ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS CANVA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SMK NEGERI 2 GOWA

Muhammad Rifal Nawir[1], Zulkarman[2]
Universitas Muhammadiyah Makassar[12]
[1]muhrifalnawir@gmail.com, [2]zulkarmansulaiman@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Canva-based presentation media in the learning process at SMK Negeri 2 Gowa. The study used a qualitative descriptive approach with teachers and students as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the use of Canva helped teachers present material in a more interesting, interactive, and easy-to-understand manner, thereby increasing student motivation, activeness, and understanding in learning. In addition, Canva also encouraged teacher and student creativity in compiling and delivering material. However, its use still faces obstacles such as limited internet access, digital literacy skills, and the devices used. Overall, Canva is an effective learning medium to support the learning process at SMK Negeri 2 Gowa and is relevant to learning needs in the digital era.

***Keywords**: Canva, learning media, digital learning, creativity*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media presentasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Gowa. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek guru dan siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Canva juga mendorong kreativitas guru dan siswa dalam menyusun maupun menyampaikan materi. Meskipun demikian, pemanfaatannya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan akses internet, kemampuan literasi digital, dan perangkat yang digunakan. Secara keseluruhan, Canva merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Gowa serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, pembelajaran digital, kreativitas

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi tersebut mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru *(teacher-centered)* menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *(student-centered).* Perubahan ini menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, interaktif, inovatif, serta sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2013), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media yang tepat mampu membangkitkan motivasi, minat, dan perhatian peserta didik sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta perkembangan teknologi yang terus mengalami perubahan.

Dalam konteks pembelajaran modern, media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif yang semakin banyak digunakan karena mampu menyajikan informasi secara visual, menarik, dan interaktif. Penggunaan media digital memungkinkan guru mengombinasikan teks, gambar, audio, video, animasi, maupun infografis sehingga penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat motivasi belajar, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.

Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang pesat adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur seperti template presentasi, ilustrasi, ikon, gambar, video, animasi, dan berbagai elemen visual lainnya yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara kreatif. Kemudahan penggunaan serta kelengkapan fitur yang dimiliki menjadikan Canva sebagai salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Melalui Canva, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain memberikan kemudahan dalam mendesain media pembelajaran, Canva juga mendukung penerapan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Guru dapat menyajikan materi dalam bentuk presentasi yang komunikatif melalui perpaduan teks, gambar, ilustrasi, video, dan animasi yang menarik. Penyajian materi yang variatif tersebut membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan inovatif.

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Menurut Munandar (1995), kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan baru maupun mengombinasikan unsur-unsur yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih bermakna. Peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi diharapkan mampu berpikir secara fleksibel, menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan, serta menghasilkan karya yang inovatif. Sejalan dengan itu, Costa dalam Suryadi (2016) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu sumber daya penting dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan tantangan global. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan

kreativitas peserta didik menjadi salah satu kebutuhan penting dalam proses pembelajaran, termasuk melalui pemanfaatan media digital seperti Canva.

Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran berbasis teknologi tidak terlepas dari berbagai kendala. Beberapa hambatan yang sering dihadapi antara lain keterbatasan akses internet, kurangnya kompetensi digital guru, keterbatasan perangkat teknologi, serta belum optimalnya dukungan sarana dan prasarana sekolah. Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan dalam mendesain media pembelajaran digital yang menarik sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dapat dilakukan secara maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh kesiapan sumber daya manusia dan lingkungan sekolah.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Canva mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kreatif, serta hasil belajar karena materi dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengaruh penggunaan Canva terhadap motivasi atau hasil belajar melalui pendekatan kuantitatif. Penelitian yang mengkaji secara mendalam mengenai bagaimana Canva dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran, manfaat yang diperoleh, strategi penggunaannya, serta berbagai kendala yang dihadapi, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), masih relatif terbatas.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap), yaitu masih minimnya kajian yang mendeskripsikan praktik pemanfaatan media presentasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran di SMK. Padahal, karakteristik pembelajaran di SMK yang menitikberatkan pada penguasaan kompetensi dan keterampilan kerja memerlukan media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan mampu

