

PERAN PENGGUNAAN CANVA DALAM PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 14 MEDAN

Florensia Raissa Septiasi Br Simamora¹, Bisrul Hapis Tambunan²

^{1,2}Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan

¹florensimamora4@gmail.com, ²bisrulhapis@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of using Canva in the implementation of flipbook learning media to improve vocational high school (SMK Negeri 14 Medan) students' learning outcomes. Canva is utilized as an intuitive graphic design platform that allows creative teachers to assemble interactive digital modules equipped with visuals, hyperlinks, and structured layouts. Using a qualitative descriptive approach, this research collected data through classroom observations, in-depth interviews with teachers and students, and documentation of students' academic works. The findings reveal that Canva serves a pivotal role in bridging structural learning designs into highly engaging digital flipbooks. The interactive and visual presentation of the flipbook significantly overcomes cognitive fatigue, clarifies abstract technical concepts, and fosters autonomous learning. Consequently, students' enthusiasm, active participation, and mastery of learning competencies showed notable enhancement. The study concludes that the creative integration of Canva in designing digital flipbooks serves as an effective, low-cost technological alternative to elevate instructional quality and student performance in vocational education SMK Negeri 14 Medan.

Keywords: *Canva, Flipbook Learning Media, Learning Outcomes, Vocational High School (SMK)*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran penggunaan Canva dalam penerapan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Canva dimanfaatkan sebagai platform desain grafis intuitif yang memungkinkan guru merancang modul digital interaktif secara kreatif dengan visualisasi menarik, tautan eksternal, dan tata letak yang terstruktur. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data penelitian dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta studi dokumentasi hasil karya dan nilai tugas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva memegang peran sentral dalam menjembatani rancangan materi yang padat menjadi flipbook digital yang dinamis dan estetis. Penyajian materi yang interaktif dan visual terbukti mampu mereduksi kejenuhan belajar, memperjelas konsep-konsep kejuruan yang abstrak, serta merangsang kemandirian belajar siswa. Dampaknya, antusiasme, partisipasi aktif, serta pemahaman kompetensi siswa mengalami

peningkatan yang signifikan. Penelitian menyimpulkan bahwa integrasi kreatif Canva dalam pengembangan flipbook menjadi alternatif teknologi yang efisien dan aplikatif untuk mendongkrak kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa di SMK Negeri 14 Medan

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran Flipbook, Hasil Belajar, SMK

A. Pendahuluan

Era transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (teacher centered learning) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered learning). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermakna.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kompetensi kerja memerlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan siswa secara bersamaan. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian

guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku teks, modul cetak, dan presentasi sederhana yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah dan proses pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif.

Salah satu inovasi yang berkembang dalam dunia pendidikan digital adalah penggunaan media pembelajaran flipbook. Flipbook merupakan buku digital interaktif yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, audio, animasi, dan hyperlink dalam satu media pembelajaran. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan bahan ajar konvensional karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari.

Dalam pengembangan media flipbook, Canva menjadi salah satu platform yang banyak dimanfaatkan oleh guru. Canva merupakan aplikasi

desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template dan fitur visual yang memudahkan guru dalam membuat bahan ajar digital tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional. Canva memungkinkan guru mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, ikon, animasi, dan video yang relevan dengan karakteristik siswa generasi digital.

Fenomena yang ditemukan di SMK Negeri 14 Medan menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran masih terus berkembang. Guru mulai memanfaatkan Canva untuk membuat bahan ajar digital yang kemudian dikonversi menjadi flipbook interaktif. Namun demikian, masih diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai bagaimana peran Canva dalam mendukung implementasi media pembelajaran flipbook serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa SMK.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran penggunaan Canva dalam penerapan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK serta mengidentifikasi berbagai faktor pendukung dan hambatan dalam implementasinya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus tunggal. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan Canva dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran flipbook pada konteks pembelajaran di SMK. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman guru dan siswa selama menggunakan media pembelajaran flipbook berbasis Canva.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 14 Medan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Informan penelitian dipilih secara purposif yang terdiri atas kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, tiga orang guru mata pelajaran produktif yang menggunakan media flipbook berbasis Canva, serta dua belas orang siswa kelas XI yang menjadi pengguna media pembelajaran tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi nonpartisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara

digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pandangan informan mengenai penggunaan Canva dalam pengembangan media flipbook. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat secara langsung implementasi media tersebut di kelas.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member checking guna memastikan kredibilitas dan kepercayaan terhadap temuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menggambarkan bahwa penggunaan Canva memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran flipbook di SMK. Canva tidak hanya memudahkan guru dalam merancang bahan ajar digital yang menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada siswa di SMK Negeri 14 Medan. Temuan diuraikan dalam empat tema utama berikut.

1. Peran Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva menjadi platform utama yang digunakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran flipbook. Guru memanfaatkan Canva karena memiliki antarmuka yang sederhana, mudah dipahami, dan menyediakan berbagai template pendidikan yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Kemudahan ini memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran yang menarik tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis yang tinggi..

Berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa Canva membantu mereka menyusun materi pembelajaran secara lebih sistematis dan visual. Berbagai fitur seperti elemen grafis, animasi, video, ikon, dan infografis memudahkan proses penyajian informasi sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa.

