

**KAJIAN LITERATUR TREN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA PADA RENTANG
TAHUN 2020-2025**

Wildan Qosid Ilahy¹, Bambang Subali², Nuni Widiarti³

¹ Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Semarang

² Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Semarang

³ Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Semarang

Alamat e-mail : 1wildanqosids@students.unnes.ac.id

2bambangfisika@mail.unnes.ac.id 3nuni_kimia@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The advancement of technology in the education sector encourages innovation in The advancement of interactive learning media, including the use of Canva as a tool in the learning process at various levels. This literature review aims to analyze research trends related to the development of interactive learning media assisted by Canva in the period 2020–2025. This research applies a literature study method by reviewing various scientific articles, proceedings, and related research reports. The study findings indicate that the utilization of Canva in learning at various levels is increasing, especially in increasing student engagement, teacher creativity, and the effectiveness of material delivery. In addition, the study also shows that Canva has advantages in ease of access, design flexibility, and the ability to support various student learning styles. However, its implementation faces several challenges, including limited access to digital devices and the need for training for teachers. In conclusion, the use of Canva as an interactive learning media has great potential In enhancing the quality of education at various levels, but infrastructure support and training are needed for educators so that its implementation is more optimal. According to the findings of the MOST analysis, there are certain shortcomings in The creation of interactive learning media utilizing Canva. Some of them are the lack of support for independent learning without teacher assistance, the need for additional technology to access the media, and the development carried out on materials with phenomena that are actually easy for students to observe.

Keywords: Interactive learning, Canva, learning media.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan mendorong inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, termasuk pemanfaatan Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran diberbagai jenjang. Kajian literatur ini bertujuan untuk menganalisis tren penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dalam rentang tahun 2020–2025. Penelitian ini menerapkan metode studi kepustakaan dengan mengkaji berbagai

artikel ilmiah, prosiding, serta laporan penelitian yang berkaitan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbagai jenjang semakin meningkat, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas guru, serta efektivitas penyampaian materi. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa Canva memiliki keunggulan dalam kemudahan akses, fleksibilitas desain, dan kemampuan untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya, seperti terbatasnya akses terhadap perangkat digital serta perlunya pelatihan bagi pendidik. Kesimpulannya, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif memiliki peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran diberbagai jenjang, tetapi perlu adanya dukungan infrastruktur dan pelatihan bagi pendidik agar implementasinya lebih optimal. Berdasarkan hasil analisis MOST, terdapat beberapa kelemahan dalam Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva. Beberapa di antaranya adalah kurangnya dukungan untuk pembelajaran mandiri tanpa pendampingan guru, kebutuhan akan teknologi tambahan untuk mengakses media tersebut, serta pengembangan yang dilakukan pada materi dengan fenomena yang sebenarnya mudah diamati oleh siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran interaktif, Canva, media pembelajaran.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Wang, 2016). Salah satu platform yang semakin banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis daring yang menawarkan berbagai fitur yang mendukung pembuatan

materi ajar interaktif. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan Canva dinilai dapat membantu pendidik dalam menyajikan materi pelajaran dengan metode yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. (Uwuigbe & Ajibolade, 2013).

Multimedia merupakan kombinasi berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif (Mayer, 2021). Penerapan multimedia dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa serta memperkuat keterlibatan

mereka dalam proses belajar (Garrison & Vaughan, 2018).

Dalam era digital saat ini, pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada metode konvensional seperti ceramah dan buku teks. Guru dan pendidik mulai mengintegrasikan multimedia dalam pembelajaran. Untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih *engaging* dan efisien. Beberapa penelitian menerangkan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan daya ingat dan motivasi siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks (Clark & Mayer, 2016).

Literatur sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam dunia pendidikan telah banyak diteliti, terutama dalam konteks pembelajaran daring dan blended learning (Muttakin et al., 2015). Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa Canva memiliki potensi dalam meningkatkan kreativitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Wang, 2016). Selain itu, penelitian lain menyoroti efektivitas Canva dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu visualisasi konsep abstrak dalam berbagai mata pelajaran (Uwuigbe & Ajibolade, 2013).

Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik membahas tren penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di berbagai jenjang dalam rentang tahun 2020–2025 masih terbatas.

