

FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KURANGNYA PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS CANVA DI TK GMIT SYALOOM

Fitrananda Yua Bhoko¹, Sartika Kale², Gokma Nafita Tampubolon³,
Credo G. Betty⁴

Program Studi PGPAUD, FKIP Universitas Nusa Cendana
fitrinanda0906@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to identify the factors contributing to the underutilization of Canva-based media. It employs a qualitative descriptive approach, with data collected through interviews involving three early childhood education teachers at TK GMIT Syaloom. Data analysis involved reduction, presentation, and conclusion drawing, while data validity was verified through source triangulation. The results indicate that the primary factors are the teachers' knowledge and skills; teachers struggle to use more complex features, preventing optimal development of learning media. Additionally, a lack of routine and sustained training has hindered the continued development of Canva usage, causing some aspects of the tool to fall into disuse.

Keywords: Canva, Canva-based learning materials, early childhood education teachers, use of learning materials,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kurangnya pemanfaatan media berbasis canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan melibatkan tiga guru PAUD di TK GMIT Syaloom. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penyebab kurangnya pemanfaatan media berbasis canva yaitu pengetahuan dan keterampilan guru dimana guru-guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur yang lebih kompleks sehingga proses pengembangan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal serta kurangnya pelatihan yang dilaksanakan secara rutin dan berkelanjutan sehingga penggunaan canva tidak terus berkembang dan Sebagian mulai terlupakan.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran berbasis Canva, guru PAUD, pemanfaatan media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa selanjutnya. Masa usia dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode Ketika anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya (Rizqiyyatunnisa & Mahdi, 2021). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini memerlukan kolaborasi antara lingkungan keluarga dan sekolah agar proses pembelajaran mampu mengembangkan potensi anak secara optimal. Menurut Nurachadijat & Selvia (2023), PAUD memiliki peran yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak sehingga kualitas pembelajaran yang diberikan menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pendidikan.

Keberhasilan pembelajaran di PAUD tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator yang dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan

sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak selama proses belajar (Arifin et al., 2024). Seiring berkembangnya teknologi digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva, yaitu platform desain grafis yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, gambar, video, dan elemen visual yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran secara lebih mudah dan menarik (Dewantara dkk., 2020; Wulandari & Mudinillah, 2022).

Canva memberikan berbagai kemudahan bagi pendidik karena tidak memerlukan kemampuan desain grafis yang tinggi. Guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif melalui berbagai template yang telah tersedia sehingga lebih efisien dari segi waktu, tenaga, maupun biaya (Habibah, 2025). Selain itu, penggunaan Canva juga mampu

meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperjelas penyampaian materi, memvariasikan metode pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar (Tonra dkk., 2023). Pemanfaatan media digital yang tepat juga dinilai mampu mendukung inovasi pedagogis serta meningkatkan kualitas pembelajaran apabila disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Irmawati dkk., 2025).

Meskipun demikian, implementasi Canva dalam pembelajaran belum sepenuhnya berjalan optimal. Susanti dkk. (2025) menjelaskan bahwa masih terdapat berbagai kendala dalam pemanfaatan Canva, seperti keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur-fitur aplikasi, ketergantungan pada jaringan internet, serta minimnya pemahaman dalam mendesain media pembelajaran secara mandiri. Kondisi tersebut juga ditemukan di TK GMIT Syaloom. Berdasarkan hasil pra-observasi diketahui bahwa seluruh guru telah memiliki akun belajar.id dan pernah mengikuti pelatihan penggunaan Canva. Namun, dalam praktiknya guru masih lebih sering

menggunakan gambar yang diperoleh dari internet kemudian mengeditnya menggunakan Microsoft Word atau membuat gambar secara manual. Guru juga cenderung hanya memanfaatkan template yang tersedia di Canva dan masih membutuhkan bantuan orang lain ketika melakukan pengeditan atau membuat desain secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran belum dilakukan secara optimal meskipun fasilitas dan pelatihan telah tersedia.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini difokuskan pada identifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva di TK GMIT Syaloom. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab rendahnya pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran sehingga hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi sekolah dalam menyusun program pelatihan, pendampingan, maupun pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara lebih efektif. Selain memberikan manfaat

praktis bagi sekolah dan guru, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam faktor-faktor penyebab kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva di TK GMIT Syaloom. Penelitian dilaksanakan di TK GMIT Syaloom, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur, pada bulan April hingga Juni 2026. Informan dalam penelitian ini terdiri atas dua orang guru sebagai sumber data primer dan kepala sekolah sebagai sumber data sekunder, yang didukung oleh dokumen, buku, serta jurnal yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur sehingga peneliti dapat memperoleh informasi secara mendalam mengenai pengetahuan, keterampilan, pengalaman, serta faktor-faktor yang memengaruhi

pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara yang disusun berdasarkan indikator pengetahuan dan keterampilan guru serta pengalaman mengikuti pelatihan penggunaan Canva.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara antara guru dan kepala sekolah untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data secara naratif, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai faktor-faktor penyebab kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva di TK GMIT Syaloom.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva di TK GMIT Syaloom. Data penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap dua orang guru kelas dan kepala sekolah sebagai

informan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari setiap informan sehingga data yang dihasilkan memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan dua faktor utama yang menyebabkan kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva di TK GMT Syaloom, yaitu pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva serta pelatihan penggunaan Canva.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa seluruh guru di TK GMT Syaloom telah mengenal aplikasi Canva sebagai salah satu media pembelajaran digital. Guru memahami bahwa Canva merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat presentasi, lembar kerja peserta didik, poster, video pembelajaran, maupun media visual lainnya. Selain itu, seluruh guru juga telah memiliki akun *belajar.id* yang memberikan akses gratis terhadap berbagai fitur *Canva for Education*. Meskipun demikian, pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Guru lebih sering menggunakan gambar yang diperoleh dari internet kemudian

mengeditnya menggunakan *Microsoft Word* atau memanfaatkan template yang telah tersedia di Canva. Guru juga mengakui masih mengalami kesulitan ketika harus membuat desain secara mandiri sehingga dalam beberapa kondisi masih membutuhkan bantuan orang lain untuk melakukan pengeditan media pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan guru mengenai Canva masih berada pada tahap pengetahuan dasar dan belum berkembang menjadi keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia. Guru hanya mampu menggunakan fitur sederhana seperti memilih template, menambahkan gambar, memasukkan teks, serta membuat presentasi sederhana. Sementara itu, fitur-fitur yang lebih kompleks, seperti pengeditan video, pengaturan elemen desain, maupun fitur kolaboratif masih jarang digunakan. Kondisi tersebut menyebabkan media pembelajaran yang dihasilkan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi Canva sebagai media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arifin dkk. (2024)

yang menyatakan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva berpengaruh terhadap kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Guru yang memiliki kemampuan mengoperasikan Canva secara baik akan lebih mudah mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Selain itu, Dewantara dkk. (2020) menjelaskan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan media berbasis teknologi informasi merupakan salah satu faktor yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa latar belakang pendidikan guru yang telah berkualifikasi sarjana (S1) dan sebagian telah memiliki sertifikat pendidik belum menjamin optimalnya pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi digital guru harus terus dikembangkan melalui latihan dan pembelajaran yang berkelanjutan. Menurut Irmawati dkk. (2025), media

digital dapat menjadi inovasi pedagogis yang efektif apabila guru memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, penguasaan teknologi digital menjadi bagian penting dari kompetensi profesional guru pada era transformasi digital.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru masih lebih memilih menggunakan template yang telah tersedia dibandingkan membuat desain secara mandiri. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa guru belum memahami fungsi berbagai fitur Canva secara menyeluruh. Temuan ini didukung oleh penelitian Fadilla dkk. (2023) yang menyatakan bahwa sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva karena belum memahami fungsi masing-masing fitur secara optimal. Akibatnya, guru membutuhkan waktu yang lebih lama ketika membuat media pembelajaran sehingga lebih memilih menggunakan template yang telah tersedia daripada membuat desain sendiri.

Keterbatasan keterampilan tersebut juga berdampak pada rendahnya variasi media

pembelajaran yang digunakan di kelas. Padahal, Canva menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, seperti video animasi, infografis, buku cerita digital, poster edukatif, maupun presentasi interaktif. Menurut Tonra dkk. (2023), Canva mampu meningkatkan perhatian peserta didik, memperjelas penyampaian materi, memvariasikan metode pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Wulandari dan Mudinillah (2022) yang menyatakan bahwa Canva merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Faktor kedua yang ditemukan dalam penelitian ini adalah pelatihan penggunaan Canva. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa seluruh guru pernah mengikuti pelatihan penggunaan Canva yang difasilitasi melalui program pemerintah maupun kegiatan yang didukung sekolah. Pelatihan tersebut memberikan manfaat dalam