Selain itu, Canva memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai bentuk multimedia ke dalam bahan ajar yang kemudian dikonversi menjadi flipbook digital. Kombinasi an-

tara teks, gambar, dan video memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional. Dengan demikian, Canva berfungsi sebagai sarana pendukung kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

2. Implementasi Flipbook Berbasis Canva dalam Pembelajaran di SMK

Media flipbook berbasis Canva diterapkan dalam berbagai mata pelajaran produktif di SMK. Guru membagikan tautan flipbook kepada siswa melalui platform pembelajaran digital sehingga dapat diakses menggunakan telepon pintar maupun komputer. Materi yang disajikan meliputi tujuan pembelajaran, materi inti, ilustrasi, video demonstrasi, latihan soal, dan rangkuman.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media flipbook dibandingkan bahan ajar cetak. Tampilan yang menyerupai buku digital interaktif membuat siswa lebih nyaman dalam membaca dan mempelajari materi pembelajaran.

Siswa juga menyampaikan bahwa keberadaan gambar, video, dan animasi

yang terintegrasi dalam flipbook membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa flipbook berbasis Canva mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

3. Dampak Penggunaan Flipbook Berbasis Canva Terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa mengaku lebih antusias mengikuti pembelajaran karena materi yang disajikan lebih menarik dibandingkan buku teks biasa.

Tampilan visual yang berwarna, penggunaan ilustrasi yang relevan, serta integrasi video pembelajaran membuat siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi. Guru juga mengamati adanya peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi kelas setelah penggunaan media flipbook.

Peningkatan motivasi belajar ini terlihat dari keaktifan siswa dalam bertanya, memberikan tanggapan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam pengembangan flipbook tidak hanya memengaruhi aspek kognitif, tetapi juga

aspek afektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Peran Canva dalam Implementasi Media Flipbook

Aspek	Bentuk Implementasi	Dampak yang Dihasilkan
Desain Visual	Template, ikon, animasi	Menarik perhatian siswa
Pengembangan Materi	Integrasi teks, gambar, video	Mempermudah pemahaman materi
Aksesibilitas	Dapat diakses melalui smartphone dan laptop	Belajar lebih fleksibel
Interaktivitas	Hyperlink dan multimedia	Meningkatkan partisipasi siswa
Efisiensi Guru	Pembuatan media lebih cepat	Mendukung kreativitas guru

Sumber: Data wawancara dan dokumentasi penelitian (2026)

4. Pembahasan

Temuan penelitian ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia di mana siswa dapat belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar yang dikombinasikan secara selaras daripada hanya kata-kata saja. Canva bertindak sebagai alat penyeimbang beban kognitif (*cognitive load*) siswa dengan menyederhanakan teks yang panjang menjadi infografis yang padat dan esensial di dalam halaman *flipbook*.

Dari perspektif motivasi belajar, visualisasi yang menarik merangsang

minat intrinsik siswa. Ketika siswa merasa tertarik pada pandangan pertama terhadap desain *flipbook*, hambatan psikologis dalam mempelajari materi kejuruan yang sulit dapat diminimalkan. Kemudahan akses yang ditawarkan oleh format *flipbook* hasil konversi Canva juga mendukung terciptanya ekosistem *ubiquitous learning*—belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja tanpa sekat ruang kelas.

Secara kualitatif, peran Canva tidak sekadar sebagai alat bantu estetika, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang mendemokratisasi kemampuan desain bagi para pendidik. Guru SMK tidak perlu lagi menjadi ahli pemrograman untuk menciptakan bahan ajar interaktif berkelas industri, sehingga waktu dan fokus mereka dapat lebih banyak dicurahkan untuk menyusun strategi penyampaian materi yang bermakna.

D. Kesimpulan

Penelitian deskriptif kualitatif ini menyimpulkan bahwa penggunaan Canva memegang peranan yang sangat vital dan strategis dalam optimalisasi penerapan media pembelajaran *flipbook* di lingkungan SMK Negeri 14 Medan. Canva berhasil menjembatani kebutuhan guru akan platform desain

yang instan namun bertenaga, guna mentransformasikan dokumen teks konvensional yang kaku menjadi media digital yang dinamis, estetis, dan kaya fitur multimedia.

Penerapan *flipbook* berbasis Canva terbukti memberikan dampak berlapis: memicu kreativitas guru dalam mengajar, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa, serta mereduksi kejenuhan kognitif. Manifestasi dari dampak positif ini bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan pemahaman konsep, partisipasi aktif di kelas, serta ketepatan dalam penyelesaian tugas-tugas kejuruan. Penelitian ini menyarankan agar para guru SMK mengoptimalkan akun Canva bagi pendidik untuk mengeksplorasi pembuatan media ajar digital interaktif secara berkelanjutan demi mendukung transformasi digital pendidikan nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva Pty Ltd. (2025). *Canva for Education: Empowering Creative Visual Learning*. Retrieved from <https://www.canva.com>.
- Danim, S. (2010). *Kepemimpinan Pendidikan: Kepemimpinan Jenius (IQ+EQ), Etika, Perilaku, Motivasional, dan Mitos*. Bandung: Alfabeta.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mulyasa, E. (2013). *Manajemen & Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2018). *Management* (14th ed.). Harlow: Pearson Education.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.