



Canva Sebagai Media Pembelajaran Modern di SMK Negeri 1 Gorontalo

Farha Ainun Durand¹, Tonny Iskandar Mondong², Helman Manay³,
Resmiyati Yunus⁴, Andris K. Malae⁵

^{1,2,3,4,5} Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

e-mail: ainundurand22@gmail.com¹, tonnymondong@ung.ac.id², helman@ung.ac.id³,
resmiyati.yunus@ung.ac.id⁴, andrisimalae@ung.ac.id⁵

Article Info

Article history:

Received August 05, 2026

Revised August 28, 2026

Accepted August 31, 2026

Keywords:

Canva, Modern Learning
Media, Educational
Technology, Digital Learning,
SMK Negeri 1, Gorontalo City.

ABSTRACT

This study aims to determine the use of Canva as a modern learning medium at SMK Negeri 1 Gorontalo City, identify the benefits obtained in the learning process, and analyze the supporting and inhibiting factors in its use. This study used a qualitative approach with descriptive methods. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The research informants consisted of the principal, teachers, and students at SMK Negeri 1 Gorontalo City. The data obtained were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. While data validity was tested through triangulation of sources and techniques. The results show that Canva has been utilized as a modern learning medium in various learning activities at SMK Negeri 1 Gorontalo City. Teachers use Canva to create teaching materials, presentations, infographics, learning videos, and various visual media to support the delivery of material. The use of Canva provides benefits in the form of increased student interest in learning, ease of understanding of the material, increased creativity, and the creation of a more interactive and innovative learning environment. Supporting factors for Canva's use include the availability of technological devices, internet access, and teachers' ability to utilize digital technology. Meanwhile, inhibiting factors identified include limited internet access in certain situations, limited devices owned by some students, and differences in users' digital literacy levels. Based on the research results, it can be concluded that Canva is a modern learning medium that is effective in supporting the learning process at SMK Negeri 1, Gorontalo City. The use of Canva can improve the quality of learning by presenting material that is more engaging, creative, and easy for students to understand. Therefore, ongoing support is needed in the form of improving teachers' digital competence and providing adequate facilities and infrastructure to optimize the use of Canva in learning activities.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received August 05, 2026

Revised August 28, 2026

Accepted August 31, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran modern di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo, mengidentifikasi manfaat yang diperoleh dalam proses pembelajaran, serta menganalisis faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru, dan peserta didik di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian

**Keywords:**

Canva, Media Pembelajaran Modern, Teknologi Pendidikan, Pembelajaran Digital, SMK Negeri 1 Kota Gorontalo.

menunjukkan bahwa Canva telah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran modern dalam berbagai kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo. Guru menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar, presentasi, infografis, video pembelajaran, serta berbagai media visual yang mendukung penyampaian materi. Penggunaan Canva memberikan manfaat berupa meningkatnya minat belajar peserta didik, kemudahan dalam memahami materi, meningkatnya kreativitas, serta terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Adapun faktor pendukung penggunaan Canva meliputi ketersediaan perangkat teknologi, akses internet, dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan jaringan internet pada kondisi tertentu, keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian peserta didik, serta perbedaan tingkat literasi digital pengguna. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran modern yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo. Pemanfaatan Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berkelanjutan berupa peningkatan kompetensi digital guru serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai guna mengoptimalkan penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

**Corresponding Author:**

Farha Ainun Durand
Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia
e-mail: ainundurand22@gmail.com¹

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Inovasi teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan yang berkembang sejalan dengan Revolusi Industri 4.0 dan era kreatif memberikan peluang bagi institusi pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Yuliana et al., 2023). Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya diarahkan untuk mempermudah penyampaian materi, tetapi juga untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh minat, kompetensi pendidik dan peserta didik, sarana dan prasarana, serta media yang digunakan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar dan alat bantu pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk media tersebut dapat berupa *PowerPoint*, modul digital, video tutorial, maupun bahan presentasi lainnya yang dapat digunakan secara *offline* dan *online*. Oleh sebab itu, pendidik perlu meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media yang menarik dan menyenangkan, termasuk melalui penggunaan video pembelajaran yang animatif serta disesuaikan dengan materi dan kondisi peserta didik (Wulandari & Mudinillah, 2022).



Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain secara *online* yang menyediakan berbagai desain grafis, seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, penyuntingan foto, dan *cover* Facebook (Wulandari & Mudinillah, 2022). Sifatnya yang *user-friendly* memungkinkan pendidik dan peserta didik mengembangkan berbagai produk pembelajaran secara lebih mudah. Canva menyediakan berbagai templat dan fitur untuk membuat poster, video, infografis, serta media presentasi yang dapat mengintegrasikan unsur visual ke dalam materi pembelajaran. Keberagaman desain tersebut dapat membantu pendidik menyajikan materi secara lebih menarik sehingga peserta didik tidak mudah mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Pemanfaatan Canva juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi melalui penyelesaian berbagai tugas berbasis visual. Peserta didik dapat menggunakan Canva untuk membuat video animasi, pamflet, *cover* tugas, dan produk desain lainnya, sedangkan pendidik dapat memanfaatkannya untuk membuat modul pengajaran, RPP, lembar kerja siswa, desain tugas, dan sampul buku. Penggunaan teknologi yang mudah dioperasikan tersebut berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga dapat membuka peluang inovasi metode pembelajaran serta mengurangi kesenjangan antara pembelajaran konvensional dengan kebutuhan masyarakat modern (Rahmawati et al., 2024).

Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi penting karena materi yang disampaikan berkaitan dengan peristiwa, tokoh, tempat, dan berbagai objek sejarah yang perlu dipahami secara kontekstual. Penyajian materi melalui media audiovisual, khususnya video animasi, dapat menjadi alternatif untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Video pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan materi dan kondisi peserta didik agar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022). Dengan karakteristik tersebut, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengembangkan bahan pembelajaran sejarah yang menggabungkan informasi dengan unsur visual dan audiovisual.

SMK Negeri 1 Gorontalo merupakan salah satu satuan pendidikan yang telah memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran modern. Pemanfaatan tersebut juga diterapkan dalam pembelajaran sejarah, salah satunya melalui pembuatan video animasi yang berkaitan dengan materi sejarah. Penggunaan video animasi diarahkan untuk membantu peserta didik dalam menganalisis dan memahami materi yang disampaikan. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sejarah juga menjadi salah satu upaya menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Meskipun Canva telah digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Gorontalo, keberadaan dan penggunaan aplikasi tersebut belum secara otomatis memberikan gambaran mengenai bagaimana penerapannya dalam proses pembelajaran. Aspek penggunaan Canva sebagai media penyampaian materi, bentuk pemanfaatannya oleh pendidik dan peserta didik, serta kontribusinya terhadap terciptanya pembelajaran sejarah yang kreatif dan interaktif perlu dikaji secara lebih sistematis. Hal tersebut menjadi celah penelitian (*research gap*) yang penting untuk ditelaah, khususnya dalam konteks pemanfaatan Canva pada pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Gorontalo. Penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan Canva dalam pembelajaran sejarah, bentuk pemanfaatannya dalam penyampaian materi, serta perannya dalam mendukung kreativitas dan keterlibatan peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pemanfaatan teknologi digital sebagai media



pembelajaran sejarah yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan pada era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh dan mendeskripsikan data secara sistematis berdasarkan kondisi alamiah di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen kunci, sedangkan pengumpulan data dilakukan melalui teknik triangulasi dan analisis data bersifat induktif dengan penekanan pada makna daripada generalisasi (Safrudin et al., 2023). Proses penelitian kualitatif dilakukan melalui pengumpulan data khusus dari subjek yang terlibat, kemudian data dikaji secara induktif dan diinterpretasikan untuk memperoleh makna dari fenomena yang diteliti. Desain deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran sejarah. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Gorontalo, Kelurahan Tapa, Kecamatan Sipatana, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Lokasi tersebut dipilih karena aplikasi Canva telah digunakan oleh pendidik dan peserta didik sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Subjek penelitian terdiri atas guru sejarah dan peserta didik SMK Negeri 1 Gorontalo yang telah memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran sejarah untuk mengamati pemanfaatan Canva dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap guru sejarah dan peserta didik yang menggunakan Canva untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai pengalaman dan pemanfaatan aplikasi tersebut. Pedoman wawancara disusun dalam bentuk pertanyaan terbuka agar informasi yang diperoleh dapat digali secara mendalam tetapi tetap berfokus pada tujuan penelitian (Apriyanti et al., 2019). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data faktual berupa arsip, foto kegiatan pembelajaran, media yang digunakan guru dan peserta didik, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan pemanfaatan Canva (Apriyanti et al., 2019). Pemilihan ketiga teknik tersebut didasarkan pada karakteristik penelitian kualitatif yang menempatkan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi sebagai teknik utama pengumpulan data (Ummah, 2019).

