

PEMANFAATAN MEDIA CANVA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA DI SMA NEGERI 7 PALU

Mohammad Ayub Mewengkang¹, Hasan², Mahfud M. Gamar³, Idrus Rore⁴

ayub.wengkang05@gmail.com¹

Universitas Tadulako

ABSTRAK

Pembahasan dalam tulisan ini adalah (1) Bagaimana pemanfaatan media canva pada pembelajaran sejarah siswa di SMA Negeri 7 Palu? (2) Bagaimana kemampuan guru dalam pemanfaatan media canva pada pembelajaran sejarah siswa di SMA Negeri 7 Palu? Tujuan penulisan yaitu : (1) Mendeskripsikan pemanfaatan media canva pada pembelajaran siswa di SMA Negeri 7 Palu. (2) Menjelaskan faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan media canva pada pembelajaran sejarah siswa di SMA Negeri 7 Palu. Artikel hasil penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan yang terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7 Kota Palu lokasi terletak di Tawaeli Jl. Baiyah Raya No 29 Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah. Setelah data berhasil di kumpulkan dan dianalisis secara kualitatif dengan model alur meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa Pemanfaatan media canva pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Palu menunjukan bahwa guru mata pelajaran sejarah menggunakan media teknologi untuk menunjang pembelajaran di SMA Negeri 7 Palu, dalam strategi mengajar atau proses belajar mengajar telah sesuai dengan peraturan permendikbudristek No 16 tahun 2022 tentang standar Kurikulum Merdeka. Standar proses pendidikan yang terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut setiap orang untuk mengikutinya dan mempercepat langkahnya agar tidak tertinggal (Ferdinal Lafendry,2019:12). Perkembangan TIK atau teknologi informasi dan komunikasi tersebut erat hubungannya dengan suatu perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, terlebih bisa diistilahkan berkembangnya teknologi dan informasi tersebut merupakan hasil dari berkembangnya ilmu pengetahuan itu tersendiri, sehingga sudah seharusnya perkembangan tersebut dapat dijadikan sesuatu yang bermanfaat dalam bidang Pendidikan (Alwiyah dkk2023:78). Di masa depan untuk meningkatkan penampilan pendidikan diperlukannya teknologi informasi. Teknologi informasi tersebut tidak hanya sekedar alat penunjang, namun sebagai alat bantu utama untuk menunjang kesuksesan bidang pendidikan dan dengan begitu dapat berpartisipasi dalam persaingan global(Gilang Alfinandika dkk,2022:563).

Lebih lanjut, teknologi informasi dan komunikasi menjadikan sektor pendidikan lebih hidup dan mudah beradaptasi dengan perkembangan zaman, sehingga dapat memberi kemungkinan bagi guru dan siswa untuk lebih berpartisipasi aktif atau lebih interaktif dalam proses pembelajaran (Laila Rahmawati,2024:130). Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan membantu dalam transmisi ilmu pengetahuan tanpa menghapus pola pembelajaran awal. Tujuan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan hasil belajar siswa meningkat (Yendi Putra,2024:327). Kemudian pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan pada Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan cara belajar dalam proses belajar mengajar. Pada era tersebut guru dipaksa untuk ikut serta dalam proses

pembelajaran yang bersifat digital dan juga interaktif. Oleh karena itu, salah satu yang menjadi tantangan pendidik dan developer teknologi pembelajaran adalah untuk berinovasi dalam membuat proses belajar mengajar yang menarik, serta tidak memberi rasa bosan bagi siswa (Indri Rahmayuni, 2022:388).

Namun sayangnya di era teknologi yang sudah maju ini, pemanfaatan teknologi atau internet dalam bidang pendidikan dapat dibilang cukup rendah sebagaimana menurut data hasil survei yang dilakukan oleh Kominfo bahwa pemanfaatan internet yang utama oleh pekerja di bidang pendidikan adalah untuk memperoleh informasi melalui internet sebesar 36,5%. Kegiatan lain seperti proses pembelajaran daring dan multimedia pembelajaran masing-masing sekitar 27,6% dan 17,% (Kemenkominfo, 2022) . Sementara itu, angka pemanfaatan internet untuk media sosial bahkan lebih tinggi lagi, dengan pengguna aktif media sosial mencapai 60,4% dari jumlah populasi, menurut data yang dikutip oleh situs web Hootsuite (Andi Swi Ariyanto,2023). Berdasarkan penelitian Gunawan dkk, empat aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan adalah Whatsapps dengan 5,45 jam per hari, diikuti YouTube dengan 3,96 jam per hari, Instagram dengan 3,61 jam per hari, dan Facebook dengan 2,83 jam per hari (Rudy Gunawan, 2021:1).

