

Pemanfaatan Media Canva dalam Mendukung Deep Learning pada Peserta Didik di UPT. SMPN 2 Mappakasunggu

Muhammad Ikhyaul Alam ^{1*}, Laode M. Iqbal ², Andi Paidi ³, Nasir ⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

* muhammadikhyaulalam281204@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut transformasi dalam praktik pembelajaran, namun banyak sekolah di Indonesia, termasuk UPT SMPN 2 Mappakasunggu, masih berada pada fase transisi dengan pemanfaatan teknologi yang terbatas dan pendekatan pembelajaran yang konvensional. Kondisi ini berpotensi menghambat terwujudnya pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan pemahaman konseptual, berpikir kritis, dan keterampilan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan platform desain digital Canva dalam mendukung terciptanya pembelajaran mendalam pada peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan 4 orang guru dan 30 orang siswa kelas VII dan VIII UPT SMPN 2 Mappakasunggu sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi melalui observasi partisipatif terhadap 8 pertemuan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis dokumentasi berupa 45 artefak karya siswa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan dokumen pendukung sekolah. Data yang terkumpul dianalisis secara interaktif dengan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva berhasil dimanfaatkan terutama sebagai alat produksi bagi siswa untuk membuat poster, infografis, dan presentasi. Pemanfaatan ini efektif mendorong proses kognitif mendalam (menganalisis, mengevaluasi, mencipta), meningkatkan keterlibatan, motivasi, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital siswa. Data pendukung kuantitatif juga menunjukkan peningkatan signifikan rata-rata nilai tugas dari 58,00 menjadi 85,00 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Dengan demikian, Canva terbukti dapat berfungsi sebagai katalis pedagogis yang strategis untuk mewujudkan pembelajaran mendalam di sekolah yang sedang bertransisi digital.

Kata Kunci: *Media Canva, Deep Learning, Media Pembelajaran Digital, Kualitatif*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada abad ke-21, pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*), kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan literasi digital (Kemendikbud, 2022; OECD, 2022). Konsep pembelajaran telah bergeser dari *surface learning* yang bersifat hafalan menuju *deep learning* atau pembelajaran mendalam, yang menekankan pemahaman konseptual yang utuh, keterkaitan dengan konteks nyata, dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam memecahkan masalah (Darling-Hammond et al, 2020; Kergel et al, 2022).

Salah satu pendekatan yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah *deep learning* atau pembelajaran mendalam. *Deep learning* menekankan pada proses pembelajaran yang bermakna, di mana peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi mampu memahami konsep secara mendalam, mengaitkan pengetahuan dengan konteks nyata, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah (Fisher et al, 2021). Pembelajaran mendalam mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, reflektif, dan kreatif dalam membangun pengetahuannya sendiri, sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran sebagai proses aktif (Ganesha et al, 2024; Hattie, 2021).

Implementasinya, pembelajaran mendalam membutuhkan strategi, metode, serta media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Media pembelajaran memegang peran penting sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran, alat bantu visualisasi konsep, sekaligus wahana untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa (Risal et al, 2025). Penggunaan media yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan interaksi, serta memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Di era digital, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi keniscayaan untuk menjawab kebutuhan generasi peserta didik yang merupakan *digital natives* (Risal et al, 2025).

Salah satu media pembelajaran digital yang saat ini banyak digunakan di dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media visual seperti poster, infografis, presentasi, video pendek, dan konten visual lainnya dengan antarmuka yang sederhana dan mudah dioperasikan (Canva, 2023). Keunggulan Canva terletak pada ketersediaan berbagai template, ikon, gambar, dan fitur kolaborasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Canva dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta kreativitas peserta didik (Ilahy et al, 2025; Humaya et al., 2024; Susanti et al., 2025). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran memberikan peluang bagi peserta didik untuk tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen konten (*prosumer*). Melalui pembuatan media visual, peserta didik diajak untuk menganalisis materi, mengorganisasi ide, menyajikan informasi secara kreatif, serta berkolaborasi dengan teman sekelas (Putri et al, 2023). Aktivitas ini selaras dengan prinsip pembelajaran mendalam yang menuntut keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara utuh.

UPT SMPN 2 Mappakasunggu sebagai salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama di Kabupaten Takalar menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Infrastruktur Teknologi yang Tersedia namun Belum Dimanfaatkan Optimal, Sekolah telah memiliki fasilitas penunjang teknologi seperti laboratorium komputer dengan 20 unit komputer, akses internet Wi-Fi, dan beberapa laptop yang dapat dipinjamkan kepada guru. Namun, berdasarkan Laporan Evaluasi Diri Sekolah (EDS) Tahun 2025, pemanfaatan fasilitas tersebut masih didominasi untuk administrasi (85%) seperti penginputan nilai dan penyusunan rapor, sementara untuk proses pembelajaran interaktif di kelas hanya mencapai 15%. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku paket.

