



Jurnal PGMI UNIGA (JPU)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
e-ISSN: 2828-6723

STUDI LITERATUR: CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF

Sopa Siti Marwah¹, Sopi Susanti²

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut, Indonesia
Jl. Raya Samarang No. 52A, Garut.
e-mail: sopisusanti763@gmail.com

ABSTRAK

Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan satu terobosan yang luar biasa. Dengan adanya teknologi tersebut diharapkan dapat memberikan dukungan serta menjadi inovasi dalam pembelajaran dengan banyak melibatkan unsur teknologi informasi didalamnya. Oleh karena itu, Pendidikan merupakan salah satu sektor kehidupan yang tidak luput dari dampak globalisasi tersebut, sehingga dapat membangun sistem pendidikan dengan memanfaatkan teknologi. Artikel ini berupaya mengumpulkan informasi yang cukup tentang media pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi pendidikan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan mengumpulkan beberapa penelitian sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Canva merupakan salah satu aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

PENDAHULUAN

Perkembangan abad 21 ditandai dengan perubahan yang cepat di segala bidang. Perubahan-perubahan ini terjadi karena adanya inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang hebat, sehingga berdampak bagi hampir seluruh tatanan kehidupan manusia. Perkembangan abad 21 dan revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan ke arah perkembangan peradaban baru. Era revolusi industri ditandai dengan penggunaan teknologi informasi yang pesat, penggunaan internet untuk semua (internet of things) serta perkembangan teknologi digital yang telah dimanfaatkan di semua sektor kehidupan (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Oleh karena itu, manusia dituntut untuk dapat beradaptasi dalam perubahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam menghadapi perkembangan abad 21 dan revolusi industri 4.0 yaitu melalui Pendidikan. Mengingat pendidikan merupakan salah satu langkah agar dapat Mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan pribadi atau social (Hasanah & Haryadi, 2022). Asep berpendapat bahwa pengertian pendidikan adalah mengalihkan (menurunkan) berbagai nilai, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani (Anwai Rizqi & Mulyawati, 2023).

Plato menganggap pendidikan sebagai proses pengembangan karakter dan jiwa yang baik, bukan sekadar mentransfer informasi atau keterampilan. Dia menekankan pentingnya refleksi, dialog,

dan kontemplasi dalam pembelajaran, jadi individu dapat mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang kebenaran dan keadilan melalui dialog filosofis dan refleksi mendalam (Barella Yusawinur et al., 2024).

Adapun Pendidikan menurut UU No.20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Rohmah & Prayito, 2024).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dengan tujuan untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam pengembangan potensi jasmani dan rohani peserta didik. Proses ini dilakukan oleh orang dewasa, seperti guru dan orang tua, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai kedewasaan dan tujuan pendidikan sehingga mereka mampu menjalankan tugas hidupnya secara mandiri.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan pesatnya ilmu pengetahuan dan juga teknologi di abad 21 ini membuat kemajuan juga terhadap pembelajaran. Semenjak terjadinya covid-19, para pendidik di abad 21 ini harus paham dan betul-betul menguasai berbagai macam media yang dapat menunjang keberhasilan belajar para peserta didik. Salah satunya peran teknologi dan media pembelajaran abad 21. Menurut (Hilir, 2021: 45-46) masyarakat yang telah memasuki abad ke-21 mengalami perubahan secara revolusioner yang menyebabkan implikasi perubahan dari cetak ke elektronik, lalu dari sistem analog menjadi digital. Sehingga perubahan tersebut menyebabkan masyarakat berubah secara fundamental di mana masyarakat disebut sebagai masyarakat digital. Begitu pun dalam dunia pendidikan yang mengikuti arus perkembangan zaman mengikuti arus masyarakat digital. Peran teknologi dan media kemudian memberikan pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran abad 21 serta implikasinya. Hal tersebut telah mengubah antara guru, teknologi, dan media dalam suatu proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu dengan memaksimalkan media pembelajaran yang akan digunakan.

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran (Cahyani, 2020). Pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran menggunakan Media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu penyalur untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Mila, dkk., 2021). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang diciptakan dan digunakan oleh seorang guru dengan tujuan menyampaikan informasi kepada siswa agar mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang pengetahuan, mengubah sikap-sikap yang memperkuat keterampilan diri, dan mengembangkan diri menjadi lebih baik. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Husein Batubara, yang menganggap media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang membantu kesuksesan proses transfer informasi.

Adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif akan membantu pendidik dan peserta didik dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran ada beberapa media interaktif yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi canva. Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif memungkinkan

penggunanya untuk membuat berbagai hal contohnya membuat presentasi menarik, poster, dan juga dapat digunakan dalam membuat konten materi pembelajaran interaktif. Keunggulan Canva yaitu memiliki fitur yang lengkap dan dapat dilakukan secara online (Fahrudin & Darussalam Pamungkas, 2022).

