



Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMP Bank Saller Hewokloang

Yuyun Sutari^{1*}, Nur Auliya², Monika Hadiana Tanga³, Nur Iftitah⁴

¹ Program Studi Matematika, Universitas Muhammadiyah Maumere, Negara Indonesia

²⁻³ Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris, Universitas Muhammadiyah Maumere, Negara Indonesia

⁴ Program Studi Fisika, Universitas Muhammadiyah Maumere, Negara Indonesia

*Penulis Korespondensi: yuyunsutari044@gmail.com¹

Abstract. *This study aims to analyze the use of Canva-based learning media in improving student engagement at SMP Bank Saller. The study is motivated by the low level of student engagement caused by teacher-centered learning practices and the underutilization of available technological facilities in schools. This research employed a descriptive qualitative approach involving 15 students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation during the learning process. The results indicate that prior to the use of Canva, students tended to be passive, showed low participation in discussions, and lacked motivation in learning activities. After the implementation of Canva-based learning media, there was a significant improvement in student engagement, as reflected in increased participation in discussions, greater willingness to ask questions, and higher enthusiasm in learning. Canva contributed to creating a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment due to its attractive visual features and user-friendly interface. In conclusion, the use of Canva-based learning media is effective in enhancing student engagement. This study recommends that teachers integrate technology into their teaching practices and develop innovative learning media to improve the quality of the teaching and learning process.*

Keywords: *Canva; Educational Technology; Learning Media; Qualitative Research; Student Engagement.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di SMP Bank Saller. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan peserta didik yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi yang tersedia di sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Canva, peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva, terjadi peningkatan keaktifan peserta didik yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi dalam diskusi, keberanian bertanya, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan Canva mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan karena didukung oleh tampilan visual yang atraktif serta fitur yang mudah digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan agar guru lebih memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Kata kunci: Canva; Keterlibatan Mahasiswa; Media Pembelajaran; Penelitian Kualitatif; Teknologi Pendidikan.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Arsyad, 2021; Nurrita, 2021). Dalam konteks pendidikan modern, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki kemampuan beradaptasi dengan perkembangan zaman (Hidayat & Widodo, 2020; Setiawan & Wibowo, 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.

Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menyampaikan materi (Nurrita, 2021) agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan media yang sesuai dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar peserta didik (Arsyad, 2021; Kuswanto & Rahayu, 2022; Nurrita, 2021). Sebaliknya, penggunaan metode yang monoton seperti ceramah secara terus-menerus dapat menyebabkan kejenuhan, menurunkan minat belajar, serta menghambat keaktifan peserta didik (Irkhamni, 2021; Septiarini, 2023) dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut (Hidayat & Widodo, 2020). Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran (Hidayat & Widodo, 2020; Setiawan & Wibowo, 2022).. Peserta didik pada era digital saat ini cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis teknologi (Ridwan, 2024; Ruszayanthi et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya masih terdapat banyak sekolah yang belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Hal ini juga terjadi di SMP Bank Saller yang terletak di Desa Wolomapa, Kecamatan Hewokloang. Sekolah ini sebenarnya telah memiliki fasilitas yang cukup memadai seperti LCD, jaringan Wi-Fi, serta perangkat Chromebook. Akan tetapi, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Irkhamni, 2021; Septiarini, 2023). Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta kurang memiliki keberanian untuk bertanya atau mengemukakan pendapat. Selain itu, peserta didik juga terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, bahkan sebagian di antaranya lebih memilih untuk bermain atau tidak memperhatikan materi yang disampaikan.

Keaktifan peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang aktif akan lebih mudah memahami materi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Irkhamni, 2021). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi, video, poster, dan infografis (Wijaya, 2022; Amarwati & Kusumawardani, 2023). Canva memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan serta menyediakan berbagai template menarik (Ashari et al., 2024; Kaharudin et al., 2024) yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Media pembelajaran yang menarik secara visual dapat membantu peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, fitur interaktif yang tersedia dalam Canva juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam berpartisipasi, baik melalui diskusi, tanya jawab, maupun kegiatan pembelajaran lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di SMP Bank Saller. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

2. KAJIAN TEORITIS

Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan atau informasi (Arsyad, 2021; Nurrita, 2021) dari pendidik kepada peserta didik. Secara etimologis, media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Nurrita, 2021). Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak (Kuswanto & Rahayu, 2022; Widiastuti et al., 2024) menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Dalam pembelajaran modern, media tidak lagi bersifat konvensional, tetapi telah berkembang menjadi media berbasis teknologi digital. Media digital memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, interaktivitas, serta kemampuan dalam menyajikan informasi secara visual dan audiovisual. Hal ini menjadikan media digital lebih efektif dalam menarik perhatian peserta didik, terutama di era digital saat ini.

