

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA BAGI GURU DI SMAN HAMPARAN PERAK

Helda Indriani¹, Hamidah², Khairina Afni³

STKIP Budidaya Binjai

Email: heldaindriani108@gmail.com¹, darmahamidah@gmail.com², khairinaafni89@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana para guru di SMA Negeri Hamparan Perak menggunakan sumber belajar berbasis Canva selama tahun ajaran 2025–2026, serta mengidentifikasi kendala yang muncul. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan sampel sebanyak tiga puluh siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner. Setelah melalui uji validitas dan reliabilitas, instrumen penelitian memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,967. Analisis data dilakukan menggunakan teknik persentase deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar berbasis Canva oleh para guru tergolong dalam kategori "kurang baik." Hal ini ditunjukkan oleh persentase indikator perencanaan sebesar 43,75%, pelaksanaan sebesar 42,22%, evaluasi sebesar 43,89%, respons dan keterlibatan siswa sebesar 45,14%, serta kendala penggunaan media sebesar 44,17%. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan jaringan internet, perangkat pembelajaran yang belum memadai, gangguan pada proyektor, keterampilan guru dalam menggunakan canva yang masih perlu ditingkatkan, waktu yang cukup lama dalam pembuatan media pembelajaran, dan rendahnya keaktifan dan keterlibatan sebagian siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Implementasi, Media Pembelajaran, Canva, Guru.

Abstract

The purpose of this study was to ascertain how teachers at SMA Negeri Hamparan Perak used Canva-based learning materials during the 2025–2026 academic year and to pinpoint any challenges that arose. This study used a sample of thirty students and a descriptive quantitative methodology. Interviews and questionnaires were used to gather data. After testing, the research tool's Cronbach's Alpha value was 0.967. Data were analyzed using descriptive percentage analysis. The findings revealed that the implementation of canva-based learning media was categorized as poor. The percentages obtained were 43.75% for planning, 42.22% for implementation, 43.89% for evaluation, 45.14% for student response and engagement, and 44.17% for obstacles. The obstacles included unstable internet access, limited learning devices, projector problems, teachers' limited skills in using canva, the time required to prepare learning media, and low student participation in learning activities.

Keywords: Implementation, Learning Media, Canva, Teachers.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan telah mengalami transformasi luar biasa akibat perkembangan teknologi digital. Demi menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21, transformasi digital mendorong institusi pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Selain meningkatkan motivasi siswa, penggunaan teknologi pendidikan juga menjadikan proses belajar lebih kolaboratif dan partisipatif. Guru juga dituntut memiliki kinerja yang baik guna meningkatkan kualitas pendidikan (Hamidah, 2022a). Integrasi teknologi memungkinkan guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih visual dan kontekstual melalui berbagai media digital yang mudah diakses siswa.

Canva merupakan salah satu perangkat pembelajaran digital yang sering digunakan. Sebagai platform desain visual daring, Canva menyediakan berbagai templat yang memudahkan pembuatan presentasi, poster, infografis, dan materi pendidikan yang menarik. Penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa “Penggunaan canva sebagai alat pembelajaran menunjukkan pengaruh yang sangat besar dan signifikan terhadap prestasi akademik siswa” (Astano, 2025). Penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa. Keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran membutuhkan penguasaan materi, strategi, dan metode pembelajaran (Hamidah D, 2018). Canva dapat membantu guru menyajikan materi secara visual dan interaktif tanpa membutuhkan keterampilan desain yang kompleks.

Selain mendukung penyampaian materi, penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, partisipasi, serta kemampuan berpikir siswa. Penelitian menyatakan bahwa “Media digital berbasis canva memberikan dampak positif pada hasil belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa” (Arwanda, P., Mansyur, M., & Zulfa, 2025). Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa “Model pembelajaran yang didukung canva secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa selama kegiatan di kelas” (Jamaludin, M., & Sedek, 2024).

Meskipun demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital di sejumlah sekolah masih belum optimal. Pembelajaran masih sering didominasi metode konvensional seperti ceramah, papan tulis, dan media yang kurang variatif sehingga keterlibatan siswa belum maksimal. Pada kenyataannya, pengelolaan unsur-unsur pendukung—yang mencakup kurikulum, peserta didik, dana, staf, serta sarana dan prasarana—sangatlah krusial bagi keberhasilan operasional institusi pendidikan (Hamidah D, 2018). Selain itu, penelitian terdahulu menunjukkan masih minimnya kajian mengenai penggunaan Canva dalam lingkungan kelas yang sesungguhnya. Sebagaimana dinyatakan bahwa terdapat “Kurangnya penelitian yang secara eksklusif berfokus pada proses implementasi canva dalam konteks kelas nyata” (Rajendran, T., Kumar, S., & Abdullah, 2023).

