

IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR MELALUI DESAIN MEDIA EDUKATIF MENGUNAKAN CANVA PADA SISWA SMKN 1 TAKALAR

Nur insan¹, Mantan Mutia S², Maman A. Majid Binfas³, Nur Arafah⁴

^{1,2,3,4} Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹nur.insannnn14@gmail.com, ²mutiaaamutiaa1@gmail.com, ³mabinfas@yahoo.co.id,

⁴itsmearafah31@gmail.com

ABSTRACT

Research The development of digital technology in the world of education requires innovation in the learning process that is not only visually appealing, but also has a strong theoretical foundation. This study aims to analyze the implementation of learning theory in educational media design using Canva and its relevance in increasing student engagement. This study uses a qualitative approach that is descriptive with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that Canva-based learning media designed based on the theories of behaviorism, cognitivism, and constructivism can increase students' attention, understanding, and activeness. In addition, this media also provides a more meaningful learning experience because it integrates the visual aspects and cognitive processes of students. Thus, the implementation of behaviorism, cognitivism, and constructivism theories in educational media design using Canva has been proven to support the creation of a more effective, interactive, and meaningful learning process and in accordance with the sub-topics of learning and learning courses. Therefore, Canva can be used as an innovative learning media alternative to improve the quality of learning in schools, especially at SMK Negeri 1 Takalar.

Keywords: Learning Theory, Educational Media, Canva

ABSTRAK

Penelitian Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki implementasi landasan teoritis yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi teori belajar dalam desain media edukatif menggunakan Canva serta relevansinya dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dirancang berdasarkan teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, serta keaktifan siswa. Selain itu, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mengintegrasikan aspek visual dan proses kognitif siswa. Dengan demikian, implementasi teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dalam desain media edukatif menggunakan Canva terbukti mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna dan sesuai dengan sub topik mata kuliah Belajar dan Pembelajaran. Oleh karena itu, Canva dapat dijadikan

sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya di SMK Negeri 1 Takalar.

Kata Kunci: Teori Belajar, Media Edukatif, Canva

A. Pendahuluan

Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat (UU Republik Indonesia, 2003). Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran harus mampu mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang (Anderson & Krathwohl, 2001:28).

Seiring perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran digital semakin banyak dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar. Menurut Azhar Arsyad (2019:19–20), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Canva karena memudahkan guru membuat presentasi, infografis, dan video pembelajaran secara kreatif.

Namun, penggunaan Canva dalam pembelajaran sering kali lebih menekankan aspek visual dibandingkan penerapan teori belajar. Padahal, Robert Mills Gagné (1985:243-267) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus dirancang sesuai dengan proses peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi. Teori behaviorisme (Burrhus Frederic Skinner, 1953:72-75), kognitivisme (Jean Piaget, 1972:7-16), dan konstruktivisme (Lev Vygotsky, 1978:84-91) menjadi landasan penting dalam merancang media pembelajaran yang efektif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Analicia dan Yogica (2021:260-266) menyatakan bahwa media pembelajaran visual berbasis Canva memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Sari dan Pratikto (2022:236-245) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif

berbasis Canva efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain oleh Kurnia dan Sunaryati (2023:1357-1363) menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada efektivitas Canva sebagai media pembelajaran. Belum banyak penelitian yang mengkaji implementasi teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dalam desain media edukatif menggunakan Canva. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi teori belajar dalam desain media edukatif menggunakan Canva di SMK Negeri 1 Takalar sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki landasan pedagogis yang kuat sebagai media pembelajaran secara objektif.

B. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif.

Menurut Maman A. Majid Binfas, dkk. (2014 & 2018), penelitian kualitatif deskriptif bertujuan mengungkap realitas secara autentik sehingga mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai fenomena yang diteliti. Sejalan dengan itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dalam desain media edukatif menggunakan Canva di SMK Negeri 1 Takalar. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru dan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media Canva. Selanjutnya, data dianalisis sesuai dengan kondisi yang sebenarnya sehingga memberikan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi teori belajar dalam desain media edukatif menggunakan Canva dan selaras dengan sub topik mata kuliah Belajar dan Pembelajaran (Maman A. Majid Binfas, 2026).