Berdasarkan data dari hasil survei yang dilakukan oleh Kominfo tersebut menunjukkan bahwa penggunaan internet untuk proses pembelajaran di sekolah masih cukup rendah. Hal ini menjadi peluang untuk memasukkan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Banyak sekali terobosan dibidang teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan salah satu contohnya yaitu dalam pembuatan media pembelajaran. Dimana menurut Pohan dalam bukunya pada saat ini masih banyak guru yang membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah saja. Kurangnya variasi dan inovasi tersebut dapat membuat anak mudah merasa bosan dan jenuh. Ketika anak sudah mulai merasa bosan, jenuh dan tidak tertarik lagi dalam mengikuti proses belajar mengajar anak akan cenderung mengalihkan perhatian mereka pada hal-hal lain seperti berbicara dengan temannya, bercanda dan sebagainya (Selamat Pohan,2021:104).

Seperti yang dikatakan oleh Sari dan Linda dalam Rupnidah dan Suryana penggunaan media yang kurang bervariasi dan efektif adalah salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran anak usia dini karena akan berdampak pada kualitas pembelajaran (Rupnidah&Dadan,2022:52). Kemudian juga menurut kerucut pengalaman Edgar Dale dalam Guslinda dan Kurnia, semakin menuju dasar pada kerucut menandakan informasi yang diperoleh melalui pengalaman yang sifatnya langsung. Sedangkan semakin menuju ke atas atau puncak pada kerucut menandakan informasi atau pesan yang diterima tidak langsung, karena itu, apabila menginginkan pembelajaran yang sifatnya pengalaman langsung atau konkret, maka pergunakanlah media pembelajaran yang ada pada di area dasar dari kerucut pengalaman karya Edgar Dale (Guslinda & Rita,2018:4-5).

Aji dan Setiyadi dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran mengintegrasikan tiga fungsi, yaitu: merangsang dan menumbuhkan minat mendalami materi yang disampaikan, menjadi perantara antara guru dan siswa, dan menampilkan informasi yang dijelaskan oleh guru (Wisnu & Dwi, 2020:152-153) . Maka dari itu, pembuatan media pembelajaran yang menarik diperlukan untuk memotivasi siswa dan salah satu contoh dari terobosan teknologi di dalam bidang pendidikan yang dapat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik yaitu aplikasi Canva.

Canva saat ini merupakan situs web dan aplikasi paling populer dalam desain grafis. Canva adalah rintisan berbasis di Australia yang membantu orang mendapatkan desain berkualitas dan menarik tanpa harus bersusah payah (Jubilee Enterprise, 2021:2).

Berjalannya waktu aplikasi Canva semakin berkembang, dan dengan perkembangan tersebut mereka telah menambahkan fitur-fitur baru seperti template desain, alat desain yang mudah digunakan, dan keterampilan dalam berbagai desain dengan cara online dan mengunduh hasilnya dalam berbagai macam bentuk (Jubilee Enterprise, 2023:2). Penggunaan media pembelajaran Canva dapat memberi kemudahan dan mempersingkat waktu guru dalam merancang media pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi saat proses belajar mengajar. Media Canva juga mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disampaikan karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain sebagainya yang cocok dengan tampilan yang diperlukan dan dapat menjadikan siswa tetap berkonsentrasi pada materi yang disampaikan karena tampilannya yang menarik perhatian (Rahma & Desilna, 2019:80). Dengan demikian perkembangan teknologi yang sudah pesat seperti ini sudah seharusnya sebagai pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran. Karena media pembelajaran yang menarik bagi anak akan meningkatkan semangat dan motivasi pada diri anak untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu contoh yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan alat yang sangat berguna bagi para pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik perhatian bagi siswa seperti presentasi, poster, infografis, dan kartu flash (Putra, 2024:328).

