

EVALUASI EFEKTIVITAS MEDIA CANVA DAN MICROSOFT OFFICE DALAM Mendukung Pembelajaran Informatika DI SMK

Andri Cahyo Purnomo¹, Dewi Sri Adelia², Dita Ananda³, Destya Trineswari⁴, Rosa Rahma Muhar⁵

andricahyo@raharja.info¹, dewi.sriadelia@raharja.info², dita.ananda@raharja.info³,
destya@raharja.info⁴, rosa.rahma@raharja.info⁵

Universitas Raharja

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menuntut Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif, terutama pada mata pelajaran Informatika. Canva dan Microsoft Office merupakan media pembelajaran digital yang banyak digunakan, namun efektivitas keduanya perlu dikaji secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Canva dan Microsoft Office dalam mendukung pembelajaran Informatika di SMK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi pustaka dengan menelaah berbagai artikel dan jurnal ilmiah yang relevan. Analisis dilakukan secara deskriptif dan komparatif untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan kedua media terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, literasi digital, serta penguasaan keterampilan teknis. Hasil kajian menunjukkan bahwa Canva memiliki peran yang lebih dominan dalam meningkatkan kreativitas, motivasi, dan partisipasi siswa melalui penyajian materi visual yang interaktif. Sementara itu, Microsoft Office lebih efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan teknis, pengolahan dokumen dan data, serta kemampuan kolaboratif yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Canva dan Microsoft Office secara tepat dan proporsional mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Informatika di SMK.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran Digital, Microsoft Office, Pembelajaran Informatika, Smk.

ABSTRACT

The use of digital technology in learning requires Vocational High Schools (SMK) to implement innovative learning media, especially in Informatics subjects. Canva and Microsoft Office are widely used digital learning media, but their effectiveness needs to be studied systematically. This study aims to analyze the effectiveness of using Canva and Microsoft Office media in supporting Informatics learning in vocational high schools. This study uses a descriptive qualitative approach through a literature review by reviewing various relevant scientific articles and journals. The analysis was conducted descriptively and comparatively to identify the effect of the use of both media on learning motivation, student engagement, digital literacy, and technical skill mastery. The results of the study indicate that Canva has a more dominant role in increasing student creativity, motivation, and participation through the presentation of interactive visual materials. Meanwhile, Microsoft Office is more effective in supporting the development of technical skills, document and data processing, and collaborative skills needed in the workplace. The conclusion of this study confirms that the appropriate and proportional use of Canva and Microsoft Office can support the achievement of Informatics learning objectives in vocational high schools.

Keywords: Canva, Digital Learning Media, Microsoft Office, Informatics Learning, Vocational School.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menuntut SMK untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai kebutuhan, terutama pada mata pelajaran Informatika yang membutuhkan keterampilan dalam desain virtual dan pengolahan data.

Namun demikian, sebagian besar SMK masih mengandalkan media konvensional yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital, sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal [1]. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, media pembelajaran digital seperti Canva dan Microsoft Office dapat digunakan. Canva membantu dalam pembuatan materi visual yang interaktif, sementara Microsoft Office berfungsi untuk pengolahan dokumen dan data yang mendukung keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia kerja. Meski masing-masing memiliki keunggulan, penting untuk mengevaluasi efektivitas kedua media secara komparatif dalam pembelajaran Informatika di SMK [2].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva for Education dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa SMK karena media pembelajaran yang lebih interaktif dibanding media konvensional [3]. Selain itu, integrasi media Canva dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan literasi digital siswa melalui pembuatan komik digital [4]. Pelatihan yang mengintegrasikan Microsoft Office dan Canva mampu meningkatkan keterampilan teknologi digital peserta didik, kemampuan pengolahan dokumen, data, dan desain presentasi [5]. Lebih lanjut, penggunaan Microsoft Office dalam model pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kompetensi integrasi Office (Word, Excel, PowerPoint) di kalangan siswa SMK [6].

