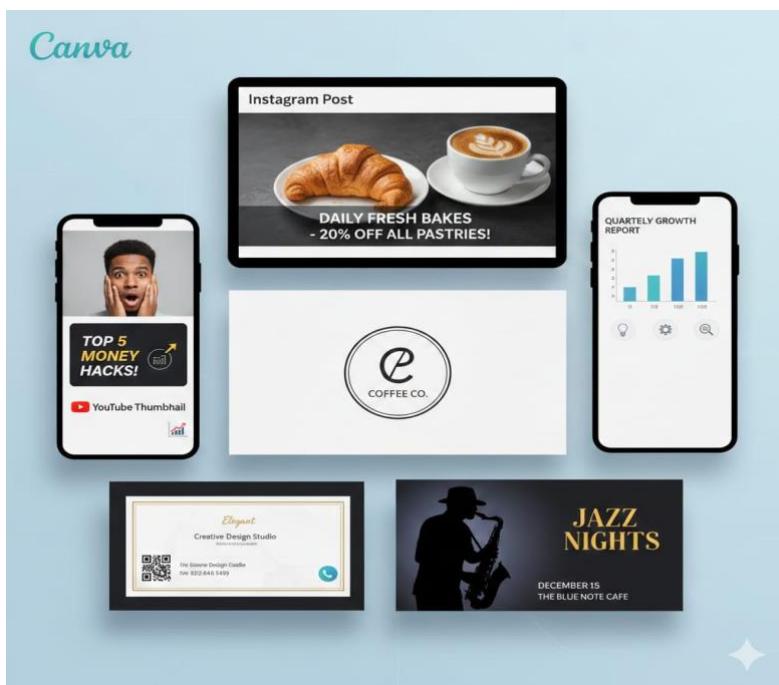
Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara menyeluruh, baik dari aspek perilaku, emosional, maupun kognitif. Oleh karena itu, Canva dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam pembelajaran Geografi di SMA, khususnya dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, literasi digital, dan partisipasi aktif siswa.

Temuan hasil wawancara memperkuat hasil observasi dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva berkontribusi terhadap peningkatan kinerja guru, khususnya pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi Canva tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai sarana pendukung pengembangan profesionalisme guru dalam konteks pembelajaran berbasis kecerdasan artifisial.



Gambar 1. Tampilan aplikasi Canva Memudahkan Guru dalam Pembelajaran

Gambar tampilan aplikasi Canva menunjukkan karakteristik media presentasi berbasis kecerdasan artifisial yang menekankan keterpaduan struktur, kejelasan visual, dan efisiensi penyajian materi. Secara visual, tampilan Canva menampilkan susunan konten yang ringkas dengan pengorganisasian ide yang sistematis, sehingga membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara runtut dan terarah. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai sarana bantu dalam merancang alur berpikir pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan aplikasi Canva untuk Presentasi

Tampilan Canva mencerminkan dukungan kecerdasan artifisial dalam menyederhanakan kompleksitas materi menjadi sajian visual yang mudah dipahami oleh peserta didik. Elemen visual yang proporsional dan minim distraksi memungkinkan peserta didik lebih fokus pada inti materi pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan kejelasan konsep dan keterhubungan antar materi. Struktur tampilan Canva yang bersifat fleksibel memungkinkan guru melakukan penyesuaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Guru dapat dengan mudah menambah, mengurangi, atau merevisi konten presentasi tanpa harus mengubah keseluruhan desain. Kemudahan ini berdampak pada peningkatan efisiensi kerja guru, khususnya dalam tahap perencanaan dan refleksi pembelajaran. Aplikasi Canva berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Alur penyajian yang tertata membantu guru menjaga konsistensi penyampaian materi, sehingga interaksi pembelajaran menjadi lebih terarah. Dengan demikian, gambar tampilan

Canva merepresentasikan peran teknologi presentasi berbasis kecerdasan artifisial sebagai media yang mendukung profesionalisme guru, baik dari aspek perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi pembelajaran. Integrasi media presentasi berbasis kecerdasan artifisial memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tampilan visual yang sistematis dan adaptif menjadikan Canva sebagai alternatif media presentasi

yang relevan untuk mendukung pengembangan pembelajaran di sekolah menengah pertama, khususnya dalam konteks sekolah negeri di daerah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA. Penerapan media Canva memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar siswa yang mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif.