Pada penelitian terdahulu yang berhubungan dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran pernah dilakukan oleh Lailia Rahmawati, Suharni, Nur Ambulani, Wenny Desty Febrian, Reviandari Widyatiningtyas, Rauza Sukma Rita pada tahun 2024. Dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi”. Hasil dari penelitian ini yaitu meningkatnya keterampilan dalam desain grafis, bertambahnya pengetahuan terkait konsep desain visual dan meningkatnya kemampuan peserta dalam menciptakan media pembelajaran yang berkualitas (Rahmawati, 2024:1). Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu metode yang digunakan. Pada penelitian tersebut menggunakan metode pengabdian sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Kemudian pada penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah negeri di palu yang sudah memanfaatkan Canva dalam pembuatan media pembelajarannya yaitu SMA negeri 7 palu. Bertempat di daerah Palu Sulawesi tengah, yang menjadi salah satu sekolah yang sudah memanfaatkan perkembangan teknologi dengan memanfaatkan internet dalam pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva, contoh media pembelajaran yang sudah dibuat dengan menggunakan Canva yaitu seperti poster, gambar-gambar yang berisi penjelasan terkait dengan nama-nama hari, bulan, angka huruf dan lain sebagainya serta lembar kerja.

Dengan perkembangan teknologi yang sudah pesat dan hadirnya Canva dengan beraneka ragam fitur menarik yang disajikan serta pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka dari itu peneliti mempunyai ketertarikan untuk mengambil judul penelitian tentang “Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SMA negeri 7 palu”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian berjenis deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi atau peristiwa saat ini. Menurut Adhi, Kusumastuti dan Ahmad Mustami Khoiro (2019: 9)

Menyatakan bahwa:

Penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Informasi ini kemudian diceritakan kembali oleh peneliti dalam kronologi deskriptif.

Menurut Fadli (2021: 34) “penelitian kualitatif adalah untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengerahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami (natural setting) tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya yang dilapangan studi.”

Pada dasarnya penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya situasi dan kondisi dengan hubungan yang ada, pendapat-pendapat yang berkembang, akibat atau efek yang terjadi dan sebagainya. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif agar diperoleh data secara alamiah atau natural dan komprehensif yang sesuai dengan latar dan data yang diperoleh tidak merupakan hasil rekayasa atau manipulasi karena tidak ada unsur variabel lain yang mengontrol. Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara obyektif dan realibel tentang Strategi Mengajar Guru Sejarah Pasca Diterapkannya Kurikulum Merdeka Belajar di SMA Negeri 7 Palu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yakni uraian yang disajikan peneliti dengan topik sesuai dalam pertanyaan-pertanyaan yang peneliti lakukan dan amati dalam proses penelitian. Hasil penelitian di peroleh dari sumber data yang ditentukan melalui wawancara terbuka, dan observasi. Wawancara di lakukan kepada beberapa guru di SMA Negeri 7 Palu yang sudah menggunakan atau memanfaatkan aplikasi pembelajaran dalam pembuatan media pembelajaran.

A. Cara Menggunakan atau Memanfaatkan Aplikasi Canva

Canva merupakan aplikasi yang di dalamnya terdapat fitur mencari gambar yang dapat memunculkan gambar sesuai dengan kata kunci yang dicari. Kemudian selain fitur tersebut adanya template yang membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran. Penggunaan media canva juga di rasakan oleh siswa-siswi disekolah Sma Negeri 7 Palu. Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan peneliti dengan siswa ayu lestari mengatakan “iyaa, kami di sekolah mengetahui canva dan pernah menggunakan canva dalam pembelajaan sejarah dan juga dalam pembuatan tugas dalam bentuk presentasi”. ” (Wawancara pada 22 Oktober 2025 pukul 14.14 WITA).

Narasumber Lain Seperti Tenaga Pendidik menggunakan Canva untuk mencari gambar-gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran serta menggunakan template untuk membuat poster-poster atau slogan yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dan membuat lembar kerja anak. Hal tersebut sesuai seperti yang diungkapkan oleh para narasumber.

1. Mencari Gambar

Menurut narasumber bapak Abu joko s.pd selaku guru sejarah, bahwa ”Saya menggunakan untuk mencari gambar,membuat poster”. Diperkuat oleh narasumber yang

lain yaitu Arini s.pd bahwa saya memanfaatkan canva dalam membuat media pembelajaran, pertama dengan menyesuaikan tema, kemudian dengan menggunakan fitur, seperti menggunakan fitur mencari gambar atau foto serta dengan menggunakan template untuk membuat media". Dan didukung dari hasil catatan lapangan berupa dokumentasi gambar hasil pemanfaatan media canva sebagai berikut: Membuat Lembar Kerja Siswa. (Wawancara pada 22 Agustus 2025 pukul 09.55 WITA).