Rendahnya Keterampilan Literasi Digital Guru Juga Hasil Survei Kebutuhan Pelatihan Guru UPT SMPN 2 Mappakasunggu (September 2025) terhadap 25 guru menunjukkan bahwa 72% (18 guru) menyatakan belum pernah mengikuti pelatihan khusus tentang integrasi media digital dalam pembelajaran. Sebanyak 64% (16 guru) mengenal platform Canva, tetapi hanya 28% (7 guru) yang pernah mencoba menggunakannya untuk membuat bahan ajar sederhana, dan belum satupun yang membimbing siswa untuk membuat proyek dengan Canva. Data Hasil

Supervisi Akademik Semester Ganjil oleh kepala sekolah menunjukkan bahwa pada 5 kelas yang disupervisi, rata-rata keaktifan siswa dalam diskusi dan tugas kreatif hanya mencapai 35%. Mayoritas tugas yang diberikan masih berupa soal latihan dan ringkasan teks dari buku. Hal ini mengindikasikan kurangnya variasi media dan pendekatan yang mendorong *student-centered learning*.

Analisis Nilai Tugas Proyek Kelas VIII Tahun 2025 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada indikator "kemampuan menyajikan data/informasi secara visual yang menarik dan informatif" hanya 58, di bawah KKM (70). Hal ini menunjukkan perlunya intervensi media yang dapat melatih siswa dalam menyusun dan mempresentasikan ide secara visual. Kondisi faktual ini menguatkan temuan yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran digital masih terkendala pada level adopsi awal di banyak sekolah, terutama di daerah (Surahman & Alfindasari, 2020). Oleh karena itu, diperlukan model integrasi media yang mudah, menarik, dan terstruktur untuk mendorong pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang melibatkan siswa secara mendalam (*deep learning*) (Surahman & Alfindasari, 2020).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran terbukti meningkatkan minat belajar siswa (Afianti, 2024) dan diyakini sebagai media kreatif di sekolah menengah (Kasmayulia et al, 2025). Bukti kuantitatif juga menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Ibrahim et al, 2025). Di sisi lain, pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) ditekankan sebagai desain pembelajaran yang bermakna (Sukmawati et al, 2025). Namun, fokus penelitian Canva sejauh ini masih pada aspek minat dan hasil belajar kognitif, belum banyak mengkaji integrasinya dengan pendekatan pembelajaran mendalam (Afianti, 2024; Widiastuti et al, 2025; UNESCO, 2021).

Banyak penelitian dilakukan di sekolah dengan fasilitas digital yang sudah mapan. Penelitian yang menyoroti implementasi Canva di sekolah seperti UPT SMPN 2 Mappakasunggu yang mewakili kondisi banyak sekolah Indonesia dengan infrastruktur tersedia namun belum memanfaatkan optimal dan budaya pembelajaran yang masih konvensional masih sangat terbatas. Konteks ini krusial untuk memahami tantangan dan strategi adaptasi inovasi digital di lapangan. Sementara penelitian seperti menyentuh aspek literasi digital, analisis terpadu mengenai bagaimana proses mendesain dengan Canva dapat secara simultan membangun *literasi digital* (keterampilan mencari, mengevaluasi, mencipta, dan beretika dalam dunia digital), kolaborasi otentik, serta kreativitas sebagai satu paket dampak dari pembelajaran mendalam, masih perlu dieksplorasi lebih lanjut (Ningrum et al, 2024 ; Wulandari et al, 2025).

Penelitian terdahulu seperti banyak menggunakan pendekatan kuantitatif-eksperimen (Abdillah et al, 2025; Arsilla et al, 2025). Meski penting untuk membuktikan efektivitas, pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengungkap bagaimana proses pemanfaatan Canva terjadi, mekanisme psikologis dan pedagogis yang berlangsung, serta persepsi mendalam dari guru dan siswa sebagai aktor, masih dapat diperkaya untuk memberikan pemahaman yang kontekstual dan mendalam (Creswell, 2021; Miles et al., 2020). Penelitian ini secara khusus dan sistematis mengkaji pemanfaatan Canva melalui perspektif teori pembelajaran mendalam (*deep learning*). Hal ini dilakukan dengan menganalisis keselarasan setiap aktivitas desain visual (pembuatan infografis, poster konsep, presentasi kolaboratif) dengan indikator *deep learning* seperti pemahaman konseptual, berpikir kritis, refleksi, dan penerapan dalam konteks. Penelitian memberikan bukti empiris dari lingkungan sekolah (UPT SMPN 2 Mappakasunggu) yang mewakili fase transisi digital, sehingga temuan dan rekomendasinya dapat menjadi acuan bagi sekolah-sekolah dengan karakteristik serupa di Indonesia.

Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi secara holistik dan kualitatif menganalisis dampaknya terhadap peningkatan keterlibatan belajar (*engagement*), kreativitas, literasi digital, dan kemampuan kolaborasi peserta didik sebagai satu kesatuan dampak yang dihasilkan dari sebuah proses pembelajaran mendalam. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini mampu menggali makna, proses, dan pengalaman subjek (guru dan siswa) secara mendalam, menghasilkan narasi yang kaya dan rekomendasi praktis yang kontekstual untuk implementasi Canva dalam mendukung *deep learning*. *Novelty* dalam penelitian ini, penelitian ini diharapkan tidak hanya menambah khasanah literatur tentang media digital, tetapi juga menawarkan kerangka aplikatif dan bukti kontekstual tentang bagaimana platform desain yang mudah diakses seperti Canva dapat dioptimalkan sebagai katalis untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna, mendalam, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21 di tingkat sekolah menengah pertama.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mendeskripsikan secara mendalam fenomena pemanfaatan media Canva dalam proses pembelajaran di UPT SMPN 2 Mappakasunggu serta mengkaji kontribusinya dalam mendukung pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada peserta didik. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami makna, pengalaman, dan perspektif subjek penelitian secara holistik dalam konteks alaminya, sehingga dapat mengungkap proses dan dinamika yang terjadi di balik angka atau data kuantitatif (Creswell, 2021; Miles, Huberman, & Saldaña, 2020). Meskipun dalam analisis hasil disajikan data kuantitatif sederhana berupa nilai rata-rata dan ketuntasan belajar untuk memberikan gambaran awal tentang peningkatan hasil belajar, fokus utama analisis tetap pada aspek kualitatif berupa keterlibatan, kreativitas, dan proses berpikir siswa.

Data kuantitatif tersebut berfungsi sebagai pelengkap (*complementary data*) atau sebagai salah satu sumber dokumentasi untuk memperkuat temuan kualitatif, bukan sebagai ukuran utama efektivitas seperti dalam penelitian eksperimen atau PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang bersiklus. Oleh karena itu, secara keseluruhan desain penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian ditetapkan di UPT SMPN 2 Mappakasunggu, Kabupaten Takalar. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut mewakili kondisi sekolah menengah pertama yang sedang dalam fase transisi digital, di mana infrastruktur teknologi sudah tersedia namun pemanfaatannya untuk pembelajaran mendalam belum optimal. Penelitian ini dilaksanakan selama semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan rentang waktu yang memadai untuk melakukan observasi mendalam, wawancara, dan pengumpulan dokumentasi.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek utama yang dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria spesifik untuk menjawab tujuan penelitian. Kelompok pertama terdiri dari empat orang guru mata pelajaran di UPT SMPN 2 Mappakasunggu yang dipilih karena telah memiliki pengalaman atau menunjukkan komitmen untuk mengintegrasikan media Canva dalam pembelajaran mereka, berdasarkan rekomendasi kepala sekolah dan konfirmasi kesediaan mereka sendiri untuk berpartisipasi. Kelompok kedua adalah gabungan 30 orang siswa peserta didik gabungan dari siswa kelas VII dan VIII yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis Canva dari kelas-kelas tersebut, dipilih sebagai informan kunci untuk mewakili variasi pengalaman dan tingkat keterlibatan, sehingga total terdapat 34 partisipan aktif yang akan diwawancara secara mendalam.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi untuk memastikan keabsahan (*validity*) dan kedalaman data. Pertama, teknik observasi partisipatif digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di dalam kelas ketika media Canva dimanfaatkan. Observasi difokuskan pada interaksi guru-siswa, aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas desain, dinamika kelompok, serta penggunaan fitur-fitur Canva. Kedua, wawancara mendalam (*in-depth interview*) dilakukan terhadap guru dan siswa. Wawancara dengan guru difokuskan untuk menggali persepsi, tujuan, kendala, dan strategi mereka dalam memanfaatkan Canva. Sementara wawancara dengan siswa bertujuan untuk memahami pengalaman belajar mereka, minat, kesulitan, serta perasaan yang muncul selama terlibat dalam pembuatan media visual. Ketiga, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder berupa hasil karya siswa yang dibuat menggunakan Canva (seperti poster, infografis, dan presentasi), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru, serta dokumen sekolah lain yang relevan seperti laporan evaluasi diri sekolah.