Keabsahan data diuji melalui triangulasi metode dan triangulasi sumber data. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan hasil observasi. Sementara itu, triangulasi sumber data dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan melalui berbagai teknik, seperti wawancara, observasi, dan dokumen tertulis. Penggunaan kedua bentuk triangulasi tersebut dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas data dan memastikan kesesuaian informasi yang diperoleh dari sumber maupun teknik pengumpulan data yang berbeda.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan model analisis interaktif Miles dan Huberman dalam (Rijali, 2019). Analisis dilakukan secara simultan dengan proses pengumpulan data sehingga kegiatan pengumpulan dan analisis data berlangsung secara siklus dan interaktif. Tahapan analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data dipilih, difokuskan, dan disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data yang relevan dengan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sejarah kemudian disiapkan untuk tahap penyajian. Pada tahap penyajian, data yang telah direduksi disusun secara ringkas dan sistematis dalam bentuk uraian atau bentuk penyajian lain yang memudahkan proses interpretasi. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan pola dan temuan yang diperoleh untuk menjawab fokus



penelitian. Kesimpulan juga diarahkan untuk mengungkapkan temuan baru berdasarkan hasil analisis empiris terhadap objek penelitian (Purnamasari & Afriansyah, 2021).

HASIL

Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Modern Pada Pembelajaran Sejarah

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo. Data penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah dilaksanakan dengan alokasi waktu 2×45 menit pada setiap kelas. Pelaksanaan pembelajaran didukung oleh fasilitas berupa LCD proyektor, *sound system*, jaringan internet, ruang kelas, dan laboratorium IT.

Hasil wawancara dengan guru Sejarah menunjukkan bahwa Canva digunakan dalam penyusunan materi pembelajaran, presentasi, dan pembuatan media visual. Peserta didik juga menggunakan Canva untuk menghasilkan produk berupa poster sesuai dengan tugas yang diberikan. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa Canva digunakan untuk membuat *template* PPT, poster, video, dan produk visual lainnya.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran Sejarah di kelas XI Multimedia 1 tanggal 7 Mei 2026, penggunaan Canva dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar, bahan ajar, PPT, laptop, kabel LCD-HDMI, dan *sound system*. Modul ajar mencantumkan penggunaan media audio visual dari Canva dan materi dalam bentuk PPT.

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi Sejarah Islam Indonesia menggunakan PPT yang disiapkan sebagai media pembelajaran. Peserta didik kemudian mengakses Google Formulir melalui telepon seluler untuk mengerjakan *pretest*. Peserta didik diberikan waktu 10 menit untuk mengerjakan dua soal. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui slide PPT dan pengerjaan soal hingga mencapai lima soal.

Tabel 1. Tahapan Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Sejarah

No.	Tahapan	Bentuk Kegiatan
1	Perencanaan	Penyusunan modul ajar, bahan ajar, PPT, serta persiapan laptop, kabel LCD-HDMI, dan <i>sound system</i>
2	Pelaksanaan	Penyampaian materi menggunakan PPT, penggunaan audio visual, pengerjaan <i>pretest</i> , dan pemberian tugas kepada peserta didik
3	Evaluasi	Evaluasi pembelajaran menggunakan media Canva dan PPT dengan dukungan fasilitas pembelajaran sekolah

Sumber: Hasil observasi dan wawancara, 7 Mei 2026.