Peningkatan keterlibatan belajar siswa terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme terhadap materi yang disajikan, serta kemampuan memahami konsep-konsep Geografi melalui penyajian materi yang bersifat visual dan kontekstual. Media Canva membantu guru menyajikan materi Geografi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, Canva dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran Geografi di SMA, khususnya dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini merekomendasikan kepada guru untuk memanfaatkan Canva secara optimal dalam proses pembelajaran serta mendorong penelitian selanjutnya untuk mengkaji penggunaan Canva dengan desain penelitian yang lebih luas dan variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Filina, N. Z., Sari, S. M., & Zahraini, Z. (2024). The utilization of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) in elementary school learning. *International Journal of Business, Law, and Education*, 5(1), 260–266. <https://doi.org/10.56442/ijble.v5i1.371>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). *the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History*. 190–203. <https://doi.org/10.24071/snkip.2018.20>
- Mahrini, M., Novita, R., Rahmatullah, R., & Sari, S. M. (2025). Implementation of PjBL-Based Teaching Media to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 61–72. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1761>
- Mardhatillah, Mayang Sari, S., Dwi Surjono, H., & Muhtadi, A. (2020). The Effectiveness Of Thematic Learning Models Based On Diversity Integrated With Information And Communication Technology (Ict) As Learning Support In The Pandemic Era Covid 19. *Solid State Technology*, 63(2s), 3428–3436. www.solidstatetechnology.us
- Mayang sari, S. (2023). *Utilizing Canva-Based Learning Videos To Increase Students' Interest In Learning On Pre-Historic Materials At Smnpn 4 Meukek Aceh Selatan District Resijan, Siti Mayang sari*. 239–248.
- Novita Sari Hutapea, Zefanya Putra Julu Manullang, & Rita Hartati. (2024). Enhancing Student Engagement and Academic Performance Through Digital Literacy : A Transformative Approach in Canva Application. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan*

Sastranegeri, 2(4), 154–170. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i4.1227>

Oktanalisa, C., & Mayang, S. (2023). *Pbl Model Based on Power Point Interactive Media Increasing Interest in Learning in Class 1 Students of Fajar City Private Primary School.* 1040–1045.

Sari, S. M. (2023a). Media Based on Student Participation in Learning. ... on Education, Science, Technology and Health ..., 471–477.

Sari, S. M. (2023b). Video Media-Based Learning Model on Ecosystem Science Material for Grade V Students in Sdn. *International Conference on Education, Science ...*, 681–690. <https://eproceeding.bbg.ac.id/iconesth/article/view/153%0Ahttps://eproceeding.bbg.ac.id/iconesth/article/download/153/141>

Sari, S. M., Amelia, C., Syukri, M., & Lubis, A. (2019). Terapan Multimedia Meningkatkan Hots Dan Hasil Belajar Siswa Sd Melalui Model Inkuiri Terbimbing. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 834–837. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>

Sari, S. M., Sinaga, B., & Suyanti, R. D. (2021). Personal Learning Environment Bersinergi dengan Teknology Pedagogic Conten Knowledge Terhadap Keterampilan Proses Sains. *Educate: Jurnal ...*, 6(1), 72–81. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i1.4228>

Shoumi, P. N., & Jf, N. Z. (2025). *The Role of Canva-Based Learning Media to Motivate Students.* 9(3), 1074–1082.

Yusnita, E., Sari, S. M., Akmaluddin, & Sariakin. (2023). Application of the Sas Method Using Song Media in Improving the Beginning Reading Ability of Class Ii Students of State Primary. *ICONESTH 2023 Universitas*, 549–556.