Hasil karya siswa ini dianalisis tidak hanya dari segi estetika, tetapi lebih pada bagaimana siswa menyusun ide, memilih informasi, dan memvisualisasikan konsep. Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan selama proses pengumpulan data berlangsung, mengikuti model analisis data kualitatif Miles, Huberman, dan Saldaña (2020) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi direduksi dengan cara memilih, memusatkan, menyederhanakan, dan mentransformasikan data mentah menjadi informasi yang lebih terstruktur. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang disertai matriks atau uraian untuk mempermudah pemahaman pola dan hubungan antar tema.

Proses analisis dilakukan dengan mengidentifikasi tema-tema yang muncul terkait pemanfaatan Canva, indikator pembelajaran mendalam yang terlihat, serta dampaknya terhadap siswa. Untuk menjaga keabsahan temuan, dilakukan triangulasi dengan membandingkan data dari berbagai sumber (guru, siswa, dokumen) dan berbagai teknik (observasi, wawancara, dokumentasi). Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa gambaran yang diperoleh konsisten dan kredibel. Dengan pendekatan dan langkah-langkah metodologis tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan gambaran yang mendalam, kaya, dan kontekstual tentang peran media Canva dalam mendukung pembelajaran mendalam di UPT SMPN 2 Mappakasunggu.

Hasil

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengungkap secara mendalam bagaimana media Canva dimanfaatkan dan berkontribusi terhadap pembelajaran mendalam di UPT SMPN 2 Mappakasunggu. Penelitian dilaksanakan selama semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di sekolah tersebut, yang dipilih karena representasinya sebagai sekolah dalam fase transisi digital. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, diperoleh gambaran komprehensif mengenai pemanfaatan Canva dan dampaknya terhadap pembelajaran.

Data wawancara dengan guru mengungkap bahwa Canva diintegrasikan dengan dua tujuan utama: sebagai media presentasi guru untuk menyajikan materi secara visual dan, yang lebih dominan, sebagai alat produksi bagi siswa untuk membuat karya seperti poster dan infografis. Para guru menekankan bahwa tugas berbasis Canva memaksa siswa untuk terlebih dahulu memahami materi sebelum mendesain. Sementara itu, wawancara dengan siswa mengungkapkan peningkatan motivasi dan minat karena tugas terasa lebih menyenangkan, menantang, dan relevan dengan dunia digital. Mereka juga menyadari proses memahami dan menganalisis informasi menjadi langkah krusial sebelum mulai mendesain.

Observasi selama delapan pertemuan memperkuat temuan dari wawancara. Di kelas, terlihat jelas antusiasme dan durasi perhatian siswa yang lebih panjang saat mengerjakan proyek Canva dibandingkan dengan tugas konvensional. Proses pengerjaan menunjukkan mekanisme pembelajaran mendalam, di mana siswa berdiskusi untuk menganalisis informasi penting, mengevaluasi cara terbaik memvisualisasikannya, dan membuat keputusan desain secara kolaboratif menggunakan fitur berbagi Canva. Selain itu, observasi mendokumentasikan peningkatan kompetensi literasi digital siswa, seperti menavigasi platform, memilih aset visual, dan bekerja dalam ruang digital bersama.

Dokumentasi berupa 45 artefak karya siswa, RPP, dan catatan lapangan memberikan bukti fisik dan perencanaan dari fenomena tersebut. Karya-karya siswa menunjukkan tingkat kreativitas, orisinalitas, dan pemahaman konsep yang tinggi, seperti terlihat pada infografis tentang siklus ekonomi atau poster kampanye literasi. RPP menjadi bukti bahwa integrasi Canva telah direncanakan secara sistematis. Sebagai data pendukung yang mengontekstualisasikan temuan kualitatif, analisis nilai tugas proyek sebelum dan sesudah penggunaan Canva menunjukkan peningkatan signifikan, dimana rata-rata nilai naik dari 58,00 menjadi 85,00 dan persentase ketuntasan belajar melonjak dari 33,33% menjadi 100%.