meningkatkan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu memberikan gambaran secara komprehensif mengenai implementasi Canva dalam pembelajaran, manfaat yang diperoleh, faktor pendukung, serta kendala yang dihadapi oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Gowa sebagai salah satu institusi pendidikan kejuruan telah mulai mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru telah memanfaatkan berbagai media digital untuk mendukung penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Namun demikian, pemanfaatan media presentasi berbasis Canva dalam pembelajaran masih perlu dikaji secara lebih mendalam, khususnya berkaitan dengan bagaimana media tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, manfaat yang dirasakan oleh guru dan peserta didik, serta berbagai kendala yang muncul selama implementasinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran digital, menjadi bahan evaluasi bagi sekolah dalam meningkatkan kompetensi digital guru, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pemanfaatan media presentasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Gowa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi media presentasi berbasis Canva, manfaat yang diperoleh dalam mendukung proses pembelajaran, serta berbagai faktor pendukung dan kendala yang dihadapi dalam penerapannya sehingga dapat menjadi dasar dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

B. Metode Peneltian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai fenomena pemanfaatan media presentasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Gowa. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian diarahkan

pada eksplorasi menyeluruh terkait pengalaman, persepsi, dan praktik nyata yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kondisi yang alami, tanpa adanya perlakuan eksperimen ataupun pengujian hipotesis. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif sangat efektif digunakan untuk mengkaji fenomena sosial dan pendidikan secara kontekstual di lingkungan aslinya (Moleong, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Gowa. Subjek penelitian dalam studi ini adalah guru dan siswa yang terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran menggunakan media presentasi berbasis Canva. Sementara itu, objek penelitiannya berfokus pada proses pemanfaatan, pengalaman belajar, manfaat, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran yang menggunakan media Canva, guna melihat keterlibatan aktif siswa dan integrasi media dalam kelas. Wawancara dilakukan secara mendalam (semi-structured) kepada guru dan siswa untuk menggali informasi lebih kaya mengenai persepsi, efektivitas, serta hambatan emiris yang mereka rasakan. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data utama berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil karya presentasi yang dibuat oleh siswa.

Seluruh data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, untuk kemudian disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif. Guna menjamin keabsahan hasil penelitian, peneliti menerapkan strategi triangulasi dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kombinasi berbagai teknik ini terbukti dapat meningkatkan kredibilitas dan keabsahan data dalam penelitian kualitatif, sehingga temuan yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Rahmat, 2021).

C. Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Gowa, diketahui bahwa media presentasi berbasis Canva telah dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran. Canva digunakan untuk menyusun materi pembelajaran yang memadukan teks, gambar, ikon, animasi, video, serta berbagai elemen visual lainnya sehingga materi dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang media pembelajaran karena tersedia berbagai template yang dapat digunakan secara praktis tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks.

Pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, penggunaan media presentasi berbasis Canva membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan penggunaan media konvensional. Tampilan visual yang beragam mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan gambar, ilustrasi, dan infografis membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah karena informasi dapat disajikan secara sederhana dan sistematis.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Canva berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran yang menggunakan media presentasi berbasis Canva. Keberadaan elemen visual dan animasi yang menarik menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, bertanya, maupun memberikan tanggapan terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi belajar, Canva juga memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas guru dan siswa. Guru terdorong untuk lebih kreatif dalam menyusun materi pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Di sisi lain, siswa juga memperoleh kesempatan

untuk mengembangkan kreativitas melalui berbagai tugas yang memanfaatkan Canva sebagai media presentasi maupun media penyampaian hasil proyek pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Meskipun memberikan berbagai manfaat, penelitian ini menemukan beberapa kendala dalam pemanfaatan Canva. Salah satu kendala yang paling sering ditemui adalah keterbatasan akses internet. Sebagai aplikasi berbasis daring, Canva memerlukan koneksi internet yang stabil agar dapat digunakan secara optimal. Pada kondisi tertentu, kualitas jaringan internet yang kurang baik menyebabkan proses pembuatan maupun penyajian media pembelajaran menjadi terhambat. Selain itu, kemampuan literasi digital guru dan siswa yang beragam juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua pengguna memiliki kemampuan yang sama dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva sehingga masih diperlukan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi digital.