Berdasarkan kajian tersebut, kebaruan ilmiah dalam penelitian ini terletak pada analisis tren penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva untuk berbagai jenjang dalam kurun waktu 2020–2025. Penelitian ini tidak hanya menyoroti manfaat dan tantangan yang telah diidentifikasi dalam penelitian sebelumnya, tetapi juga mengidentifikasi pola perkembangan penelitian serta potensi inovasi lebih lanjut dalam pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran.

Pokok masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana tren penelitian terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran berbagai jenjang berkembang dalam lima tahun terakhir, serta sejauh mana efektivitas dan tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Dengan demikian, Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji perkembangan tren riset terkait pengembangan media

pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada berbagai jenjang pendidikan dalam rentang waktu 2020–2025, sehingga dapat memberikan wawasan mengenai perkembangan, tantangan, serta prospek penggunaannya di masa depan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan analisis deskriptif terhadap data yang telah dikumpulkan. Studi ini menyajikan temuan terkait eksplorasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva. Tinjauan literatur difokuskan pada artikel asli yang mencakup abstrak, pendahuluan, metode, dan hasil penelitian. Artikel dicari melalui database SINTA dengan menggunakan kata kunci "pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva". Adapun kriteria Jurnal yang dijadikan referensi mencakup:

- 1) Jurnal terbit dalam rentang waktu 2020-2025
- 2) Data jurnal diperoleh melalui <https://sinta.ristekbrin.go.id/>
- 3) Data yang dipakai berasal dari jurnal yang terkait dengan pengembangan media

pembelajaran interaktif berbantuan Canva.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Canva merupakan platform desain grafis yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Richardson (2010) menyatakan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disampaikan secara Lebih atraktif dan gampang dimengerti. Selain itu, Clark dan Mayer (2016) menekankan bahwa penggunaan elemen visual Dalam proses pembelajaran, hal ini dapat Membantu memperkuat ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan Canva, guru dapat menciptakan berbagai jenis media pembelajaran, seperti infografis, presentasi interaktif, video animasi sederhana, serta modul berbasis digital yang dapat diakses dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Penggunaan platform ini Memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan analisis jurnal yang terindeks Sinta 6 hingga Sinta 1, ditemukan sebanyak 55 jurnal yang membahas pengembangan media pembelajaran yang diterbitkan dalam rentang waktu 2020–2025. Pengembangan media pembelajaran sains mencakup berbagai jenjang, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Rincian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva Berdasarkan tingkat jenjang, rincian tersebut dapat ditemukan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Pengembangan media pembelajaran Interaktif berbantuan canva berdasarkan jenjang

Jenjang	Jumlah
SD	12
SMP	18
SMA	15
Perguruan Tinggi	10

Merujuk pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran paling dominan dilakukan pada jenjang SMP, sedangkan jenjang SD memiliki jumlah pengembangan yang paling sedikit. Hal ini sejalan dengan teori Piaget, yang menyatakan bahwa siswa SMP berada dalam masa transisi dari tahap berpikir konkret menuju tahap berpikir formal. Pada

tahap ini, mereka memerlukan rangsangan untuk memperjelas ilustrasi yang mereka bayangkan.

Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup media fisik maupun digital, disesuaikan dengan kebutuhan materi, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan. Media pembelajaran ini dapat diterapkan dalam Beragam pendekatan dan teknik dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup bentuk media digital, seperti presentasi pembelajaran, poster & infografis edukasi, lembar kerja & worksheet, video pembelajaran, kartu flash (flashcards), buku digital & e-modul, kuis & game interaktif, PowerPoint, serta stiker & reward virtual, yang dapat langsung diamati oleh siswa.

Pengembangan media berbasis canva bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, karena buku tersebut memuat gambaran tentang Kondisi sekitar yang dapat mereka identifikasi secara langsung. (Herowati & Azizah, 2020). Sementara itu, media pembelajaran berupa uriscrapbook memberikan ilustrasi materi yang menyerupai objek nyata, sehingga memudahkan siswa

dalam memahami konsep yang diajarkan (Rosyidah et al., 2019).



Grafik 1. Tren Penggunaan Canva dalam pendidikan

Diatas adalah grafik yang menunjukkan tren penggunaan Canva dalam pendidikan berdasarkan jumlah publikasi dari tahun 2020 hingga 2025. Data menunjukkan peningkatan signifikan dalam penelitian terkait Canva, dengan prediksi peningkatan lebih lanjut pada 2024 dan 2025.

Sedangkan berikut adalah grafik yang menunjukkan Tren analisis pengembangan pembelajaran interaktif berbasis Canva berdasarkan jenjang pendidikan.