Aplikasi Canva memiliki banyak kelebihan, diantaranya memiliki berbagai macam desain menarik, kemudian Canva juga mampu menstimulus pengguna untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki, dalam hal ini khususnya bagi para pengajar atau guru yang ingin mendesain media pembelajaran yang bagus dan menarik. Selain itu juga aplikasi Canva pengguna bisa mendesain berbagai macam video dan animasi yang dapat menjadi alternatif bagi para pengajar atau guru untuk memvisualisasikan materi ajar yang bersifat imajinatif yang tentunya akan digunakan oleh guru di dalam proses belajar mengajar dengan berbagai materi ajar yang diampu. Tidak hanya guru saja yang bisa menggunakan aplikasi Canva ini, tetapi peserta didik juga bisa mengembangkan kreativitasnya dalam menggunakan Canva sebagai media belajar. Canva merupakan aplikasi yang juga mampu menghemat waktu dan aplikasi ini juga sangat praktis untuk digunakan karena aplikasi ini tidak harus dijalankan melalui laptop saja tetapi bisa dijalankan menggunakan handphone yang berbasis smartphone (android atau iphone) (Tanjung & Faiza, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, maka dengan studi literatur ini, diharapkan kita dapat memanfaatkan arus besar kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan utamanya dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu nya yaitu dengan memanfaatkan canva sebagai media interaktif pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode studi literatur. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian (Puspananda, 2022). Penelitian kepustakaan atau penelitian literatur merupakan penelitian yang tempat kajiannya adalah pustaka atau literatur, dengan memanfaatkan kajian-kajian yang mana serupa atau berhubungan (Hamzah, 2019).

Penelitian kepustakaan ini dilakukan berdasarkan atas karya ilmiah berupa jurnal serupa yang telah dipublikasikan guna menganalisa pengembangan serta manfaat canva sebagai media pembelajaran yang interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media dianggap sebagai salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pentingnya sebuah media dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, memudahkan seorang pengajar untuk menyampaikan pesannya kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa untuk menerima dan memahami pesan atau materi yang disampaikan oleh pendidik kepadanya.

Media pembelajaran ini sangat dibutuhkan bagi siswa agar mereka dapat mempelajari konsep-konsep yang abstrak dan mikroskopis sehingga pembelajaran yang bersifat teoritis dapat lebih

realistis (Ramdani, et al, 2020). Dengan begitu, dalam penggunaan media pembelajaran juga dapat melibatkan siswa aktif di kelas sebagaimana yang pernah dicetuskan oleh Jerome S. Bruner yang mempercayai bahwa siswa dapat membangun atau mengkonstruksikan konsep atau ide baru dari pengetahuan yang telah dimilikinya.

Ada banyak media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini dapat membantu guru meningkatkan minat dan kreativitas siswa serta meningkatkan pembelajaran mereka. Aplikasi ini merupakan alat desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis desain kreatif secara online, seperti video pembelajaran, poster, brosur, infografik, dan presentasi. Canva saat ini tersedia dalam berbagai versi, melalui web, iPhone, dan Android (Rangko, 2022).

Berikut ini beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian dan pengembangan yang membahas mengenai Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif :

No.	Peneliti dan Tahun Terbit	Judul
1.	Pratiwi Bernadetta Purba dan Sugian Nurwijaya (2023)	Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Mahasiswa Pendidikan Matematika
2.	Muhamad Aryono Rangko (2022)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Sbtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram
3.	Rifqi Pratama, Mashudi Alamsyah, Martua Ferry, Giry Marhento dan Jupriadi (2023)	Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA
4.	Melly Admelia, Nabila Farhana, Siti Salwa Agustiana, Annisa Intanina Fitri dan Laily Nurmalia (2020)	Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan
5.	Nofamataro Zebua (2023)	Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik
6.	Ebtaria Nadeak, Febie Elfaladonna dan Malahayati (2023)	Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang)
7.	Marzius Insani, Wartariyus, Febi Eka Febriansyah, Imroah Laina R.M.K., Siti	Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru di Kecamatan Gunung Labuhan Kabupaten Way Kanan

	Nurani, Auliana Fajria, Annisa Mutiarani, Arlini Putri, Yogi Nur Kholis, Nadira Anin D.P, Achmad Fachri A, Dian Febiyanti dan Adhadi Fadillah (2023)	
8.	Cindy Paramita Citradevi (2023)	Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur
9.	Firda Erdyati, Wa Ode Meliasari, Maryam Isnaini Damayanti, dan Ratna Sulistriyaniva (2024)	Penggunaan Canva Sebagai Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa SD Kelas IV
10.	A.F Pulungan, T.H.F Harumy, F.Y Manik, D.S.B Ginting, F. Purnamasari, D.Selvida, A.M Nababan, U.R.P Nasution dan Nuzuliati (2022)	Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa
11.	Abdul Wahid, Fatimah Hidayahni Amini, Andi Anto Patak, Seny Luhriyani, Geminastiti Sakki (2023)	Pelatihan Integrasi Canva dan Mentimeter Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMP Negeri 40 Makassar
12.	Arif Rahman Hakim, Yolandaru Septiana, Merinda Noorma Novida Siregar (2023)	Pelatihan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMKN 7 Yogyakarta
13.	Gemma Rustin Cuit (2022)	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar
14.	A. Ramli Rasyid , Andi Muhammad Irfan dan Ismail Aqsa3 (2021)	Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Mahasiswa Teknik mesin FT UNM
15.	Ismail, Nurul Azmy Rustan dan Muh. Risaldi(2023)	Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru dan Siswa SDN 25 Madello Soppeng