Pada kegiatan pembelajaran lainnya, Canva digunakan untuk pembuatan poster bertema kaligrafi. Guru menyampaikan materi melalui presentasi, menjelaskan langkah pembuatan desain menggunakan Canva, kemudian membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok dan memberikan tugas pembuatan poster. Setiap peserta didik mencari gambar dan penjelasan mengenai kaligrafi sesuai tugas kelompoknya, membuka aplikasi Canva melalui perangkat masing-masing, memilih *template* poster atau membuat desain dari awal, memasukkan gambar dan teks, melakukan pengeditan, kemudian mengunduh dan mencetak hasil desain.

Hasil poster dicetak menggunakan kertas HVS, kemudian dilaminasi dan ditempelkan pada papan pengumuman di dekat masjid SMK Negeri 1 Kota Gorontalo. Dengan demikian, produk yang dihasilkan peserta didik dalam penggunaan Canva berupa poster yang digunakan sebagai hasil tugas pembelajaran dan dipajang di lingkungan sekolah.

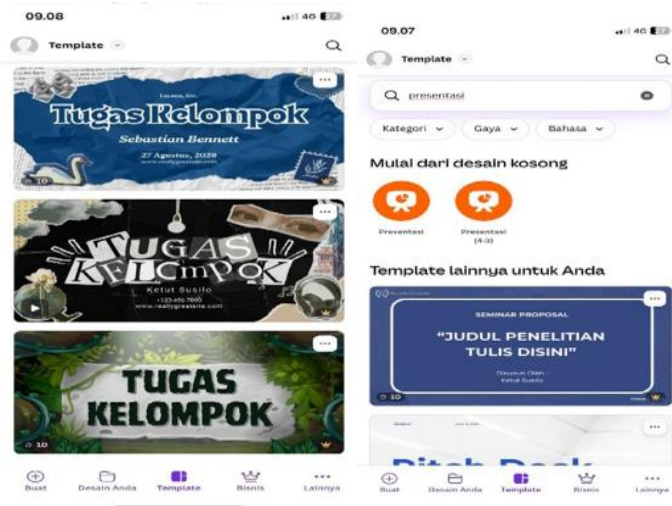
Tabel 2. Tahapan Pembuatan Poster Menggunakan Canva

No.	Tahapan Kegiatan
1	Mencari gambar dan penjelasan mengenai kaligrafi sesuai tugas
2	Membuka aplikasi Canva melalui perangkat masing-masing
3	Memilih <i>template</i> poster atau membuat desain dari awal
4	Memasukkan gambar, teks, dan elemen tambahan serta melakukan pengeditan
5	Mengunduh, mencetak, melaminasi, dan memasang poster pada papan pengumuman

Sumber: Hasil observasi pembelajaran Sejarah, 7 Mei 2026.

Penggunaan perangkat dalam pembelajaran dilakukan dengan pengawasan guru. Pada kelas X Akuntansi 1, guru memantau penggunaan telepon seluler peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara, penggunaan telepon seluler di lingkungan sekolah diperbolehkan dengan izin kepala sekolah dan guru serta digunakan ketika berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Canva digunakan melalui perangkat seluler maupun laptop. Tahapan penggunaan aplikasi yang ditemukan meliputi pengunduhan aplikasi, pembuatan akun, pemilihan atau pembuatan desain, pengeditan teks dan gambar, serta penyimpanan hasil desain ke galeri atau berkas perangkat.

**Gambar 1. Template PowerPoint Presentation (PPT)**

Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.





Gambar 2. Template Poster

Sumber: Siswa SMK Negeri 1 Gorontalo, 2026.

Faktor Pendukung Pemanfaatan Canva

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Canva didukung oleh sarana dan prasarana sekolah. Fasilitas yang tersedia meliputi papan tulis, LCD proyektor, jaringan Wi-Fi, penerangan, meja dan kursi peserta didik, serta laboratorium IT. Sekolah juga memiliki *sound system* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah menunjukkan adanya beberapa faktor pendukung penggunaan Canva, yaitu ketersediaan *template* dan desain, fasilitas teknologi, pelatihan penggunaan Canva, dukungan teknis dan administratif sekolah, serta fitur Canva yang digunakan dalam penyusunan materi dan tugas pembelajaran.