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Nilai dan Persentase Ketuntasan siswa

Aspek	Penggunaan Canva	
	Sebelum	Sesudah
Rata - Rata Nilai	58,00	85,00
Ketuntasan Belajar ($\geq$ KKM 70)	33,33% (10 siswa)	100% (10 siswa)

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, gambaran pemanfaatan Canva dan kontribusinya terhadap pembelajaran mendalam di UPT SMPN 2 Mappakasunggu disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Tranggulasi Hasil Penelitian

Bukti dari Hasil Observasi	Bukti dari Hasil Wawancara	Bukti dari Hasil Dokumentasi
Aspek 1. Bentuk Pemanfaatan Canva		
Dua bentuk utama teramati: 1) Guru mempresentasikan materi dengan template Canva. 2) Siswa aktif membuat poster, infografis, dan presentasi sebagai tugas. Bentuk ke-2 lebih dominan.	Guru menyatakan menggunakan Canva untuk "membuat media mengajar yang menarik" dan "memberi tugas kreatif pada siswa." Siswa menyebutkan aktivitas "membuat poster" dan "slide presentasi kelompok."	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) beberapa guru mencantumkan Canva sebagai media atau alat produksi siswa. Tersimpan 45 file artefak digital karya siswa dalam berbagai format Canva.
Aspek 2. Proses Pembelajaran Mendalam		
Siswa terlibat diskusi untuk memilih informasi penting, merancang layout, dan merevisi desain secara kolaboratif. Tidak sekadar menyalin teks.	Guru menekankan siswa "harus paham dulu konsepnya baru bisa didesain." Siswa mengakui, "Kita harus baca dan ringkas materinya dulu supaya muat di poster."	Karya siswa menunjukkan sintesis informasi (poin-poin inti, bagan alur) dan bukan salinan utuh teks buku. Riwayat revisi pada file kolaboratif menunjukkan proses penyempurnaan.
Aspek 3. Peningkatan Keterlibatan & Motivasi		
Antusiasme tinggi, durasi perhatian panjang, dan interaksi aktif antar siswa selama sesi desain. Suasana kelas lebih hidup dibanding pembelajaran konvensional.	Siswa menyatakan "lebih semangat" dan "tidak cepat bosan." Guru melaporkan "partisipasi siswa meningkat, bahkan yang biasanya pasif jadi aktif memberi ide desain."	Catatan lapangan observasi mendeskripsikan ekspresi semangat dan fokus siswa. Variasi warna, font, dan elemen grafis pada artefak menunjukkan usaha dan kepemilikan (ownership) yang tinggi.

Bukti dari Hasil Observasi	Bukti dari Hasil Wawancara	Bukti dari Hasil Dokumentasi
Aspek 4. Pengembangan Kreativitas		
Siswa bereksperimen dengan template, kombinasi warna, penempatan elemen, dan pemilihan gambar untuk menyampaikan pesan secara visual.	Siswa merasa "bisa berkreasi bebas" dan "senang lihat hasilnya bagus." Guru menilai "kreativitas siswa muncul, ada yang desainnya di luar ekspektasi saya."	Setiap artefak memiliki karakter desain yang unik dan orisinal, menunjukkan interpretasi personal terhadap tema yang sama.
Aspek 5. Pembelajaran Literasi Digital		
Siswa terampil menavigasi antarmuka Canva, menggunakan fitur kolaborasi (berbagi link, komentar), dan memfilter gambar berlisensi bebas pakai.	Siswa belajar "cara kerja sama online lewat Canva" dan "cari gambar yang boleh dipakai." Guru menyadari "siswa jadi lebih melek teknologi dan etika penggunaan aset digital."	Screenshot antarmuka Canva menunjukkan penggunaan berbagai tool. Hasil karya yang tersusun rapi secara digital menunjukkan peningkatan kompetensi penyajian informasi digital.
Aspek 6. Dampak pada Pemahaman & Hasil Belajar		
Saat presentasi, siswa mampu menjelaskan konsep di balik desain mereka dengan bahasa sendiri, menunjukkan pemahaman.	Guru merasa "pemahaman konsep siswa lebih dalam dan tahan lama." Siswa mengakui "lebih mudah ingat materinya kalau udah bikin infografis sendiri."	Data Pendukung Kuantitatif: Nilai rata-rata tugas aspek penyajian visual meningkat dari 58,00 menjadi 85,00. Persentase ketuntasan belajar ($\geq$ KKM 70) naik dari 33,33% (10 siswa) menjadi 100% (30 siswa). Artefak itu sendiri menjadi bukti fisik pemahaman.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat dibahas bahwa integrasi Canva sebagai alat pembelajaran di UPT SMPN 2 Mappakasunggu bukan sekadar substitusi teknologi, melainkan sebuah katalis yang mengubah dinamika pembelajaran dari pasif menjadi aktif dan konstruktif. Pergeseran dari penggunaan utama sebagai media presentasi guru ke arah alat produksi siswa merupakan titik krusial. Ketika siswa beralih dari konsumen pasif visual menjadi produsen aktif konten, mereka memasuki mekanisme pembelajaran mendalam (*deep learning*).