Lembar kerja siswa merupakan bagian dari salah satu media pembelajaran. Kemudian dalam aplikasi Canva juga tersedia banyak template-template lembar kerja siswa yang dapat digunakan oleh para pendidik.

Sehubungan dengan itu narasumber Abu joko mengatakan bahwa "Saya menggunakannya dengan cara menggunakan template, untuk mencari gambar-gambar. Misalnya juga lagi tema sejarah pergerakan kolonialisme, nanti bisa membuat lembar kerja tentang kolonialisme". Sejalan dengan itu didukung hasil catatan lapangan berupa dokumentasi hasil dari pemanfaatan aplikasi Canva" (Wawancara pada 20 Desember 2025 pukul 14.06 WITA).

Adapun contoh dari pemanfaatan aplikasi Canva tersebut sebagai berikut:

2. Membuat Poster

Poster adalah satu diantara cara dan media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran dan membuat menarik bagi anak, dan pada aplikasi Canva tersebut dapat membuat poster secara menarik. Hal itu sesuai dengan yang dikatakan oleh narasumber Abu joko bahwa "Kadang juga untuk membuat slogan atau poster-poster dengan memakai template kan jadi lebih menarik ya bagi anak". Dan hal itu juga diperkuat dari hasil catatan lapangan berupa poster hasil pemanfaatan aplikasi Canva contoh sebagai berikut:

Kemudian dalam aplikasi Canva banyak sekali yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik ketika menggunakannya. Selain yang sudah disebutkan, beberapa cara dalam memanfaatkan aplikasi Canva yaitu dengan menggunakan template, untuk mendapatkan ide dan juga menjadikannya sebagai sarana untuk menuangkan ide yang sudah dipunya. Hal itu diungkapkan oleh para narasumber sebagai berikut:

a. Menggunakan Template

Aplikasi Canva memiliki ribuan template yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik. Seperti yang dikatakan oleh narasumber Abu joko bahwa "Saya memanfaatkan aplikasi Canva biasanya mencari template yang menarik nanti diubah sesuai tujuan kita, aplikasi Canva ini juga dapat memudahkan kita sebagai pendidik dalam membuat lembar kerja anak, karna banyak terdapat template-template menarik". Diperkuat oleh narasumber lain Arini s.pd bahwa "Saya memanfaatkan Canva dengan mencari template yang sesuai yang sedang saya cari untuk pembelajaran anak-anak". Dan narasumber Abu joko juga menambahkan bahwa "Menggunakan template aja ka itupun yang gratis, bukan yg premium".

Sehubungan dengan pendapat dari narasumber bapak abu joko, pemanfaatan media canva sangat membantu dalam pembelajaran anak-anak sehingga siswa berpendapat sebagai berikut: Ririn mengatakan bahwa "tampilan media pembelajaran yang dibuat menggunakan media Canva menarik, karena lebih berwarna, dan tidak membosankan, dan juga karena banyak pilihan template dan desain baru". (Wawancara pada 22 Oktober 2026 pukul 15.09 WITA).

b. Mendapatkan Ide

Memanfaatkan aplikasi Canva dapat juga untuk mendapatkan ide-ide yang bisa dituangkan pada aplikasi tersebut juga. Sehubungan dengan itu narasumber Abu joko juga

mengatakan bahwa “dari aplikasi Canva juga kita dapat banyak ide-ide yang bisa kita tuangkan dalam menyusun atau membuat lembar kerja anak”

c. Sarana untuk Menuangkan Ide yang Sudah Dipunya

Selain untuk mendapatkan ide-ide, aplikasi Canva juga menjadi sarana atau tempat bagi para penggunanya untuk menuangkan ide yang sudah dimiliki. Hal itu sejalan dengan yang dikatakan oleh narasumber Abu joko “terkadang juga saya sudah memiliki ide untuk membuat poster seperti poster peringatan hari-hari besar nasional, hari-hari besar Islam dan lain-lain”. Dapat dikatakan bahwa aplikasi Canva bisa digunakan pendidik dalam membuat media pembelajaran dalam hal mencari-cari gambar atau foto yang sesuai dengan tema, membuat lembar kerja anak dan membuat slogan atau poster-poster yang membuat anak menjadi lebih tertarik. Dengan menggunakan Canva guru dapat membuat media sesuai yang diinginkan atau dapat disesuaikan dengan tema yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu banyak diantara guru yang menggunakan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran.

B. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Setiap aplikasi pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan, sama halnya dengan aplikasi Canva. Canva memiliki kelebihan yang tidak dimiliki aplikasi lainnya dalam membuat media pembelajaran. Canva mempunyai kelebihan yaitu memiliki template yang menarik dan juga fitur-fitur. Walaupun demikian aplikasi Canva juga memiliki kekurangan yaitu harus memiliki Canva premium atau berbayar untuk mengakses beberapa gambar.

Hal tersebut diungkapkan oleh narasumber Arini bahwa “kelebihan aplikasi Canva yaitu bagus buat edit-edit foto kemudian buat edit poster, templatnya menarik dan adanya fitur juga, kemudian untuk kekurangannya harus premium untuk mengakses beberapa gambar”. Pernyataan tersebut juga didukung oleh narasumber Abu joko bahwa “Canva memiliki banyak kelebihannya, seperti mudah upload foto-foto yang kita mau, mudah untuk kita edit, mau digeser ke kanan, kiri, atas, bawah, karena di Canva ini tidak harus sesuai layout. Jadi benar-benar bisa bebas berkreasi di Canva. Kekurangannya ya itu di kadang tidak semua bisa dipakai”. (Wawancara pada 15 Januari 2026 pukul 12.52 WITA).

Aplikasi Canva memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan, fleksibilitas dalam mengatur desain, serta ketersediaan template dan fitur yang menarik sehingga mendukung kreativitas pengguna. Namun, di sisi lain, Canva juga memiliki keterbatasan, terutama pada akses beberapa fitur dan elemen yang hanya tersedia dalam versi premium, sehingga tidak semua dapat digunakan secara bebas oleh pengguna.

Kelebihan Canva selain memiliki fitur dan template yang menarik juga mudah digunakan bagi para penggunanya, sama halnya yang dirasakan pendidik. Pendidik merasa mudah menggunakan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran sebagaimana yang dikatakan oleh narasumber Arini bahwa “kelebihannya satu dia (aplikasi Canva) tidak terlalu rumit, yang kedua menarik juga buat anak-anak karena ada gambar-gambarnya jadi nyata gitu kan. Kalau untuk kekurangannya membutuhkan internet yang bagus, terus ada beberapa yang tidak bisa digunakan”. (Wawancara pada 15 Januari 2026 pukul 12.52 WITA).

Bukan hanya tenaga pendidik yang merasakan manfaat dari penggunaan media canva di dalam pembelajaran melainkan siswa juga merasakan dampaknya yang memunculkan semangat belajar dan dapat memotivasi siswa.

Hal tersebut di katakan oleh Andini Zahra Tusita” mengatakan bahwa pembelajaran dengan Canva terasa lebih interaktif dan menyenangkan, sedangkan tanpa Canva cenderung hanya membaca atau mendengar penjelasan saja” (Wawancara pada 15 Januari 2026 pukul 12.47 WITA).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap suasana belajar. Siswa merasakan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan metode yang hanya berfokus pada membaca atau mendengarkan penjelasan.

Namun dalam penggunaannya tentunya aplikasi memiliki kekurangan seperti yang di katakan oleh narasumber Adly Fais mengatakan “dalam penggunaannya sering mengalami masalah jaringan internet yang lambat, mengalami kebingungan saat pemilihan beberapa fitur dalam canva dan juga bingung saat memilih tempale keran sangking banyaknya tempale yang tersedia”. (Wawancara pada 15 Januari 2026 pukul 12.59 WITA).

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva memiliki peran yang cukup signifikan dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pembuatan media yang menarik dan interaktif. Kelebihan utama Canva terletak pada ketersediaan template yang variatif, fitur yang lengkap, serta kemudahan penggunaan yang memungkinkan pendidik dan siswa untuk berkreasi secara bebas. Penggunaan Canva juga terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Namun demikian, Canva juga memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan akses pada fitur tertentu yang hanya tersedia dalam versi premium, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, serta potensi kebingungan bagi pengguna akibat banyaknya pilihan template dan fitur yang tersedia. Oleh karena itu, meskipun Canva sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran, penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan pengguna agar dapat dimanfaatkan secara optimal.

C. Manfaat Aplikasi Canva

Kehadiran Canva pada saat ini sangat membantu para pendidik dalam membuat media pembelajaran. Canva tidak hanya sekedar aplikasi edit-edit tetapi Canva dapat mempermudah pendidik dalam berbagai macam kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran terutama dalam hal membuat media pembelajaran. Canva juga membantu anak-anak untuk melihat sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata karena gambar-gambar yang dimiliki Canva berjumlah ribuan.

Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh peneliti siswa Moh. Ryan Fikri mengatakan bahwa “dengan adanya penggunaan media canva di dalam pembelajaran Sangat membantu karena dengan adanya gambar, infografis, dan desain visual, materi Sejarah lebih mudah dipahami dan diingat”. (Wawancara pada 15 Januari 2026 pukul 12.35 WITA).

Hal itu seperti yang dikatakan narasumber bahwa “dengan menggunakan Canva, anak akan menjadi lebih paham, karena bisa dapat menunjukkan gambarnya secara langsung”. Dan diperkuat juga oleh narasumber bahwa “Canva sangat mempermudah bagi kita guru untuk membuat media pembelajaran, mencari gambar dan juga lembar kerja”.

Berdasarkan hasil penelitian yan di lakukan oleh penliti siswa mengatakan bahwa pemanfaatn canva sangat membantu dalam pemeblajaran. Menurut Abil Saputra “pembelajaran menjadi lebih menarik, karena Canva menampilkan materi dengan gambar, warna, dan desain yang lebih hidup sehingga tidak monoton seperti teks biasa”. (Wawancara pada 15 Januari 2026 pukul 12.27 WITA).

Dari keempat narasumber tersebut mengatakan bahwa aplikasi Canva dapat membantu dalam mencari gambar. Manfaat lain yang dirasakan ketika menggunakan aplikasi Canva yaitu pendidik menjadi lebih bisa kreatif dalam membuat media pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Abu joko bahwa “banyak manfaatnya ya yang dirasakan satu guru menjadi lebih bisa kreatif pada saat menggunakan Canva kemudian juga kedua karena di Canva itu bebas untuk berkreasi jadi manfaatnya yaitu dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tema, atau sesuai yang kita mau, mudahlah kalau digunakan”.

Manfaat yang dirasakan oleh pendidik begitu banyak ketika menggunakan aplikasi Canva. Memberikan kemudahan bagi para pendidik menjadi kunci kenapa para pendidik menggunakan aplikasi Canva.

Pada aplikasi Canva juga membuat pendidik menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan ketika media pembelajaran yang digunakan sudah kreatif dengan menggunakan gambar-gambar atau menjadikan sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata maka akan berdampak baik bagi anak, anak akan menjadi lebih paham apa yang sedang dijelaskan oleh pendidik

Pembahasan

Media pembelajaran memegang kedudukan yang sangat krusial pada saat ini untuk mendukung proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan, media pembelajaran dibuat dengan semenarik mungkin, dan terlihat seperti nyata untuk memikat perhatian anak atau peserta didik. Seperti teori kerucut terbalik dari Edgar Dale bahwa semakin menggunakan media yang menuju ke arah bawah kerucut maka pembelajaran akan semakin konkret Guslinda & Rita Kurnia,(2018 : 4-5). Dengan hal itu salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang dapat memikat perhatian anak dan membuat terlihat menjadi nyata adalah aplikasi Canva. Pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran tersebut sudah berlangsung di SMA Negeri 7 Palu

Salah satu alat desain grafis online yang paling disukai dan produktif untuk membuat media pembelajaran adalah Canva. Pengguna dengan berbagai tingkat keahlian desain dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan mendidik dengan Canva, karena sifatnya yang fleksibilitas, pilihan desain yang kaya, serta mudah bagi penggunaanya (Rahmawati:132) . Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Purba dan Harahap bahwa aplikasi Canva menjadi salah satu aplikasi yang membantu guru dalam membuat media pembelajaran. Saat pendidik meluncurkan aplikasi

Canva, pilih Cari dan masukkan “Presentasi” berbagai template yang menarik akan muncul secara instan. Guru juga dapat menggunakan Canva untuk membuat latar belakang video yang menarik secara visual dengan menggunakan desain dengan warna-warna cerah dan font tambahan. Demikian pula, pendidik dapat menggunakan dan menggunakan kembali resume, spreadsheet, poster, infografis, dan sebagainya . Sehubungan dengan itu pendidik atau narasumber di SMA Negeri 7 Palu menggunakan atau memanfaatkan Canva dengan cara menggunakan template untuk membuat media pembelajaran seperti lembar kerja dan poster yang disesuaikan dengan tema, kemudian juga dengan cara menggunakan fitur elemen untuk mencari gambar-gambar. Dilihat dari hasil observasi juga narasumber memanfaatkan aplikasi Canva dengan cara menggunakan akun Google untuk login. Akan tetapi pada SMA Negeri 7 Palu belum banyak memanfaatkan fitur-fitur serta yang lainnya, seperti halnya penelitian sebelumnya yang disebutkan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Palu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Canva digunakan oleh guru dan siswa dalam berbagai bentuk, seperti mencari gambar, membuat lembar kerja siswa, merancang poster, serta memanfaatkan template yang tersedia untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan variatif.