Tabel 3. Faktor Pendukung Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Sejarah

No.	Faktor Pendukung	Bentuk Dukungan
1	Infrastruktur	LCD proyektor, Wi-Fi, <i>sound system</i> , komputer/laptop, dan laboratorium IT
2	Fitur Canva	<i>Template</i> , desain, dan fitur pengeditan
3	Dukungan sekolah	Pelatihan serta dukungan teknis dan administratif
4	Penggunaan dalam pembelajaran	Penyusunan materi, presentasi, dan tugas peserta didik

Sumber: Hasil observasi dan wawancara, 7 Mei 2026.

Faktor Penghambat Pemanfaatan Canva

Hasil observasi menunjukkan adanya kendala teknis dalam penggunaan Canva, terutama gangguan pada kabel LCD dan jaringan Wi-Fi yang tidak stabil. Pada kondisi tersebut, guru meminta bantuan peserta didik untuk memperoleh kabel LCD dari ruang IT dan menggunakan data seluler untuk mengakses Canva.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kendala yang ditemukan meliputi jaringan Wi-Fi yang mengalami gangguan, pemadaman listrik, dan masalah koneksi. Sementara itu, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan adanya kendala berupa keterbatasan jaringan Wi-Fi, pemahaman penggunaan Canva, keterbatasan perangkat teknologi, dan waktu yang diperlukan untuk menguasai fitur aplikasi.

Tabel 4. Faktor Penghambat Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Sejarah

No.	Faktor Penghambat	Bentuk Kendala
1	Jaringan internet	Wi-Fi tidak stabil dan gangguan koneksi
2	Infrastruktur	Gangguan kabel LCD dan pemadaman listrik
3	Perangkat	Keterbatasan komputer/perangkat teknologi
4	Penguasaan aplikasi	Pemahaman terhadap fitur Canva belum merata
5	Waktu	Waktu yang diperlukan untuk menguasai fitur Canva

Sumber: Hasil observasi dan wawancara, 7 Mei 2026.



Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, pemanfaatan Canva pada pembelajaran Sejarah di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo ditemukan dalam bentuk penggunaan PPT, media audio visual, dan pembuatan poster. Pelaksanaannya mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Pelaksanaan didukung oleh fasilitas sekolah dan pelatihan penggunaan teknologi, sedangkan kendala yang ditemukan meliputi jaringan internet, kelistrikan, kabel LCD, keterbatasan perangkat, penguasaan aplikasi, dan waktu penggunaan.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Moderen Dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Sejarah di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo tidak hanya ditempatkan sebagai perangkat untuk menghasilkan bahan presentasi, tetapi telah digunakan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar, bahan pembelajaran, presentasi, perangkat komputer, LCD, dan *sound system*. Pada tahap pelaksanaan, Canva digunakan untuk mendukung presentasi dan penyajian materi audiovisual, sedangkan peserta didik memanfaatkannya untuk menghasilkan produk visual berupa poster. Pola tersebut menunjukkan bahwa Canva telah terintegrasi ke dalam aktivitas pembelajaran, bukan sekadar digunakan sebagai perangkat tambahan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ruslan et al. (2023) yang menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Sejarah dan memiliki karakteristik praktis serta mudah diakses untuk membantu penyampaian materi. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan Canva sebagai sarana visualisasi materi Sejarah, sedangkan penelitian ini memberikan konteks yang lebih spesifik pada praktik penggunaannya oleh guru dan peserta didik di lingkungan SMK.

Secara pedagogis, penggunaan Canva dapat dipahami melalui karakteristik pembelajaran multimedia yang menggabungkan informasi verbal dan visual. Putri (2025) menjelaskan bahwa desain pembelajaran multimedia perlu memperhatikan bagaimana informasi visual dan verbal disusun agar mendukung proses pemahaman. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan PPT, gambar, video, dan produk poster menunjukkan bahwa materi Sejarah tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi juga melalui representasi visual. Dengan demikian, penggunaan Canva memberikan ruang bagi guru untuk mengorganisasikan materi ke dalam bentuk visual yang lebih terstruktur.