memperkenalkan Canva sebagai media pembelajaran digital serta membantu guru memahami cara penggunaan fitur-fitur dasar. Akan tetapi, pelatihan tersebut belum memberikan dampak yang optimal terhadap praktik pembelajaran sehari-hari. Guru mengakui bahwa setelah pelatihan selesai mereka jarang menggunakan Canva secara rutin sehingga sebagian keterampilan yang telah diperoleh mulai berkurang. Selain itu, pelaksanaan pelatihan juga belum dilakukan secara berkelanjutan karena masih bergantung pada program dari pemerintah.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan satu kali belum cukup untuk meningkatkan kompetensi digital guru secara berkelanjutan. Guru memerlukan pendampingan, praktik yang berkesinambungan, serta kesempatan untuk terus mengembangkan keterampilannya dalam menggunakan Canva. Hasil penelitian ini didukung oleh Lestari dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran, namun keberhasilan

pelatihan sangat dipengaruhi oleh keberlanjutan praktik setelah pelatihan berlangsung. Guru yang terus mempraktikkan keterampilan yang diperoleh akan lebih mudah mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dibandingkan guru yang jarang menggunakan Canva setelah mengikuti pelatihan.

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Habibah (2025) yang menyatakan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan karena menyediakan berbagai template dan elemen desain yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Namun demikian, pemanfaatan Canva secara optimal tetap memerlukan pengalaman, latihan, dan keterampilan pengguna dalam mengoperasikan berbagai fitur yang tersedia. Sementara itu, Susanti dkk. (2025) menjelaskan bahwa efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dipengaruhi oleh kompetensi digital guru, intensitas penggunaan aplikasi, serta kemampuan guru dalam memilih fitur yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva di TK GMIT Syaloom dipengaruhi oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru serta belum optimalnya pelaksanaan pelatihan yang berkelanjutan. Kedua faktor tersebut saling berkaitan karena pelatihan yang tidak dilakukan secara rutin menyebabkan keterampilan guru tidak berkembang secara maksimal, sedangkan rendahnya keterampilan membuat guru kurang percaya diri dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang berkelanjutan, pendampingan secara berkala, serta pembiasaan penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran agar kompetensi digital guru terus berkembang. Dengan meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih kreatif, inovatif, interaktif, dan mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva di TK GMT Syaloom dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva serta belum berkelanjutannya pelatihan yang diperoleh. Meskipun guru telah mengenal Canva, memiliki akun belajar.id, dan pernah mengikuti pelatihan, pemanfaatannya masih terbatas pada penggunaan fitur-fitur dasar sehingga belum mendukung pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan yang berkelanjutan, pendampingan, serta pembiasaan penggunaan Canva dalam proses pembelajaran.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor-faktor lain yang memengaruhi pemanfaatan media pembelajaran digital, seperti motivasi guru, dukungan sarana dan prasarana, maupun efektivitas penggunaan Canva terhadap hasil belajar dan perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Affianti, D. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. *Jurnal EduTech*, 1(1), 9–16.
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan kreativitas guru PAUD di Kota Tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(1), 151–157.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2020). Kreativitas guru dalam memanfaatkan media berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.
- Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., Elvina, & Siregar, P. S. (2023). Canva application-based learning media on motivation and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342–352.
- Fadilla, N., Prayogo, M. S., & Fadilah, R. P. N. (2023). Penerapan media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar: Literature review.

- Pendikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1–9.
- Habibah, J. F. (2025). *Pre-service teachers' perceptions of Canva as a collaborative learning media for primary students in the classroom*. In *Proceedings of the International Conference on Religion, Science and Education* (pp. 817–830).
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis media video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8–15.
- Irmawati, I., Herdiansyah, E., Arimbawan, F., & Priawasana, E. (2025). Media digital dalam pendidikan anak usia dini: Antara inovasi pedagogis dan tantangan etis. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 7(2), 797–812.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., ... & Nugroho, O. F. (2022). Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. (2023). Peran lembaga pendidikan anak usia dini dalam implementasi kurikulum dan metode belajar pada anak usia dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57–66.
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., & Maimunah, M. (2024). Inovasi penggunaan Canva Edu dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif anak usia dini pada guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36–40.
- Ratnawati, D., Vivianti, V., Fatmawati, S., Widodo, T., & Hardiyantari, O. (2023). Peningkatan keterampilan guru dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva. *Bantenese: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 516–526.
- Rizqiyyatunnisa, R., & Mahdi, N. I. (2021). Penyelenggaraan PAUD formal, nonformal dan informal di KB TK IK Keluarga Ceria. *BUHUTS*

- AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(1), 54–74.
- Rizqiyatunnisa, R., & Mahdi, N. I. (2021). Penyelenggaraan PAUD formal, nonformal dan informal di KB TK IK Keluarga Ceria. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(1), 54–74.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, D. A., Sultonurohmah, N., & Purwitasari, E. D. (2025). The effectiveness of using Canva application as a learning media in science subjects: A literature review. *Basica: Journal of Primary Education*, 96–98.
- Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi guru kreatif melalui aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133.
- Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi guru kreatif melalui aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal*
- Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.