Kendala lainnya adalah keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh sebagian siswa. Beberapa siswa masih menggunakan perangkat dengan spesifikasi yang relatif rendah sehingga memengaruhi kelancaran penggunaan aplikasi Canva. Meskipun demikian, berbagai kendala tersebut tidak mengurangi manfaat yang diperoleh dari penggunaan Canva dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa tetap berupaya memanfaatkan media tersebut sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmawati, Fauzi, dan Kurniawan (2022) yang menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Arsyad (2013) yang menyatakan bahwa media

pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa Canva merupakan salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Gowa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media presentasi berbasis Canva memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Canva membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta mendukung pengembangan kreativitas dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Canva perlu terus dikembangkan dan didukung melalui penyediaan fasilitas teknologi, akses internet yang memadai, serta peningkatan kompetensi digital guru dan siswa agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media presentasi berbasis Canva di SMK Negeri 2 Gowa memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Canva membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta mendukung pengembangan kreativitas dalam pembelajaran. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan akses internet, kemampuan digital pengguna, dan perangkat pendukung, secara umum Canva terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva perlu terus dikembangkan melalui dukungan sarana, pelatihan, dan penguatan kompetensi digital bagi guru maupun siswa.

Saran

1. Guru diharapkan terus mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif.
2. Sekolah perlu menyediakan fasilitas teknologi dan akses internet yang memadai untuk mendukung pembelajaran digital.
3. Siswa perlu diberikan kesempatan lebih luas untuk menggunakan Canva dalam

berbagai kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital.

4. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar, motivasi belajar, atau kreativitas siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Afifah, Nur, Jusman Tang, Suardi Zain, dan Firman Firman. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang." Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI) 5, no. 2 (2025): 733–42. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1432.

Agustiyani, Denis, Vinda Tianna, Vania Sacharissa Zada Az-Zahra, dan Danuri Danuri. "Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam 7, no. 2 (2024): 178–95. https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915.

Amrina, Adam Mudinillah, dan Defitri Nur Isnain Isnain. "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah." Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan 1, no. 2 (2022): 55–65. https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14.

Fajrina, Wilta, Andy Sapta, dan Dang Irvan Rahmat Safari. "Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa SD." Epistema 6, no. 1 (2025): 60–71. https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204.

Mufid, Miftahul, dan Aprilia Dwi Ardianti. "Journal of Research Applications in." Journal of Research Applications in Community Vol. 4 No., no. c (2025): 101–8.

Nurhayani, Ulina Rahmayani, dan Abdurahman Adisaputera Mara Untung Ritonga. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran."

Jurnal Ilmiah Pendidikan 11, no. 2 (2025): 163–67.

Pratama, Rifqi, Mashudi Alamsyah, Martua Ferry Siburian, Giry Marhento, dan Jupriadi. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik di Madrasah Aliyah padaMata Pelajaran IPA." EduBiologia: Biological Science and Education Journal 3, no. 1 (2023): 40.

Putri, Abdahamidah, Balqis Azzahra Arrasuli, dan Rahma Putri Adelia. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva." Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ 5, no. 1 (2022): 315.

Rahman, Abdu, dan Fiqih Ismawan. "Pemanfaatan Canva for Education Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan." Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat 1, no. 3 (2023): 225–33. https://doi.org/10.30998/ks.v1i3.1670.

Zaki, Ahmad, Baso Intang Sappaile, Ahmad Talib, Usman Mulbar, dan Khawaritzmi Abdallah Ahmad. "Media Pembelajaran Menggunakan Media Canva Terintegrasi IT Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Guru Sekolah." Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat 4, no. 2 (2025): 238–45. http://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M/article/view/9971.