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, membandingkan, dan

menginterpretasikan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh gambaran mengenai implementasi teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dalam desain media edukatif menggunakan Canva di SMK Negeri 1 Takalar. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk menarik kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Takalar. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan yang lebih baik, selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian materi melalui Canva yang memadukan teks, gambar, warna, animasi, dan video mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mengurangi kejenuhan siswa saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan, Jutawan

Bakti Nawirma, S.Pd.Gr., M.Pd., diketahui bahwa perancangan media pembelajaran menggunakan Canva dilakukan dengan menyesuaikan materi pembelajaran serta memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti template, elemen visual, gambar, video, dan fitur berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Guru menjelaskan bahwa *"Saya merancang media pembelajaran menggunakan Canva dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran serta memilih materi yang sesuai. Saya memanfaatkan fitur template, AI, dan berbagai tools yang tersedia agar materi yang awalnya monoton menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa."* (Ibid Jutawan Bakti Nawirma, 2026).

Guru juga menjelaskan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik melalui pemanfaatan gambar, warna, animasi, dan berbagai elemen visual. Menurut beliau: *"Penggunaan Canva sangat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Materi yang biasanya monoton dapat dikemas menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih antusias*

mengikuti pembelajaran." (Ibid Jutawan Bakti Nawirma,2026).

Selain meningkatkan motivasi, Canva juga membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Guru memberikan contoh bahwa ketika menjelaskan komponen komputer, setiap komponen dapat ditampilkan dalam bentuk gambar sehingga memudahkan siswa mengenali dan memahami materi. Sebagaimana diungkapkan: *"Ketika menjelaskan komponen-komponen komputer, Canva membantu menampilkan gambar setiap komponen sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan."* (Ibid Jutawan Bakti Nawirma,2026).

Guru juga mengamati bahwa penggunaan Canva mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Menurut beliau: *"Materi yang disajikan dengan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat."* (Ibid Jutawan Bakti Nawirma,2026).

Meskipun demikian, guru mengungkapkan bahwa terdapat kendala dalam penggunaan Canva,

terutama pada keterbatasan fitur akun gratis. Akan tetapi, kendala tersebut dapat diatasi melalui penggunaan akun Belajar.id yang memberikan akses terhadap berbagai fitur premium.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XII TKJ 2, Surianti, menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Menurut Surianti: *"Saya tertarik mengikuti pembelajaran saat materi ditampilkan menggunakan Canva karena materi dan poin-poin pentingnya jelas serta tidak membosankan untuk dilihat."* (Surianti, 2026). Siswa juga mengungkapkan bahwa penyajian materi menggunakan Canva memudahkan pemahaman karena materi disajikan secara ringkas. *"Materi lebih mudah dipahami karena isinya berupa poin-poin penting yang sudah ringkas dan jelas."* (Ibid Surianti, 2026).

Selain itu, penggunaan Canva membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran. *"Kami menjadi lebih aktif karena materi menggunakan Canva terlihat lebih jelas dan melatih kami untuk berpikir kritis."* (Ibid Surianti, 2026).

Surianti juga menilai bahwa Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran karena tampilannya menarik dan tidak membosankan. *"Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran karena animasi dan elemennya lengkap sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik."* (Ibid Surianti, 2026).

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XII TKJ 2, Surianti, menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Menurut siswa, pembelajaran menggunakan Canva lebih menarik karena materi disajikan secara ringkas, jelas, dan didukung oleh desain, warna, animasi, serta elemen visual yang tidak membosankan. Siswa juga menyatakan bahwa penyajian materi dalam bentuk poin-poin penting memudahkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan Canva membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta membantu melatih kemampuan berpikir kritis. Siswa juga berpendapat bahwa Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran karena

tampilannya menarik dan mampu meningkatkan minat belajar.