Meskipun demikian, penelitian yang membandingkan secara langsung efektivitas kedua media dalam pembelajaran informatika di SMK masih sangat minim. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menilai sejauh mana Canva dan Microsoft Office efektif digunakan dalam proses pembelajaran informatika di SMK, serta mengidentifikasi pengaruhnya terhadap partisipasi dan pencapaian belajar siswa, sehingga dapat menghasilkan rekomendasi penggunaan media digital yang paling sesuai bagi kebutuhan pendidikan vokasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berbasis studi pustaka untuk mengevaluasi efektivitas Canva dan Microsoft Office dalam pembelajaran Informatika di SMK. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dengan identifikasi fokus penelitian, pengumpulan data sekunder dari jurnal, artikel, dan publikasi akademik, kemudian pengelompokan data berdasarkan jenis media dan aspek pembelajaran. Analisis dilakukan secara deskriptif dan komparatif untuk menilai pengaruh media terhadap motivasi, keterlibatan, dan keterampilan teknis siswa. Instrumen penelitian berupa daftar telaah literatur yang sistematis, sehingga alur penelitian dari pengumpulan hingga analisis data terlihat utuh dan terstruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini dirumuskan berdasarkan hasil penelaahan terhadap berbagai publikasi ilmiah terbaru yang mengkaji penerapan media pembelajaran digital Canva dan Microsoft Office dalam lingkungan pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Informatika di Sekolah Menengah Kejuruan. Proses penelusuran dan pengkajian literatur dilakukan secara terarah untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta hasil penelitian yang relevan dengan pemanfaatan kedua media tersebut. Informasi yang diperoleh dari sumber-sumber ilmiah tersebut selanjutnya

dianalisis secara sistematis guna menilai tingkat efektivitas Canva dan Microsoft Office dalam mendorong motivasi belajar dan partisipasi siswa, meningkatkan literasi digital, serta memperkuat penguasaan keterampilan teknis yang diperlukan dalam pembelajaran Informatika.

Tabel 1 Perbandingan Efektivitas Canva dan Microsoft Office

No	Penulis Tahun	Jenis Media	Subjek / Konteks	Relevansi
1	[4]	Canva	Siswa SMK, pembuatan komik digital	Menunjukkan efektivitas Canva dalam meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa
2	[7]	Canva + AI	Siswa SMK, pembelajaran digital adaptif	Memberikan bukti bahwa kombinasi media digital dan AI dapat meningkatkan pembelajaran personalisasi
3	[8]	Canva	Guru dan siswa SMK	Mendukung motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Informatika
4	[9]	Canva	Siswa SMK, proyek IPAS	Menunjukkan kontribusi Canva terhadap pengembangan kompetensi digital di SMK
5	[10]	Microsoft Office	Guru & siswa SMK, PKM SMKS Mandiri Bojonggede	Menunjukkan peran Microsoft Office dalam mendukung pengajaran dan pengelolaan materi pembelajaran
6	[11]	Microsoft Office	Siswa SMK, pembelajaran jarak jauh	Relevan untuk pembelajaran digital/hybrid di SMK
7	[3]	Microsoft Office 365	Siswa SMK, pembelajaran kolaboratif	Menunjukkan kontribusi Office 365 dalam pengembangan keterampilan teknis dan kolaboratif siswa

Analisis terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, khususnya Canva dan Microsoft Office, memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran Informatika di SMK. Penelitian oleh [4] menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva untuk pembuatan komik digital secara signifikan meningkatkan literasi digital dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan laporan [8], yang menyatakan bahwa Canva mempermudah guru dan siswa dalam menghasilkan materi pembelajaran yang interaktif, sehingga berdampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, integrasi Canva dengan teknologi Artificial Intelligence (AI), sebagaimana dikaji oleh [7], mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan personalisasi dan presentasi visual yang adaptif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital kreatif yang dipadukan dengan AI dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif, serta memperkuat keterlibatan dan pencapaian hasil belajar siswa.

Di sisi lain, Microsoft Office menunjukkan keunggulan dalam mendukung penguasaan keterampilan teknis, manajemen materi pembelajaran, dan kolaborasi digital. [10] melaporkan bahwa penerapan Office dalam kegiatan PKM di SMKS Mandiri Bojonggede mampu meningkatkan kualitas pengajaran, termasuk penyusunan presentasi interaktif, pengelolaan tugas siswa, dan manajemen materi pembelajaran. Selain itu, [11] menemukan bahwa pelatihan intensif Microsoft Office dalam konteks pembelajaran jarak jauh meningkatkan efektivitas pembelajaran daring. Pemanfaatan Office 365 dan Sway juga

berkontribusi pada pengembangan literasi digital dan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, manajemen data, dan komunikasi efektif [3].