16.	Raras Yulieta Ratnasari, Vivi Rulviana dan Agnes Sudjanuwarini (2024)	Pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023/2024
17.	Ferdy Pratama Putra, Rizqi Dwi Ariana, Muh. Amir Masruhim dan Sitti Najmiah (2024)	Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda
18.	Letri Santia dan Yona Syaida Oktira (2023)	Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sd Negeri 13 Lolong
19.	Muhamad Fadhil Ismayana, Resyi A. Gani, Dendy Saeful Zen dan Musbihinal Fitrah (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Canva Untuk Keindahan Kebersamaan Di Sekolah Dasar
20.	Pristiyanilicia Putri, Havid Syafwan dan Nofriadi (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-Guru UPTD SDN 014671 Sentang

Berdasarkan Tabel di atas, dari dua puluh artikel penelitian yang dilakukan mulai tahun 2020 hingga 2024, dapat disimpulkan bahwa usaha mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar, mendorong kreativitas dan inovasi digital bagi pendidik maupun peserta didik.

Canva adalah alat desain grafis online yang banyak digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran interaktif. Canva adalah alat yang sangat berguna untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Dengan berbagai fitur dan template yang disediakan, guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penggunaan aplikasi Canva membantu siswa mengembangkan keterampilan belajar mereka dan meningkatkan minat mereka dalam pelajaran.

Canva merupakan sebuah alat bantu mengajar yang dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Salah satu contoh produk yang sering kita jumpai saat ini yaitu Canva dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran, yang terdiri dari komponen penyusunan seperti teks, gambar, suara, dan video animasi. Alat ini memungkinkan pengguna mengoperasikan dan mengontrol materi pembelajaran sesuai keinginan mereka. Kita bahkan bisa membuat Presentasi interaktif yang disusun dalam bentuk menu dan dapat menyajikan komentar yang telah terprogram. Presentasi dapat menggabungkan teks, grafik, video, suara, dan elemen terkait lainnya ke dalam satu halaman khusus yang disebut slide. Kita juga bisa berkreasi sesuai

kreatifitas kita dengan menambahkan beberapa item seperti animasi bergerak dan lainnya, pada fitur-fitur tersedia di Canva yang akan menambah nilai estetika sehingga memungkinkan adanya peningkatan minat belajar pada siswa.

Hasil penelitian dari artikel penelitian sebelumnya menyatakan bahwa Hasil dari kegiatan ini yaitu Canva sebagai media pembelajaran yang Canva mampu menawarkan kepraktisan dalam pembuatan konten materi yang berkaitan dengan pembelajaran yang sifatnya abstrak dan rumit menjadi lebih mudah dipahami bagi siswa. Dengan diterapkannya media pembelajaran Canva, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi, literasi sains, serta hasil belajar siswa sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

KESIMPULAN

Teknologi berkembang berdampak dengan ilmu pengetahuan. Guru yang hanya berbicara tentang materi sudah mulai ditinggalkan. Media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar. Salah satu teknologi yang dapat digunakan oleh guru adalah Canva. Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan pembelajaran diklaim efektif dan mudah digunakan, menurut berbagai penelitian ilmiah yang telah dilakukan baik dalam analisis pemanfaatan maupun pengembangan media pembelajaran.

REFERENSI

- Anwai Rizqi, M. D., & Mulyawati, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (team games tournament) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 131–136. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16373>
- Barella Yusawinur, Fergina Ana, Marjuni Andi, & Achruh Andi. (2024). Eksplorasi Definisi Filsafat Pendidikan Menurut Para Ahli: Suatu Tinjauan Literatur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4042–4047.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian. *Repository IAIN Kudus*, 2–3.
- Hasanah, A., & Haryadi, H. (2022). Tinjauan Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pendidikan Abad 21 dalam Menghadapi Era Society 5.0. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 266–285. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7595>

- Puspananda, D. R. (2022). Studi literatur: komik sebagai media pembelajaran yang efektif. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 85–92.
<http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Rohmah, K., & Prayito, M. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Kalimat Ajakan Kelas II SD Sawah Besar 01 Semarang. 8(20), 13868–13874.
- Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Jakarta: Lakeisha.
- Cahyani, A, dkk. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di MasaPandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 3 No 1. Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Fahrudin, A., & Darussalam Pamungkas, A. (2022). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN KETERAMPILAN PEMBUATAN E-PRESENTATION DENGAN APLIKASI CANVA FOR EDUCATION. <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/batasa/article/view/1251>
- Tanjung, R. E., & Faiza. D (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Rangko, M. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram. *Skripsi*.