Penggunaan Canva juga memperlihatkan perubahan pada posisi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima materi yang telah disiapkan guru, tetapi terlibat dalam proses pencarian informasi, pemilihan gambar, penyusunan teks, pengeditan desain, hingga menghasilkan produk yang dapat digunakan di lingkungan sekolah. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya unsur produksi media oleh peserta didik. Temuan ini relevan dengan penelitian Badrudin (2023) yang membahas pemanfaatan media digital berbasis Canva dalam pembelajaran Sejarah dan menempatkan media digital sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran Sejarah yang lebih menarik dan interaktif.

Penggunaan Canva dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa fungsi media tidak terbatas pada penyampaian materi oleh guru. Produk poster yang dibuat peserta didik menjadi keluaran kegiatan pembelajaran yang dapat dipresentasikan dan dipajang di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa Canva digunakan sebagai sarana untuk menghubungkan aktivitas pembelajaran dengan produk konkret. Hal ini menjadi salah satu karakteristik penting temuan penelitian karena pemanfaatan aplikasi tidak berhenti pada konsumsi materi digital, tetapi mencakup aktivitas penciptaan konten oleh peserta didik.



Pemanfaatan Canva Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik

Hasil wawancara menunjukkan adanya persepsi positif peserta didik terhadap penggunaan Canva, terutama berkaitan dengan ketertarikan terhadap materi, kemudahan memahami informasi visual, dan kesempatan untuk menghasilkan desain secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa karakter visual Canva memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran yang memanfaatkan unsur gambar, teks, presentasi, dan audiovisual. Namun, berdasarkan desain penelitian kualitatif yang digunakan, temuan tersebut lebih tepat diposisikan sebagai pengalaman dan persepsi informan, bukan sebagai bukti kuantitatif mengenai besarnya peningkatan hasil belajar.

Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian Sutinah (2025) yang menemukan persepsi positif peserta didik terhadap Canva sebagai media pembelajaran digital, terutama dalam aspek motivasi dan keterlibatan belajar. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa fitur visual dan interaktif Canva dapat mendukung pemahaman peserta didik, meskipun akses teknologi tetap menjadi salah satu tantangan. Kesamaan tersebut memperkuat bahwa penerimaan peserta didik terhadap Canva tidak hanya berkaitan dengan fungsi teknis aplikasi, tetapi juga dengan karakter visual dan interaktif yang ditawarkan.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah, karakter visual tersebut menjadi relevan karena materi sejarah dapat memuat tokoh, tempat, kronologi, artefak, dan peristiwa yang dapat direpresentasikan melalui kombinasi teks dan visual. Oleh sebab itu, penggunaan Canva memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk yang lebih beragam dibandingkan penyampaian verbal semata. Akan tetapi, efektivitas media tetap bergantung pada kualitas pemilihan materi, ketepatan informasi, dan kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran.

Faktor Pendukung Pemanfaatan Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Canva dipengaruhi oleh kesiapan lingkungan pembelajaran, khususnya ketersediaan perangkat teknologi, akses internet, ruang kelas, LCD proyektor, serta dukungan teknis dan pelatihan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya ditentukan oleh kemampuan aplikasi, tetapi juga oleh ekosistem teknologi tempat pembelajaran berlangsung.

Ketersediaan fasilitas menjadi penting karena Canva digunakan secara langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui perangkat elektronik dan jaringan internet. Guru membutuhkan perangkat untuk membuat serta menampilkan media, sedangkan peserta didik membutuhkan perangkat untuk mengakses dan mengembangkan produk pembelajaran. Oleh karena itu, kecukupan perangkat dan kualitas konektivitas menjadi kondisi operasional yang menentukan keberlangsungan penggunaan media.

Dukungan kompetensi guru juga menjadi faktor penting. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah mampu merencanakan, menggunakan, dan mengevaluasi pemanfaatan Canva. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa keberadaan teknologi perlu disertai kemampuan penggunaannya dalam konteks pembelajaran. Penelitian Subhan (2025) juga menemukan bahwa guru memperoleh manfaat dari Canva dalam penyusunan pembelajaran, tetapi menghadapi tantangan berupa konektivitas internet dan keterbatasan fitur pada versi gratis. Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, terutama pada hubungan antara kompetensi pengguna, fasilitas, dan keberlanjutan pemanfaatan Canva.