Jika dibandingkan, Canva lebih menitikberatkan pada aspek kreativitas, keterlibatan, dan motivasi siswa, sedangkan Microsoft Office lebih fokus pada pengembangan keterampilan teknis dan kemampuan kolaboratif. Oleh karena itu, integrasi kedua media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, memungkinkan siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Hasil kajian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital yang interaktif dan produktif berpotensi meningkatkan motivasi, partisipasi, literasi digital, serta hasil belajar siswa SMK.

KESIMPULAN

Sejalan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada evaluasi efektivitas penggunaan media Canva dan Microsoft Office dalam pembelajaran Informatika di SMK, dapat disimpulkan bahwa kedua media tersebut sama-sama memberikan kontribusi positif, meskipun memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda. Canva menunjukkan efektivitas yang lebih dominan dalam meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa melalui penyajian materi visual yang interaktif. Sebaliknya, Microsoft Office lebih berperan dalam mendukung penguasaan keterampilan teknis, pengolahan dokumen dan data, serta pengembangan kemampuan kolaboratif yang selaras dengan tuntutan dunia kerja. Dengan demikian, pemanfaatan Canva dan Microsoft Office secara proporsional mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Informatika di SMK. Ke depan, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengkaji penerapan integrasi kedua media tersebut secara langsung dalam kegiatan pembelajaran guna memperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. R. Pratama, D. Puspita, E. P. Sari, F. Pangestu, and H. Nurazizah, "SISTEM PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA DAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS BELAJAR," vol. 3, no. 2, pp. 185–191, 2025.
- D. Ikram, M. Nasir, F. Keguruan, and U. M. Makassar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar," vol. 12, no. 1, pp. 84–90, 2025.
- H. Ramadhan, T. Kottama, and A. Halim, "Pengaruh Pelatihan Microsoft Office Kepada Siswa Selama Belajar Dari Rumah Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh," vol. 1, no. 1, pp. 17–21, 2024.
- H. T. Wulandari, "DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON CANVA FOR EDUCATION TO IMPROVE DIGITAL LITERACY SKILLS IN SOLAR SYSTEM MATERIAL IPAS PROJECT," vol. 35, no. 1, pp. 139–151, 2025.
- H. T. Wulandari, B. Murtiyasa, H. Susanto, P. Studi, A. Pendidikan, and U. M. Surakarta, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti INTEGRASI TEKNOLOGI CANVA DALAM PEMBELAJARAN: PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI KOMIK DIGITAL," vol. 12, pp. 426–435, 2025.
- I. Y. Putri, M. Mustaqim, S. N. Azizah, and S. N. Khalimah, "Nusantara Community Empowerment Review Efektivitas Pelatihan Microsoft Office dan Canva dalam Meningkatkan Kemampuan," vol. 3, no. 1, pp. 30–35, 2025.
- K. Rohman, K. Ashab, K. Salsabila, and S. Akbar, "Effectiveness of Project Based Learning Models on Microsoft Office Integration Competencies at SMK Negeri 1 Cerme," vol. 9, no. 3, pp. 941–959, 2025, doi: 10.36312/jisip.v9i3.8654/http.
- M. Muhajir and A. Sarwendah, "Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students," 2022.
- N. Afifah, J. Tang, and S. Zain, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

- Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang,” vol. 5, pp. 733–742, 2025.
- N. Nyoman, Y. Cana, and I. W. Wiarta, “E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar : Kelayakan dan Efektivitas,” vol. 4, no. 3, pp. 402–409, 2024.
- N. Rosmawarni et al., “PENGAPLIKASIAN PENGGUNAAN MICROSOFT OFFICE SEBAGAI MEDIA PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAGI GURU DI SMKS,” vol. 4, no. 2, pp. 1339–1344, 2023.