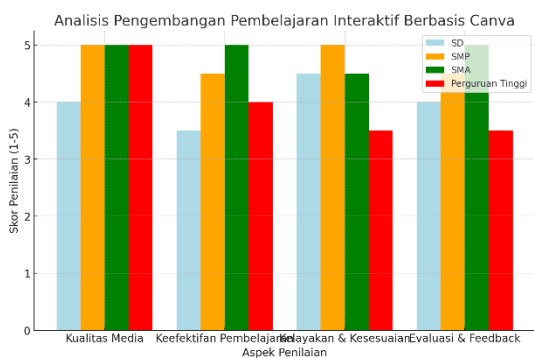
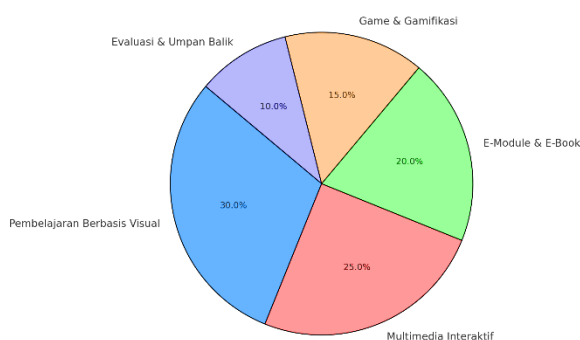


Diagram 1. Tren analisis pengembangan pembelajaran interaktif berbasis Canva



Grafik 2. tingkat penyerapan materi berdasarkan berbagai metode.



Grafik 3. Persentase pengembangan media pembelajaran berdasarkan fokus kajian

Merujuk pada grafik pie chart yang menunjukkan persentase pengembangan media interaktif berbantuan Canva berdasarkan fokus kajian ditemukan persentase dalam pengembangan media berbantuan canva paling banyak pada pembelajaran berbasis visual sebesar 30% diikuti multimedia interaktif sebesar 25%, e-module & book 20%, Game & Gamifikasi 15% dan Evaluasi dan umpan balik sebesar 10%.

Berdasarkan tinjauan artikel di atas, dapat dilakukan analisis MOST (*Mission, Objective, Strategy, Tactics*) Menurut Mayer (2021), media pembelajaran berbasis digital dapat

meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada desain instruksional yang diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Canva memiliki potensi besar, penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Tilaar, 2016) menyatakan bahwa pendidikan karakter harus diintegrasikan dengan metode pembelajaran inovatif agar dapat diterima secara efektif oleh peserta didik.

Berikut analisis MOST media yang telah dikembangkan selama ini.

- 1) Misi (Mission): Penelitian ini bertujuan dan merancang untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis Canva yang tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai sosial.
- 2) Tujuan (Objektif), Mengidentifikasi efektivitas Canva dalam pembelajaran interaktif (Reeves & Oh, 2020). Mendesain model pembelajaran berbasis Canva yang sesuai untuk siswa SD (Clark & Feldon, 2018).

3) Strategi (*Strategy*) Menurut Branch (2009), dalam pengembangan media pembelajaran, diperlukan pendekatan sistematis dengan mempertimbangkan aspek pedagogis, teknologi, dan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan strategi berikut:

- Melakukan studi literatur terkait pembelajaran digital dan nilai karakter (Jonassen, 2012).
- Mengembangkan materi berbasis Canva yang mendukung pembelajaran aktif (Mishra & Koehler, 2016).

4) Taktik (*Tactics*), Untuk mengimplementasikan strategi tersebut, langkah-langkah berikut akan dilakukan:

- Melakukan survei terhadap guru dan siswa terkait kebutuhan dan kendala dalam penggunaan Canva (Richardson, 2017).
- Mendesain materi interaktif berbasis Canva dengan pendekatan pembelajaran konstruktivis (Piaget, 1952).

- Menguji efektivitas media pembelajaran dengan metode eksperimen menggunakan pre-test dan post-test (Fraenkel & Wallen, 2019).

Merujuk pada hasil analisis MOST yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran yang ada saat ini masih menghadapi beberapa keterbatasan. Salah satu diantaranya adalah keterbatasan dalam Dimanfaatkan secara independen oleh peserta didik. tanpa bimbingan guru. Selain itu, media ini memerlukan dukungan teknologi tambahan agar dapat diakses dengan optimal. Selain itu, materi yang dikembangkan sering kali berkaitan dengan fenomena yang sebenarnya dapat dengan mudah diamati Dalam aktivitas sehari-hari. oleh siswa.