Berdasarkan fungsinya, media pembelajaran memiliki beberapa peran penting, antara lain: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, serta (4) memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi salah satu faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Keaktifan Belajar Peserta Didik

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar mengacu pada keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental (Irkhamni, 2021; Laoli et al., 2023). Keaktifan ini mencerminkan adanya interaksi antara peserta didik (Sholikhah, 2016; Septiarini, 2023) dengan materi, guru, maupun sesama peserta didik.

Keaktifan belajar dapat dilihat melalui berbagai indikator, seperti: (1) keberanian bertanya, (2) kemampuan menjawab pertanyaan, (3) partisipasi dalam diskusi, (4) keterlibatan dalam kegiatan kelompok, (5) kemampuan mengemukakan pendapat, serta (6) perhatian terhadap materi pembelajaran. Peserta didik yang aktif cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi, rasa ingin tahu yang besar, serta kemampuan berpikir kritis yang lebih baik (Irkhamni, 2021; Laoli et al., 2023).

Sebaliknya, rendahnya keaktifan belajar dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang variatif, penggunaan media yang tidak menarik, serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) cenderung membuat peserta didik pasif dan hanya menerima informasi tanpa adanya interaksi yang berarti.

Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Era Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia Pendidikan (Hidayat & Widodo, 2020). Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih luas, tidak hanya antara guru dan peserta didik, tetapi juga dengan berbagai sumber belajar yang tersedia secara digital (Hidayat & Widodo, 2020; Setiawan & Wibowo, 2022).

Dalam era digital, peserta didik dikenal sebagai generasi digital (*digital natives*) yang terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi akan lebih relevan dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan akses terhadap informasi, memperluas wawasan, serta mendukung pembelajaran mandiri.

Pembelajaran berbasis teknologi memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, (2) memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, (3) memungkinkan pembelajaran yang fleksibel (Hidayat & Widodo, 2020) dan tidak terbatas ruang dan waktu, serta (4) mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi dan literasi digital (Ridwan, 2024; Ruzayanthi et al., 2023)..

Namun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, kurangnya pelatihan, serta belum optimalnya pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Canva sebagai Media Pembelajaran Inovatif

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis digital yang saat ini banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan e-modul.

Salah satu keunggulan Canva adalah kemudahan dalam penggunaannya. Canva dirancang dengan antarmuka yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh pemula, termasuk guru dan peserta didik. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai template yang menarik (Wijaya, 2022) dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, Canva dapat digunakan sebagai media untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif. Penggunaan elemen visual seperti gambar, warna, animasi, dan video dapat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk mengatasi kejenuhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang monoton.

Canva juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, misalnya melalui kegiatan pembuatan presentasi, poster, atau proyek berbasis desain. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan peserta didik (Ashari et al., 2024; Darwis et al., 2024).

Hubungan Media Pembelajaran Canva dengan Keaktifan Belajar

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Media yang menarik secara visual (Kaharudin et al., 2024; Ilham et al., 2023) dapat meningkatkan perhatian dan minat peserta didik, sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, fitur interaktif yang terdapat dalam Canva memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat.

Canva juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik dapat bekerja sama dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik (Laoli et al., 2023; Putri et al., 2023) serta mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi.

Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya keaktifan peserta didik, khususnya pada pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta keaktifan peserta didik.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek hasil belajar dan motivasi, sehingga penelitian mengenai keaktifan peserta didik masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji secara lebih mendalam mengenai pemanfaatan Canva dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam (Sholikhah, 2016; Hidayat & Widodo, 2020) fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap kondisi nyata di

lapangan serta memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara lebih mendalam interaksi, pengalaman, dan respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian deskriptif kualitatif. Desain ini berfokus pada penggambaran fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diteliti. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk memahami dan mendeskripsikan perubahan yang terjadi dalam keaktifan peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Canva.

Penelitian ini juga bersifat naturalistik, yaitu dilakukan dalam kondisi alami tanpa adanya manipulasi terhadap variabel penelitian. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung terlibat dalam proses pengumpulan data, observasi, serta interpretasi data yang diperoleh di lapangan.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Bank Saller yang terletak di Desa Wolomapa, Kecamatan Hewokloang. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas teknologi yang cukup memadai, seperti LCD, jaringan Wi-Fi, serta perangkat Chromebook, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan, yaitu dalam rentang waktu pelaksanaan Program Kampus Mengajar. Rentang waktu tersebut dianggap cukup untuk mengamati perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta keaktifan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media Canva.