Kemudahan penggunaan serta banyaknya fitur yang disediakan menjadikan Canva sebagai sarana yang efektif dalam menuangkan ide dan mengembangkan kreativitas, baik bagi guru maupun siswa. Selain itu, penggunaan Canva juga berdampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa, karena tampilan media yang lebih menarik, berwarna, dan tidak membosankan.

Dengan demikian, Canva dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan digunakan dalam pembelajaran sejarah, karena mampu mendukung penyampaian materi secara lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Canva adalah alat desain grafis online yang menawarkan berbagai alat pengeditan untuk menghasilkan poster, selebaran, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan banyak lagi. Dengan berbagai fitur seperti editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, ikon, dan template yang cukup sederhana untuk digunakan oleh pengguna pemula sekalipun, maka aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai alat penyuntingan foto Wardhanie.dkk,(2021:52). Sebagaimana kelebihan dari aplikasi Canva menurut para narasumber atau pendidik di SMA Negeri 7 Palu yaitu dapat melakukan edit-edit foto, edit atau membuat poster, mudah untuk upload foto yang dimau, mudah untuk melakukan edit dan yang paling utama adalah dapat menjadikan pembelajaran menjadi terasa nyata. Disamping kelebihannya ada fakta bahwa kita memerlukan paket data untuk terhubung ke program Canva dan itu menjadi kelemahan atau kekurangan dari aplikasi Canva Nur Khairan & Adam Mudinillah,(2022 : 31). Hal tersebut juga dikatakan narasumber atau pendidik di SMA Negeri 7 Palu bahwa Canva mempunyai kekurangan dalam hal seperti harus mempunyai akun yang premium untuk mengakses beberapa gambar dan membutuhkan internet yang bagus.

Aplikasi Canva lebih menekankan pada desain yang mencakup contoh desain foto yang sudah jadi dan template desain yang dapat digunakan sebagai contoh oleh orang lain. Komponen yang mudah digunakan dari aplikasi ini memungkinkan untuk mendukung pembelajaran visual yang interaktif. Selain itu, dengan memanfaatkan setiap fitur secara kreatif dan optimal, karya desain yang menarik dapat dihasilkan Nova Marwadi & Syamsul,(2022 : 200-203).

Aplikasi Canva memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran, khususnya dalam menciptakan media yang menarik, kreatif, dan interaktif. Kelebihan utama Canva terletak pada kemudahan penggunaannya, fleksibilitas dalam mendesain, serta ketersediaan template dan fitur yang beragam sehingga memudahkan pendidik dan siswa dalam berkreasi. Hal ini berdampak positif terhadap proses pembelajaran, di mana siswa menjadi lebih tertarik, aktif, dan termotivasi karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Namun demikian, Canva juga memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan akses pada fitur tertentu yang hanya tersedia dalam versi premium, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, serta kebingungan pengguna dalam memilih template dan fitur akibat banyaknya pilihan yang tersedia.

Dengan demikian, meskipun Canva memiliki beberapa keterbatasan, secara keseluruhan aplikasi ini tetap efektif dan relevan digunakan sebagai media pembelajaran, selama penggunaannya disesuaikan dengan kondisi serta kemampuan pengguna agar dapat dimanfaatkan secara optimal.

Pemanfaatan media canva dapat memberikan manfaat yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah. Canva tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi desain biasa, tetapi juga sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mampu mempermudah pendidik dalam menyusun media yang menarik, variatif, dan sesuai dengan tema pembelajaran.

Manfaat utama yang dirasakan adalah kemudahan dalam mencari gambar, membuat infografis, menyusun lembar kerja, serta merancang media visual lainnya. Keberadaan ribuan gambar dan desain visual membantu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang

disampaikan. Pembelajaran menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan lebih interaktif dibandingkan metode yang hanya berbasis teks atau ceramah.

Selain itu, Canva juga mendorong peningkatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Fleksibilitas dalam berkreasi memungkinkan guru menyesuaikan desain dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dampaknya, siswa menjadi lebih tertarik, lebih fokus, dan lebih mudah memahami materi yang dijelaskan.