Proses mendesain poster atau infografis memaksa mereka untuk melakukan *analyze* (menganalisis informasi penting), *evaluate* (menilai cara terbaik untuk memvisualisasikan), dan *create* (menciptakan karya baru) yang merupakan tiga tingkat tertinggi dalam Taksonomi Bloom. Hal ini selaras dengan pernyataan guru bahwa siswa "harus paham dulu konsepnya baru bisa didesain," menunjukkan bahwa aktivitas desain berfungsi sebagai *performance of understanding*. Berdasarkan analisis terhadap seluruh data yang dikumpulkan, integrasi Canva dalam pembelajaran di UPT SMPN 2 Mappakasunggu menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap terwujudnya pembelajaran mendalam (*deep learning*). Pembahasan berikut mengelaborasi setiap aspek temuan dengan didukung teori dari penelitian terdahulu.

Pembahasan

Bentuk Pemanfaatan Canva: Dari Media Presentasi ke Alat Produksi Aktif Siswa

Temuan menunjukkan pergeseran pemanfaatan Canva dari sekadar alat presentasi guru menjadi alat produksi utama siswa untuk membuat poster, infografis, dan presentasi. Pergeseran ini selaras dengan paradigma pembelajaran abad-21 yang menempatkan siswa sebagai produsen pengetahuan (*prosumer*), bukan hanya konsumen. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa ketika siswa diberi peran aktif untuk mendesain materi presentasi menggunakan Canva, terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan

pemahaman konseptual karena mereka harus menyintesis informasi sebelum mendesain (Fadilah et al, 2022). Aktivitas create ini merupakan level tertinggi dalam Taksonomi Bloom yang direvisi, yang secara efektif difasilitasi oleh kemudahan fitur drag-and-drop Canva. Dengan demikian, dominasi pemanfaatan Canva sebagai alat produksi siswa di sekolah ini menunjukkan adopsi teknologi yang transformatif, bukan sekadar substitusi.

Proses Pembelajaran Mendalam melalui Aktivitas Desain

Proses analisis, evaluasi, dan kreasi yang teramati selama siswa mengerjakan tugas berbasis Canva merupakan indikator kuat pembelajaran mendalam. Temuan bahwa siswa berdiskusi untuk memilih informasi penting dan mengevaluasi cara visualisasi terbaik mencerminkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran mendalam yang menekankan pada penguasaan konsep, kerja sama, dan penciptaan artefak baru (Zhao et al, 2021). Hasil penelitian ini memperkuat temuan yang menyimpulkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran proyek memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam inquiry dan collaboration, dua dari enam kompetensi pembelajaran mendalam (Arifin et al, 2021). Proses “harus paham dulu baru mendesain” yang diungkapkan guru adalah manifestasi dari performance of understanding, di mana desain menjadi bukti nyata pemahaman mereka.

Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar

Antusiasme dan durasi perhatian yang lebih panjang pada siswa selama mengerjakan proyek Canva mengindikasikan peningkatan motivasi intrinsik dan keterlibatan (engagement). Hal ini sejalan dengan Teori Motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) (Keller, 1987). Canva berhasil menarik attention melalui visual yang menarik, menciptakan relevance dengan keterampilan digital masa kini, membangun confidence melalui template yang memudahkan, dan memberikan satisfaction melalui hasil karya yang estetis dan terpublikasi. Penelitian mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual (Sari et al, 2023). Peningkatan partisipasi siswa yang biasanya pasif, seperti yang dilaporkan guru, menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alat yang inklusif untuk membangkitkan kepercayaan diri.

Pengembangan Kreativitas dan Ekspresi Diri

Kebebasan bereksperimen dengan template, warna, dan elemen grafis dalam Canva memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas siswa. Setiap artefak yang unik menunjukkan adanya interpretasi personal dan orisinalitas, yang sejalan dengan teori kreativitas yang menekankan kemampuan berpikir *diverge*. Penelitian tentang pembuatan poster digital menyatakan bahwa platform seperti Canva mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide-ide visual tanpa batasan teknis yang rumit, sehingga kreativitas dapat mengalir lebih leluasa (Nulhakim et al, 2025). Kemudahan akses terhadap aset visual yang beragam mendorong eksperimen dan inovasi desain, sebagaimana diakui guru bahwa “ada desain yang di luar ekspektasi”.