Subjek dan Informan Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Bank Saller yang berjumlah 15 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti tingkat keaktifan peserta didik dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain peserta didik, informan tambahan dalam penelitian ini adalah guru yang terlibat dalam proses pembelajaran. Informan ini berperan sebagai sumber data pendukung untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta perubahan yang terjadi selama penelitian berlangsung.

Fokus Penelitian

Fokus utama dalam penelitian ini adalah:

- a. Tingkat keaktifan peserta didik sebelum penggunaan media Canva
- b. Proses penerapan media pembelajaran berbasis Canva
- c. Tingkat keaktifan peserta didik setelah penggunaan media Canva
- d. Respon peserta didik terhadap penggunaan media Canva dalam pembelajaran

Fokus penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan Canva terhadap keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data (Sholikhah, 2016; Laoli et al., 2023) dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu:

Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran serta keaktifan peserta didik. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi:

- a. Keaktifan peserta didik dalam bertanya
- b. Partisipasi dalam diskusi
- c. Keterlibatan dalam kegiatan kelompok
- d. Respons terhadap media pembelajaran

Observasi dilakukan secara berulang untuk memperoleh data yang akurat dan konsisten.

Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur, yang memungkinkan peneliti untuk mengembangkan pertanyaan sesuai dengan situasi di lapangan. Wawancara dilakukan kepada peserta didik, guru .

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa:

- a. Foto kegiatan pembelajaran
- b. Hasil pekerjaan peserta didik
- c. Catatan kegiatan pembelajaran
- d. Lembar observasi

Dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat hasil penelitian serta memberikan bukti nyata terkait pelaksanaan penelitian.

e. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument) yang berperan dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data. Selain itu, digunakan instrumen pendukung berupa:

- a. Pedoman observasi
- b. Pedoman wawancara
- c. Lembar catatan lapangan

Instrumen tersebut digunakan untuk mempermudah proses pengumpulan data agar lebih sistematis dan terarah.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga tahap, yaitu:

Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari lapangan. Data yang tidak relevan akan disaring sehingga diperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian.

Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif agar mudah dipahami. Penyajian data dilakukan secara sistematis untuk menunjukkan hubungan antar data.

Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis. Kesimpulan yang diambil merupakan hasil interpretasi peneliti terhadap data yang diperoleh di lapangan.

Teknik Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut:

Triangulasi

Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan teknik, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Ketekunan Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan secara terus-menerus untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam.

Member Check

Member check dilakukan dengan mengkonfirmasi hasil penelitian kepada informan untuk memastikan kebenaran data.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

Tahap Perencanaan

- a. Identifikasi masalah
- b. Penyusunan instrumen penelitian
- c. Koordinasi dengan pihak sekolah

Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Canva
- b. Pengumpulan data melalui observasi dan wawancara

Tahap Evaluasi

- a. Analisis data
- b. Penarikan kesimpulan
- c. Penyusunan laporan penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal Pembelajaran di SMP Bank Saller

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis Canva, diketahui bahwa proses pembelajaran di SMP Bank Saller masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Dalam proses pembelajaran tersebut, guru lebih banyak menyampaikan materi secara verbal tanpa didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas yang cukup memadai seperti LCD, jaringan Wi-Fi, dan perangkat Chromebook, pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal. Guru cenderung belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung secara konvensional dan kurang variatif.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik (Irkhamni, 2021; Septiarini, 2023). dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta jarang mengajukan pertanyaan. Selain itu, peserta didik juga terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, bahkan beberapa di antaranya tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Rendahnya keaktifan peserta didik ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan

kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

Proses Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Penerapan media pembelajaran berbasis Canva dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam metode penelitian.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan berbagai persiapan yang meliputi:

- 1) Koordinasi dengan pihak sekolah dan guru terkait pelaksanaan penelitian
- 2) Penyusunan materi pembelajaran berbasis Canva
- 3) Persiapan perangkat pembelajaran seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet
- 4) Penyusunan instrumen penelitian seperti lembar observasi dan pedoman wawancara
- 5) Penyusunan soal pretest dan posttest

Tahap perencanaan ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan Canva dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan Canva sebagai media utama. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan praktik langsung.

Materi yang disampaikan meliputi:

- 1) Pengenalan aplikasi Canva
- 2) Cara mengakses dan menggunakan Canva
- 3) Pengenalan fitur-fitur Canva
- 4) Praktik pembuatan media pembelajaran sederhana

Peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam penggunaan Canva, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selama proses pembelajaran, terlihat adanya perubahan perilaku peserta didik. Peserta didik mulai menunjukkan minat dan ketertarikan terhadap pembelajaran, serta lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil evaluasi tahap pertama menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala, seperti:

- 1) Peserta didik masih kurang percaya diri dalam menggunakan Canva
- 2) Sebagian peserta didik masih pasif dalam diskusi
- 3) Kurangnya interaksi antara peserta didik

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan perbaikan pada tahap berikutnya, antara lain:

- 1) Penambahan kegiatan ice breaking
- 2) Penggunaan video pembelajaran
- 3) Pemberian kuis interaktif
- 4) Pembentukan kelompok diskusi

Pada tahap kedua, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik yang cukup signifikan.

Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan keaktifan peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Peningkatan ini dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu:

- a) Peserta didik lebih aktif dalam bertanya
- b) Peserta didik lebih berani mengemukakan pendapat
- c) Partisipasi dalam diskusi meningkat
- d) Peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran
- e) Interaksi antar peserta didik meningkat

Selain itu, peserta didik juga menunjukkan peningkatan dalam hal motivasi dan minat belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran serta keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran (Darwis et al., 2024; Kaharudin et al., 2024).

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh positif terhadap keaktifan peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori dalam kajian teoritis yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif

dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik (Darwis et al., 2024; Kaharudin et al., 2024).

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik. Canva memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik (Ridwan, 2024; Ruszayanthi et al., 2023). Penggunaan Canva juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas (Laoli et al., 2023; Putri et al., 2023). Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital yang lebih tertarik pada media visual.

Selain itu, Canva juga mendukung pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kolaboratif (Laoli et al., 2023). Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan praktik dan diskusi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik harus aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Peningkatan keaktifan peserta didik juga dipengaruhi oleh adanya variasi dalam metode pembelajaran. Penggunaan Canva yang dipadukan dengan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, serta kuis interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta keaktifan peserta didik. Dengan demikian, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi serta kurangnya pengalaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru serta peserta didik dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di SMP Bank Saller. Sebelum penggunaan Canva, peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Namun, setelah penggunaan Canva, terjadi

peningkatan yang signifikan dalam keaktifan peserta didik, baik dalam bertanya, berdiskusi, maupun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Darwis et al., 2024; Kaharudin et al., 2024). Dengan demikian, Canva dapat dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan peserta didik.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Guru diharapkan dapat lebih memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan media Canva sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif. Selain itu, sekolah perlu mendukung penggunaan teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta pelatihan bagi guru.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif atau mixed methods agar diperoleh data yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian juga dapat dikembangkan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui efektivitas Canva secara lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

- Amarwati, Z. T., & Kusumawardani, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di kelas V SDI Darul Muttaqien. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.33115>
- Anggraeni, D., & Suryani, N. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45-53.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashari, R. N., Ilmiati, K., & Rahayu, W. P. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 33-42.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 85-91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Hapsari, W. K., et al. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan fitur Canva. *Community Development Journal*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.18515>
- Hidayat, T., & Widodo, A. (2020). Integrasi teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(2), 77-86. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.47>
- Ikram, D., & Nasir, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Jurnal PENA*, 12(1). <https://doi.org/10.26618/jp.v12i1.17099>

- Ilham, M., Miswar, D., & Widodo, S. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 101-110. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v3i2.8751>
- Insiyah, E., Fatirul, A. N., & Fiantika, F. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Canva. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 211-220.
- Irkhamni. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 112-120.
- Kaharudin, K., Muslimin, M., & Suharti, S. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Sekolah*, 10(1). <https://doi.org/10.24114/js.v10i1.69071>
- Kuswanto, H., & Rahayu, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 56-65.
- Laoli, R. J., Dakhi, O., & Zagoto, M. M. (2023). Pengaruh penggunaan Canva terhadap kemandirian belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 34-41.
- Munir, M. J., Zaini, M., Haryanti, N. H., Suyidno, S., & Fahmi, F. (2023). Inovasi media pembelajaran Canva berorientasi authentic learning. *Journal of Banua Science Education*, 4(2). <https://doi.org/10.20527/jbse.v4i2.245>
- Nurrita, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 45-56.
- Putri, R. H., Asrib, A. R., Rahman, M. H., & Yusuf, F. A. (2023). Canva for innovative teaching: Pelatihan pembelajaran digital interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i1.2820>
- Ridwan, S. L. (2024). Pemanfaatan Canva untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1291>
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman, W. (2023). Pemanfaatan media Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i2.4285>
- Septiarini, R. (2023). Penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 201-210.
- Setiawan, A., & Wibowo, T. (2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 23-31.
- Sholikhah, A. (2016). Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 342-362. <https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953>
- Widiastuti, W., Rahayu, S., & Sari, S. M. (2024). Pemanfaatan media Canva sebagai inovasi pembelajaran digital di SMA. *Edu Society*, 5(3). <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.2460>
- Wijaya, H. (2022). Canva sebagai media pembelajaran kreatif berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 7(2), 89-98.