Dengan demikian, faktor pendukung penggunaan Canva dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai kombinasi antara faktor teknis dan faktor sumber daya manusia. Perangkat, jaringan, dan fasilitas kelas menyediakan kondisi material, sedangkan kemampuan guru dan dukungan sekolah menyediakan kondisi operasional untuk mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam pembelajaran.

Faktor Penghambat Pemanfaatan Canva

Di samping faktor pendukung, penelitian menemukan sejumlah kendala berupa ketidakstabilan jaringan Wi-Fi, gangguan kabel LCD, pemadaman listrik, keterbatasan



perangkat, serta keterbatasan pemahaman terhadap fitur Canva. Temuan ini menunjukkan bahwa hambatan pemanfaatan media digital di sekolah bersifat multidimensional. Hambatan tidak hanya muncul dari aplikasi, tetapi juga berasal dari infrastruktur, perangkat, sumber daya manusia, dan kondisi teknis selama pembelajaran berlangsung.

Gangguan koneksi internet menjadi kendala yang sangat relevan karena penggunaan Canva dalam praktik penelitian bergantung pada akses jaringan. Ketika koneksi tidak stabil, guru harus menggunakan alternatif berupa data seluler atau mencari solusi terhadap perangkat yang bermasalah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap infrastruktur digital dapat memengaruhi kontinuitas pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan tersebut konsisten dengan Subhan (2025), yang mengidentifikasi rendahnya konektivitas internet sebagai salah satu tantangan utama guru dalam mengintegrasikan Canva ke dalam pembelajaran. Penelitian tersebut juga menemukan keterbatasan *template* pada versi gratis Canva sebagai kendala penggunaan. Hal serupa terlihat dalam penelitian ini ketika fitur atau desain tertentu pada Canva memerlukan akses *premium*. Dengan demikian, keterbatasan penggunaan tidak hanya berasal dari ketersediaan jaringan dan perangkat, tetapi juga dari batasan fitur yang dapat diakses pengguna.

Kendala kompetensi digital juga perlu diperhatikan. Meskipun guru dalam penelitian ini dinilai telah mampu menggunakan Canva, hasil wawancara menunjukkan bahwa kemampuan penggunaan fitur aplikasi belum sepenuhnya merata pada guru dan peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan menggunakan fungsi dasar aplikasi dan kemampuan memanfaatkan fitur secara lebih luas. Penelitian mengenai kesiapan guru dalam penggunaan media Canva juga menunjukkan bahwa kompetensi pengguna dan kondisi infrastruktur menjadi bagian penting dalam implementasi media pembelajaran berbasis Canva.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran modern pada pembelajaran Sejarah di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo telah dimanfaatkan dalam rangkaian perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Canva digunakan untuk membantu guru dalam menyiapkan dan menyajikan materi pembelajaran serta memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas melalui pembuatan berbagai produk pembelajaran. Ketersediaan *template* dan fitur desain juga membantu proses penyusunan materi dan tugas pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, pemanfaatan Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran Sejarah di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Sejarah perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan menyesuaikan penggunaan fitur dan desain dengan tujuan serta materi pembelajaran. Guru disarankan meningkatkan keterampilan dalam mengoptimalkan fitur Canva agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pihak sekolah perlu mempertahankan dukungan terhadap penggunaan media digital melalui penyediaan perangkat dan akses jaringan yang memadai serta penguatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penggunaan Canva pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan melibatkan data yang lebih beragam untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai pemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu



- Tengah. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1). <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.839>
- Badrudin, B. (2023). Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Sejarah. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 19-22.
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555-1573.
- Purnamasari, A., & Afriansyah, E. A. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 207–222. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1257>
- Ruslan, A. (2023). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sejarah di abad 21. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 6(9), 1390-1402.
- Subhan, M., Salsabiela, D. F., & Kencana, S. (2025). TEKNIK DAN TANTANGAN PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 3(2), 380-390.
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Ummah, M. S. (2019). *Analisis struktur kovarians mengenai indikator-indikator kesehatan pada lansia yang tinggal di rumah dengan berfokus pada persepsi kesehatan subjektif. Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Unique, A. (2016). *pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran di RA Miftah Assaadah*. 0, 1–23.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>