Temuan awal di SMAN Hamparan Perak menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber belajar digital belum optimal. Meskipun platform digital seperti Canva sudah mulai digunakan dalam skala terbatas, sebagian pendidik masih mengandalkan metode konvensional dan media sederhana. Kondisi ini—yang terjadi di tengah keseharian siswa yang sudah terbiasa menggunakan teknologi digital—mengakibatkan kurangnya variasi dalam pembelajaran serta rendahnya keterlibatan siswa.

Permasalahan tersebut meliputi belum optimalnya pemanfaatan teknologi, terbatasnya variasi media pembelajaran, rendahnya keterlibatan siswa, serta masih jaranganya penggunaan Canva dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai implementasi media pembelajaran berbasis Canva oleh guru di SMAN Hamparan Perak penting dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai proses penerapannya dalam pembelajaran Tahun Pelajaran 2025–2026. Sekolah berfungsi sebagai lembaga pendidikan formal tempat dilaksanakannya kegiatan pengajaran dan pembelajaran (Hamidah D, 2022). Hasil penelitian

diharapkan memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, bagi sekolah dalam mengoptimalkan teknologi dan sarana pembelajaran, serta memberikan kontribusi akademik dan rekomendasi bagi pengembangan program pelatihan guru.

Dari penjelasan-penjelasan yang disampaikan di atas secara jelas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **Implementasi Media Pembelajaran Berbasis canva Bagi Guru di SMAN Hamparan Perak Tahun Pelajaran 2025-2026.**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mendeskripsikan tingkat penerapan media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pengajaran di SMA Negeri Hamparan Perak dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain deskriptif. Penelitian kuantitatif, yang didasarkan pada konsep positivistik (Sugiyono, 2022), memanfaatkan data numerik yang dikumpulkan melalui instrumen penelitian dan dianalisis secara statistik. Teknik yang digunakan adalah survei, dengan kuesioner sebagai alat pengumpul data. Untuk mengetahui tingkat penerapan media pembelajaran berbasis Canva, data yang berupa skor responden dianalisis menggunakan statistik deskriptif, seperti nilai rata-rata dan persentase. Sesuai dengan kaidah ilmiah, penelitian ini dilaksanakan secara terorganisasi, sistematis, objektif, dan terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva

Penelitian ini bertujuan mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis Canva bagi guru di SMA Negeri Hamparan Perak Tahun Pelajaran 2025–2026 berdasarkan tanggapan siswa. Data diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 30 siswa sebagai responden. Instrumen penelitian terdiri atas 30 butir pernyataan yang mencakup lima indikator, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi penggunaan media pembelajaran, respons dan keterlibatan siswa, serta kendala penggunaan Canva.

Tabel 1. Skala Likert

No.	Alternatif Jawaban	Singkatan	Skor
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Tidak Setuju	TS	2
4	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Dengan jumlah item sebanyak 30 butir, maka rentang skor yang mungkin diperoleh responden adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor minimum} = 30 \times 1 = 30$$

$$\text{Skor maksimum} = 30 \times 4 = 120$$

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada 30 responden, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 1.578, dengan rata-rata skor responden sebesar 52,60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa skor yang diperoleh responden cenderung berada pada kategori rendah dibandingkan skor maksimum yang dapat dicapai. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis canva di SMA Negeri Hamparan Perak masih belum optimal dan masih terdapat berbagai kendala dalam penggunaannya selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai deskripsi data penelitian, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi Data Implementasi Media Pembelajaran

No	Uraian	Statistik
1	Jumlah Sampel	30
2	Jumlah Item Angket	30
3	Skor Minimum Teoritis	30
4	Skor Maksimum Teoritis	120
5	Total Skor Seluruh Responden	1.578
6	Rata-rata Skor Responden	52,60
7	Rata-rata Skor Per Item	1,75

Tabel 1 menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan memiliki skor rata-rata 1,75 dari skor maksimal 4. Berdasarkan temuan tersebut, sebagian besar responden memilih jawaban "sangat tidak setuju" atau "tidak setuju" terhadap pernyataan-pernyataan yang tercantum dalam kuesioner. Akibatnya, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva bagi para pengajar di SMA Negeri Hamparan Perak pada tahun ajaran 2025–2026 dinilai belum memadai dan perlu ditingkatkan demi memperbaiki proses pembelajaran.

2. Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva berdasarkan Indikator

a. Perencanaan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Berdasarkan hasil penelitian terhadap enam item pernyataan, implementasi media pembelajaran berbasis Canva pada aspek perencanaan di SMA Negeri Hamparan Perak tergolong kurang baik. Item 1 mengenai kesesuaian media dengan materi memperoleh skor 52 atau 43,33%, Item 2 mengenai persiapan media memperoleh skor 57 atau 47,50%, Item 3 mengenai pencapaian tujuan pembelajaran memperoleh skor 50 atau 41,67%, dan Item 4 mengenai kesesuaian dengan kebutuhan siswa memperoleh skor 57 atau 47,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Canva belum sepenuhnya sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, serta belum dipersiapkan secara optimal.

Item 5 mengenai pemilihan desain Canva memperoleh skor 46 atau 38,33% dan menjadi capaian terendah, sedangkan Item 6 mengenai perencanaan penggunaan media memperoleh skor 53 atau 44,17%. Secara keseluruhan, Item 1 sampai Item 6 memperoleh skor 315 dari skor maksimum 720 dengan persentase 43,75%, sehingga aspek perencanaan termasuk kategori kurang baik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya peningkatan dalam kesesuaian media, persiapan guru, pemilihan desain, dan perencanaan penggunaan Canva agar media dapat mendukung pembelajaran secara efektif serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Pelaksanaan Penggunaan Media canva Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Item 7 sampai Item 12, implementasi media pembelajaran berbasis Canva pada aspek pelaksanaan di SMA Negeri Hamparan Perak berada pada kategori kurang baik. Item 7 memperoleh skor 50 atau 41,67%, Item 8 sebesar 62 atau 51,67%, Item 9 sebesar 55 atau 45,83%, dan Item 10 sebesar 48 atau 40,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva oleh guru belum optimal, tampilan media belum mampu menarik perhatian secara maksimal, unsur visual belum dimanfaatkan secara optimal, serta Canva belum membantu guru menyampaikan materi dengan jelas dan efektif.

Item 11 mengenai peningkatan interaksi guru dan siswa memperoleh skor 43 atau 35,83% dan menjadi capaian terendah, sedangkan Item 12 mengenai keaktifan siswa

memperoleh skor 46 atau 38,33%. Secara keseluruhan, Item 7 sampai Item 12 memperoleh total skor 304 dari skor maksimum 720 dengan persentase 42,22%, sehingga aspek pelaksanaan termasuk kategori kurang baik. Oleh karena itu, penggunaan Canva perlu diperbaiki terutama dalam aspek daya tarik visual, kejelasan materi, interaksi guru dan siswa, serta peningkatan keaktifan siswa agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

c. Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Item 13 sampai Item 18, implementasi media pembelajaran berbasis Canva pada aspek evaluasi di SMA Negeri Hamparan Perak berada pada kategori kurang baik. Item 13 memperoleh skor 52 atau 43,33%, Item 14 sebesar 55 atau 45,83%, Item 15 sebesar 59 atau 49,17%, Item 16 sebesar 55 atau 45,83%, dan Item 17 sebesar 52 atau 43,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva belum mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memudahkan pemahaman materi, memperjelas informasi, maupun membantu siswa memahami inti materi dan proses belajar secara optimal.

Item 18 mengenai manfaat Canva dalam memahami materi memperoleh skor 43 atau 35,83% dan menjadi capaian terendah. Secara keseluruhan, Item 13 sampai Item 18 memperoleh total skor 316 dari skor maksimum 720 dengan persentase 43,89%, sehingga indikator evaluasi penggunaan media pembelajaran berbasis Canva termasuk kategori kurang baik. Dengan demikian, penggunaan Canva masih perlu dievaluasi dan ditingkatkan, terutama dalam efektivitas pembelajaran, kejelasan informasi, kemudahan memahami materi, serta manfaat media dalam mendukung proses belajar siswa.