Dengan demikian, secara keseluruhan, Canva memberikan manfaat besar baik bagi pendidik maupun peserta didik karena mampu meningkatkan kualitas, daya tarik, dan efektivitas pembelajaran.

Hal tersebut seperti manfaat aplikasi Canva yang dirasakan oleh narasumber atau pendidik di SMA Negeri 7 Palu seperti dapat mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tema, dapat membuat anak lebih paham karena bisa menunjukkan gambarnya secara langsung, kemudian dapat membuat pendidik menjadi lebih kreatif dan pada aplikasi Canva juga pendidik dapat bebas berkreasi. Dengan demikian, semakin guru atau pendidik mengenal fitur-fitur dan sarana yang dimiliki Canva, media pembelajaran yang dibuat semakin menarik bagi siswa.

KESIMPULAN

Berlandaskan pada pembahasan hasil dari penelitian tentang Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran, peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa aplikasi Canva dimanfaatkan oleh para pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan lebih kreatif. Pendidik memanfaatkan aplikasi Canva dengan cara menggunakan template untuk membuat poster, lembar kerja anak dan mencari-cari gambar yang sesuai dengan tema. Kemudian beberapa yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik ketika memanfaatkan aplikasi Canva yaitu dapat menggunakan template, mendapatkan ide dan juga menjadi saran untuk menuangkan ide yang sudah dipunya. Banyak kelebihan-kelebihan yang dimiliki aplikasi Canva yang dirasakan oleh pendidik seperti dapat upload dan download gambar, templatnya menarik, mudah digunakan dan banyak gambar-gambar yang membuat pembelajaran menjadi lebih terasa nyata.

Manfaat lain dari penggunaan Canva adalah mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajaran seperti lembar kerja anak, membuat guru menjadi lebih kreatif, guru bisa bebas berkreasi membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan anak menjadi lebih paham karena bisa menunjukkan gambar secara langsung.

Saran

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik untuk terus memanfaatkan perkembangan teknologi di zaman yang sudah berkembang ini, salah satu caranya dengan memanfaatkan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran, karena Canva sangat mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajaran dengan fitur serta template yang dimilikinya dan membuat anak juga menjadi mengalami pembelajaran yang bersifat nyata. Mengingat pentingnya sebuah kreativitas pendidik dalam mengajar dan membuat media pembelajaran, dengan aplikasi ini pendidik akan terbantu menjadi lebih kreatif dan pendidik akan bisa bebas berkreasi dalam membuat media pembelajaran dengan menyesuaikan tema atau yang sedang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abussamad, Zuchri. Metode Penelitian Kualitatif. CV Syakir Media Press, 2021.
- Adi, Arista Prasetyo. Mahir Segala Macam Jenis Desain Dengan Canva. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2023.
- Anggraini, Lya Dewi, Yuli Kartika Dewi, Dani Junaedi Santoso, dan Justin Darwis. Modul Pembuatan Video Kreatif: Premiere Pro, Canva, & Powtoon. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Deer, Dear. Cara Mengoperasikan Aplikasi Canva Secara Optimal. Elementa Media, 2021.
- Enterprise, Jubilee. Desain Grafis Dengan Canva Untuk Pemula. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2021.
- Enterprise, Jubilee. Desain Grafis Dengan Canva. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2021.
- Enterprise, Jubilee. Desain Grafis Profesional Dengan Canva. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2023.
- Fadhallah, R. A. Wawancara. UNJ Press, 2021.
- Guslinda, dan Rita Kurnia. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakad Media Publishing, 2018.
- Hairuddin, dan Kholil. Fungsi Media Dalam Pembelajaran Sainifik. Gresik: CV Jendela Sastra Indonesia Press, 2020.
- Harahap, Nursapia. Penelitian Kualitatif. Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing, 2020.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, dan I Indra. Media Pembelajaran. Tahta Media Group, 2021.
- Hasnida. Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2014.
- Khasanah, Uswatun, Mohammad Atwi Suparman, dan Basuki Wibawa. Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Menggunakan Big Book: Konsep dan Aplikasinya. Jakarta: Kencana, 2022.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Kencana, 2020.
- Kusumastuti, Adhi, dan Ahmad Mustamil Khoiron. Metode Penelitian Kualitatif. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019.
- Lafendry, Ferdinal. Guru Kreatif dan Menyenangkan Pada Era Milenial. Jakarta: Salemba Humanika, 2019.