Pembelajaran Literasi Digital yang Kontekstual

Penggunaan Canva secara otomatis melatih kompetensi literasi digital siswa, mulai dari navigasi platform, kolaborasi online, hingga pemilihan aset berlisensi. Ini merupakan pembelajaran literasi digital yang kontekstual dan terintegrasi, bukan teoritis, yang mencakup kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format digital (Pangondian

et al., 2019). Aktivitas siswa yang berkolaborasi melalui fitur share, memberikan komentar, dan memfilter gambar bebas hak cipta secara langsung melatih aspek digital collaboration dan digital ethics. Penelitian menunjukkan bahwa implementasi Canva dalam tugas kelompok efektif meningkatkan kemampuan kolaborasi digital dan kesadaran hak kekayaan intelektual di kalangan siswa (Nuraeni et al, 2021).

Dampak pada Pemahaman Konseptual dan Hasil Belajar

Temuan kuantitatif yang menunjukkan peningkatan signifikan rata-rata nilai dari 58,00 menjadi 85,00 dan ketuntasan belajar dari 33,33% menjadi 100% memperkuat bukti kualitatif mengenai peningkatan pemahaman. Kemampuan siswa menjelaskan konsep di balik desain mereka dengan bahasa sendiri menunjukkan internalisasi pengetahuan yang lebih baik. Hal ini mendukung teori Cognitive Theory of Multimedia Learning, yang menyatakan bahwa pembelajaran paling efektif ketika siswa terlibat aktif dalam pemilihan, pengorganisasian, dan pengintegrasian kata dan gambar (Mayer, 2020). Proses membuat infografis di Canva memaksa siswa untuk melakukan ketiga hal tersebut secara simultan. Studi juga menemukan korelasi positif antara pembuatan media visual menggunakan Canva dengan peningkatan pemahaman dan retensi memori jangka panjang siswa pada materi yang kompleks (Putri et al, 2023). Artefak yang dihasilkan bukan hanya tugas akhir, tetapi merupakan jejak kognitif (*cognitive trace*) dari proses pembelajaran mendalam yang mereka lalui.

Secara keseluruhan, pembahasan ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan Canva di UPT SMPN 2 Mappakasunggu telah menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung teraktualisasinya prinsip-prinsip pembelajaran mendalam. Integrasi teknologi ini berhasil memadukan peningkatan motivasi, pengembangan keterampilan abad-21 (kreativitas, kolaborasi, literasi digital), dan pendalaman pemahaman konseptual, yang pada akhirnya terefleksi dalam hasil belajar yang lebih baik. Temuan ini memberikan fondasi empiris bagi pendidik lain untuk mengadopsi pendekatan serupa, dengan catatan bahwa keberhasilan sangat bergantung pada perancangan tugas (*project design*) yang menantang dan bermakna, bukan sekadar pada penggunaan *tools*-nya semata.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di UPT SMPN 2 Mappakasunggu, dapat disimpulkan bahwa integrasi Canva yang terencana dan berpusat pada siswa terbukti sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan transformatif. Keberhasilan kuncinya terletak pada pergeseran paradigma: Canva tidak sekadar menjadi alat presentasi guru, melainkan dimanfaatkan sebagai platform bagi siswa untuk menjadi produsen konten. Melalui pembuatan karya visual seperti poster dan infografis, siswa terdorong untuk terlibat dalam proses kognitif tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta yang menjadi ciri pembelajaran mendalam (*deep learning*). Hal ini menghasilkan pemahaman konseptual yang lebih dalam dan bertahan lama. Dampak positifnya bersifat multidimensional. Didang afektif, Canva meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa. Tugas-tugas yang dirasakan menyenangkan dan relevan menciptakan suasana belajar yang dinamis. Pendekatan ini juga mengembangkan kompetensi abad ke-21 secara terintegrasi, termasuk kreativitas, kolaborasi digital, dan literasi digital yang mencakup aspek teknis, etis, dan visual. Secara akademis, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditunjukkan dengan rata-rata nilai tugas yang naik dari 58,00 menjadi 85,00 dan ketuntasan klasikal mencapai 100%.