d. Respons dan Keterlibatan Siswa Terhadap Penggunaan Media Canva

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Item 19 sampai Item 24, respons dan keterlibatan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva di SMA Negeri Hamparan Perak berada pada kategori kurang baik. Item 19 memperoleh skor 52 atau 43,33%, Item 20 sebesar 53 atau 44,17%, Item 21 sebesar 57 atau 47,50%, Item 22 sebesar 55 atau 45,83%, Item 23 sebesar 50 atau 41,67%, dan Item 24 sebesar 58 atau 48,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Canva belum mampu meningkatkan kesenangan, minat, motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa secara optimal, serta belum mendorong siswa untuk mengharapkan penggunaan Canva lebih sering dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, Item 19 sampai Item 24 memperoleh total skor 325 dari skor maksimum 720 dengan persentase capaian sebesar 45,14%. Skor tersebut berada pada rentang $288 < x \leq 396$, sehingga indikator respons dan keterlibatan siswa termasuk kategori kurang baik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perbaikan pada desain, penyajian materi, serta strategi penggunaan Canva agar media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

e. Kendala Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Item 25 sampai Item 30, kendala penggunaan media pembelajaran berbasis Canva di SMA Negeri Hamparan Perak berada pada kategori kurang baik. Item 25 memperoleh skor 53 atau 44,17%, Item 26 sebesar 64 atau 53,33%, Item 27 sebesar 54 atau 45,00%, Item 28 sebesar 46 atau 38,33%, Item 29 sebesar 54 atau 45,00%, dan Item 30 sebesar 47 atau 39,17%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa fasilitas sekolah, kemampuan guru, ketersediaan

perangkat, jaringan internet, serta kendala teknis masih menjadi hambatan dalam penggunaan Canva.

Secara keseluruhan, Item 25 sampai Item 30 memperoleh total skor 318 dari skor maksimum 720 dengan persentase capaian sebesar 44,17%, sehingga indikator kendala penggunaan media pembelajaran berbasis Canva termasuk kategori kurang baik. Kendala utama meliputi keterbatasan fasilitas dan perangkat, jaringan internet yang belum memadai, kendala teknis, serta kemampuan guru yang masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan sarana dan prasarana, peningkatan kualitas jaringan internet, serta pengembangan kompetensi guru agar penggunaan Canva dapat berlangsung secara lebih optimal dan mendukung proses pembelajaran.

3. Hasil Wawancara

Untuk memperkuat hasil angket, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Sheila Husein Manurung, S.Kom selaku guru di SMA Negeri Hampan Perak. Wawancara bertujuan memperoleh informasi lebih mendalam mengenai implementasi media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, Canva telah digunakan dalam pembelajaran, tetapi belum secara rutin pada setiap materi. Penggunaannya masih bersifat situasional, terutama pada materi yang sesuai disajikan secara visual. Guru menyampaikan, “Iya, saya pernah menggunakan canva dalam pembelajaran, tapi tidak terlalu sering. Biasanya saya pakai kalau ada materi tertentu yang memang lebih cocok ditampilkan dalam bentuk visual atau presentasi yang lebih menarik.”

Canva dinilai memberikan manfaat dalam membuat bahan ajar lebih menarik, rapi, serta membantu penyajian gambar dan diagram. Guru menjelaskan, “Karena tampilannya lebih menarik dibandingkan presentasi biasa. Di canva juga sudah banyak template yang bisa langsung dipakai, jadi lebih mudah untuk membuat bahan ajar yang terlihat rapi dan menarik perhatian siswa.” Selain itu, “Kadang saya juga memasukkan gambar atau diagram supaya siswa lebih mudah memahami isi pelajaran.”

Respons siswa masih beragam. Sebagian siswa lebih tertarik, tetapi belum seluruhnya aktif. Guru menyatakan, “Ada sebagian siswa yang terlihat lebih tertarik karena tampilannya lebih bagus. Tapi tidak semua siswa jadi lebih aktif. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan atau kurang terlibat dalam pembelajaran meskipun sudah menggunakan canva.”

Dari aspek efektivitas, Canva cukup membantu, tetapi belum maksimal. “Membantu, tetapi belum terlalu maksimal. Beberapa siswa lebih mudah memahami materi karena ada gambar dan tampilan yang lebih menarik. Namun masih ada juga siswa yang tetap mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan.” Guru menambahkan, “Menurut saya lebih menarik dibandingkan media yang biasa digunakan sebelumnya. Tetapi dari sisi hasil pembelajaran belum terlihat perbedaan yang terlalu besar. Jadi bisa dibilang cukup membantu, tetapi belum sepenuhnya efektif untuk semua siswa.”

Kendala utama meliputi jaringan internet, keterbatasan perangkat, proyektor, perangkat siswa, dan waktu pembuatan media. “Kendalanya cukup banyak. Yang paling sering adalah jaringan internet yang kurang stabil saat membuat atau membuka materi dari canva. Selain itu, perangkat yang tersedia juga terbatas. Kadang proyektor bermasalah, koneksi internet lambat, atau siswa tidak memiliki perangkat yang memadai saat diperlukan.” Guru juga menyatakan, “Waktu untuk membuat desain pembelajaran di canva juga cukup banyak karena harus menyesuaikan materi dan tampilan.”