Jika, ditinjau dari perspektif teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Burrhus Frederic Skinner (1953:72-75), penggunaan Canva memberikan stimulus berupa tampilan visual yang menarik melalui warna, gambar, animasi, dan video sehingga mampu menimbulkan respons positif dari siswa berupa meningkatnya perhatian, motivasi, dan keaktifan selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini, siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik dan lebih aktif mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media Canva. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Skinner yang menyatakan bahwa perilaku belajar muncul sebagai respons terhadap stimulus yang diberikan.

Selanjutnya, berdasarkan teori kognitivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget (1972:7-16), belajar merupakan proses mengolah informasi dalam struktur kognitif individu. Penyajian materi menggunakan Canva yang sistematis, ringkas, dan didukung ilustrasi visual membantu siswa memahami serta mengingat materi dengan lebih

mudah. Hal ini terlihat dari hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa materi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk poin-poin penting yang jelas dan terstruktur.

Berdasarkan teori konstruktivisme menurut Lev Vygotsky (1978:84-91), pembelajaran merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, bahwa implementasi teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dalam desain media edukatif menggunakan Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Canva membantu guru dalam menyajikan

materi secara lebih sistematis, sekaligus meningkatkan perhatian, pemahaman, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Takalar. Hal ini sesuai dengan implementasi sub pokok mata kuliah Belajar dan Pembelajaran "Menganalisis dan menyampaikan berbagai teori belajar dan pembelajaran dan implementasinya dalam proses belajar dan pembelajaran"

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi teori belajar melalui desain media edukatif menggunakan Canva pada siswa SMK Negeri 1 Takalar memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva mampu menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, serta keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Ditinjau dari perspektif teori behaviorisme, penggunaan Canva memberikan stimulus berupa tampilan visual yang menarik sehingga

memunculkan respons positif dari siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari perspektif kognitivisme, penyajian materi yang ringkas, terstruktur, dan didukung elemen visual membantu siswa memahami serta mengingat materi dengan lebih mudah. Sementara itu, berdasarkan perspektif konstruktivisme, penggunaan Canva mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa juga menunjukkan bahwa Canva memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan fitur pada akun gratis, penggunaan akun Belajar.id mampu mendukung pemanfaatan Canva secara lebih optimal.

Dengan demikian, implementasi teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dalam desain media edukatif menggunakan Canva terbukti mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna dan sesuai

dengan sub topik mata kuliah belajar dan pembelajaran “Menganalisis dan menyampaikan berbagai teori belajar dan pembelajaran dan implementasinya dalam proses belajar dan pembelajaran”. Oleh karena itu, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya di SMK Negeri 1 Takalar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Maman A. Majid Binfas. (2026). *RPS Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media pembelajaran visual menggunakan Canva pada materi sistem gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260–266.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363.
- Maman A. Majid Binfas. (2018). Professional Murabbi in Muhammadiyah and Nahdlatul Ulama (NU) Education. *Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices*, 2(2), 286–302.
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva: Efektif dalam meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 2(2), 236–245.
- Canva. (2023). *Canva for Education*. Diakses dari <https://www.canva.com/education/>
- Jutawan Bakti Nawirma, S.Pd.Gr., M.Pd. (2026). *Wawancara mengenai implementasi teori belajar melalui desain media edukatif menggunakan Canva pada siswa SMK Negeri 1 Takalar*. Wawancara pribadi, SMK Negeri 1 Takalar, 01 Juli 2026.
- Surianti. (2026). *Wawancara mengenai pengalaman belajar menggunakan media edukatif berbasis Canva pada siswa kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 1 Takalar*. Wawancara pribadi, SMK Negeri 1 Takalar, 01 Juli 2026.