Padahal, tujuan utama dalam media pengembangan pembelajaran. adalah untuk meringankan siswa memahami konsep yang dianggap sulit. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna kata-kata yang tertulis dalam buku, sehingga membutuhkan dukungan berupa visualisasi agar materi dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Berdasarkan teori Kerucut Pengalaman yang diperkenalkan oleh Dale (1969), pembelajaran yang melibatkan metode Project-Based Learning (PBL), Blended Learning, Multimedia Learning, Discovery Learning, dan Interactive Learning, serta diterapkan secara langsung dalam praktik, dapat meningkatkan tingkat pemahaman hingga 90%. Oleh karena ini agar lebih efektif, pengembangan media pembelajaran sains sebaiknya memanfaatkan multimedia interaktif guna memaksimalkan pemahaman peserta didik.

E. Kesimpulan

Dalam kurun waktu 2020-2025, terdapat 55 jurnal yang membahas pengembangan media interaktif berbantuan Canva, yang terindeks SINTA 6 hingga SINTA 1 Media pembelajaran yang dirancang. mencakup bentuk media nyata maupun digital, seperti presentasi pembelajaran, poster & infografis edukasi, lembar kerja & worksheet, video pembelajaran, kartu flash (flashcards), buku digital & e-modul, kuis & game interaktif, PowerPoint, serta stiker & reward virtual.

Berdasarkan analisis MOST, ditemukan beberapa kelemahan dalam media pembelajaran berbantuan Canva, di antaranya kurang mendukung pembelajaran mandiri tanpa pendampingan guru, memerlukan perangkat teknologi tambahan untuk mengaksesnya, serta Dirancang untuk materi yang dapat diamati secara langsung oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan penyempurnaan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva, agar dapat semakin mendukung pemahaman siswa secara optimal

Pemanfaatan media pembelajaran berbantuan Canva di kelas dapat dipadukan dengan berbagai model pembelajaran yang direkomendasikan dalam Kurikulum 2013. pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran penemuan, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis proyek. (Markhus et al., 2019). Pemanfaatan Media pembelajaran memiliki peran dalam menyelaraskan perbedaan kecepatan belajar antar siswa, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Freeman et al., 2011). Selain itu, penggunaan media

juga dapat meminimalkan kemungkinan tidak berhasil dalam proses interaksi selama keberlangsungan pembelajaran (Aripin & Suryaningsih, 2019).

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mengurangi miskomunikasi pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 45-60.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Clark, R. C., & Feldon, D. F. (2018). Ten common but questionable principles of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed., pp. 151-172). New York, NY: Cambridge University Press.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Hoboken, NJ: Wiley.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). New York, NY: Holt, Rinehart & Winston.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2011). Active learning increases student performance in science, engineering, and

- mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2018). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Herowati, H., & Azizah, N. (2020). Pengembangan media scrapbook berbasis Canva untuk pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 12-25.
- Jonassen, D. H. (2012). *Learning to solve problems: A handbook for designing problem-solving learning environments*. New York, NY: Routledge.
- Markhus, D., Siregar, N., & Wahyuni, S. (2019). Integrasi model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 15(3), 78-92.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2016). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Muttakin, M. B., Lawrence, A., & Mihret, D. G. (2015). Canva for education: A tool to enhance student engagement in accounting courses. *Journal of Accounting Education*, 33(4), 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2015.10.002>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York, NY: International Universities Press.
- Reeves, T. C., & Oh, E. G. (2020). The goals and methods of educational technology research over a quarter century. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1-16. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09774-5>
- Richardson, W. (2010). *Blogs, wikis, podcasts, and other powerful web tools for classrooms* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Richardson, V. (2017). *Constructivist teacher education: Building new understandings*. London, UK: Routledge.
- Rosyidah, A., Prasetyo, T., & Hidayat, S. (2019). Pengembangan media uriscrapbook berbasis Canva untuk pembelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 89-102.
- Tilaar, H. A. R. (2016). *Pendidikan karakter dalam perspektif global*. Jakarta, Indonesia: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Uwuigbe, O. R., & Ajibolade, S. O. (2013). The impact of multimedia tools on teaching and learning in tertiary institutions. *Journal of Educational Technology*, 10(2), 34-48.
- Wang, Q. (2016). Technology integration in education: A review of Canva's potential. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 9(1), 1-12.