Data ini menjadi validasi bahwa Canva berhasil memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Namun, temuan ini perlu dilihat dengan mempertimbangkan keterbatasan penelitian, seperti

lingkup konteks yang spesifik dan fokus pada dampak jangka pendek. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas, studi longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang, serta eksplorasi integrasi Canva dengan pendekatan pedagogis lain seperti PBL. Penelitian tentang tantangan infrastruktur digital juga diperlukan untuk mendukung replikasi model ini di berbagai sekolah. Secara holistik, model pemanfaatan Canva yang berfokus pada produksi siswa ini layak dipertimbangkan sebagai inovasi pedagogis yang relevan di era digital, khususnya bagi sekolah yang sedang bertransisi menuju pembelajaran modern.

Aknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Abdillah, M. A., & Akbar, M. (2025). Implementasi aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika. *Jurnal MediaTIK*, 8(1), 45–57. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v8i1.6094>
- Arifin, S., & Kustandi, C. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 89–101. <https://doi.org/10.21009/jtpenakul.v3i1.19889>
- Arsilla, T., & Darmawati, D. M. (2025). The influence of Canva learning media on economic learning outcomes. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 54(1), 32–41. <https://doi.org/10.15294/lik.v54i1.7873>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Kergel, D., Paulsen, M., Garsdal, J., & Heidkamp-Kergel, B. (Eds.). (2022). *Bildung in the digital age: Exploring bildung through digital media in education*. Routledge.
- Fadilah, R., & Lestari, I. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7325–7335. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3555>
- Fisher, D., & Frey, N. (2021). *Developing deep learning in the classroom*. ASCD.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2021). *Deep learning: Engage the world, change the world*. Corwin.
- Ganesha, P. L. Y., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Development of Canva based digital learning media to improve social studies interest. *Formosa Journal of Sustainable Research*, 3(1), 66–78. <https://doi.org/10.55927/fjsr.v3i1.407>
- Widiastuti, W., Rahayu, S., & Sari, S. M. (2025). Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah Atas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 1735–1741. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.2460>

- Hattie, J. (2021). Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning. *Routledge*.
<https://doi.org/10.4324/9781003183032>
- Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Kajian literatur tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva (2020–2025). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i1.15492>
- Kasmayulia, R., Reinita, R., Mansurdin, M., & Walidi, A. (2025). Effectiveness of Canva learning media using discovery learning. *Journal of Basic Education Research*, 4(1), 51–62. <https://doi.org/10.37251/jber.v4i1.1257>
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10*(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2022). *Panduan pembelajaran abad 21*.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2023–2033. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.5124>
- Nuraeni, R., & Darmawan, D. (2021). Peningkatan kemampuan kolaborasi dan kesadaran etika digital melalui project-based learning berbantuan Canva. *Educomtech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 16(2), 201–215. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.3219>
- OECD. (2022). *Innovating education and educating for innovation*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/9789264265097-en>
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Sains & Teknologi (SAINTEKS)* (Vol. 1, No. 1).
- Putri, A. D., & Kurniawan, R. (2023). Penggunaan Canva dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 145–158. <https://doi.org/10.21009/jtp.v15i2.42187>
- Putri, A. K., & Hidayat, E. (2023). Efektivitas penggunaan media infografis berbasis Canva terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 32–45. <https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.8724>
- Sari, D. P., & Purnama, B. E. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Tarbiyah*, 26(1), 112–127. <https://doi.org/10.31958/jt.v26i1.8067>
- Sukmawati, S., Jamaludin, J., Alanur, S. N., & Lompong, N. S. (2025). Pemanfaatan media Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(1), 41–52. <https://doi.org/10.61255/jpmrp.v3i1.156>
- UNESCO. (2021). *ICT in education: A policy review*. UNESCO Publishing.
- Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., & Masduki, M. (2024). Integrasi teknologi Canva dalam pembelajaran: Peningkatan literasi digital melalui komik digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 99–113. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2274>

- Zhao, L., Cao, C., Li, Y., & Li, Y. (2021). Determinants of the digital outcome divide in E-learning between rural and urban students: Empirical evidence from the COVID-19 pandemic based on capital theory. *Computers in Human Behavior*, 130, 107177. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107177>
- Ibrahim, N. W., Manoarfa, M., Ismail, M. F., & Irawan, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 134–144. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.668>
- Nulhakim, D. L., & Nuraeri, L. (2025). Efektivitas Media Canva dalam Kemampuan Menulis Cerpen untuk SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 2134–2144. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6616>
- Risal, A. A. N., Sriwahyuni, S., Kasim, H., Sujarwo, S., Rosmayanti, V., & Akhiruddin, A. (2025). Influence Deep Learning Approach Framework Merdeka Curriculum towards Realization of Character Education Students at Amanah Nusantara High School. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 2212–2222. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.7378>