Untuk mengatasi kendala, guru menyiapkan materi lebih awal, menyediakan file offline, menggunakan media alternatif, dan meningkatkan keterampilan Canva. “Biasanya saya menyiapkan materi jauh-jauh hari dan menyimpan file dalam bentuk yang bisa dibuka secara

offline sebagai cadangan.” Selain itu, “Kalau internet sedang bermasalah, saya menggunakan media lain yang lebih sederhana. Selain itu, saya juga terus belajar menggunakan fitur-fitur canva supaya proses pembuatan media pembelajaran bisa lebih cepat dan mudah.” Secara keseluruhan, penggunaan Canva belum optimal dan sejalan dengan hasil angket yang menunjukkan kategori kurang baik.

Pembahasan

Pembahasan penelitian bertujuan menginterpretasikan hasil angket dan wawancara dengan mengaitkannya pada teori serta penelitian terdahulu yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis Canva oleh guru di SMA Negeri Hampan Perak Tahun Pelajaran 2025–2026 berada pada kategori kurang baik. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya hasil pada aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, respons dan keterlibatan siswa, serta kendala penggunaan Canva. Hasil wawancara dengan Ibu Sheila Husein Manurung, S.Kom juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva belum optimal dan masih menghadapi hambatan terkait sarana prasarana, kemampuan guru, jaringan internet, perangkat pembelajaran, serta keterlibatan siswa.

1. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis canva Oleh Guru di SMA Negeri

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran berbasis Canva oleh guru di SMA Negeri Hampan Perak berada pada kategori kurang baik. Hal tersebut terlihat dari persentase indikator perencanaan sebesar 43,75%, pelaksanaan 42,22%, evaluasi 43,89%, serta respons dan keterlibatan siswa sebesar 45,14%. Menurut Kurniawan (2022), implementasi media pembelajaran mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara sistematis agar media mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Pada aspek perencanaan, penggunaan Canva belum sepenuhnya sesuai dengan materi, kebutuhan siswa, dan tujuan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa perencanaan belum optimal, padahal Putra dkk. (2023) menyatakan bahwa perencanaan media merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Pada aspek pelaksanaan, Canva belum mampu menarik perhatian, meningkatkan interaksi, dan mendorong keaktifan siswa secara maksimal. Menurut Rahmawati dan Suyanto (2023), pelaksanaan media perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah dan kebutuhan siswa. Sementara itu, aspek evaluasi menunjukkan bahwa Canva belum optimal dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi. Wulandari dan Anwar (2024) menegaskan bahwa evaluasi diperlukan untuk mengetahui efektivitas media dan melakukan perbaikan secara berkelanjutan.

Menurut Astaño (2025), Canva merupakan platform desain grafis yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran visual secara mudah dan menarik. Gurning dkk. (2024) juga menyatakan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan kreativitas dan membantu pemahaman siswa. Namun, manfaat tersebut belum sepenuhnya dirasakan di SMA Negeri Hampan Perak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Canva hanya digunakan pada materi tertentu, belum rutin, dan belum mampu meningkatkan keterlibatan seluruh siswa.

Temuan ini berbeda dengan Sari dan Ramadhani (2021), Hidayat (2022), serta Putra dkk. (2023) yang menunjukkan dampak positif media digital terhadap minat, motivasi, dan kualitas pembelajaran. Perbedaan tersebut disebabkan oleh belum optimalnya perencanaan, keterampilan guru, serta sarana dan prasarana. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kompetensi guru, perencanaan yang matang, dan dukungan fasilitas agar implementasi Canva lebih efektif.

2. Kendala Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran berbasis Canva di SMA Negeri Hamparan Perak masih menghadapi berbagai kendala. Hasil angket menunjukkan indikator kendala memperoleh persentase sebesar 44,17% dan termasuk kategori kurang baik. Hasil tersebut diperkuat wawancara dengan Ibu Sheila Husein Manurung, S.Kom yang menunjukkan adanya hambatan dari aspek sarana dan prasarana, guru, serta siswa.

Pada aspek sarana dan prasarana, keterbatasan jaringan internet menjadi salah satu kendala utama. Jaringan yang kurang stabil menghambat proses pembuatan maupun penggunaan materi Canva. Selain itu, proyektor terkadang mengalami gangguan dan ketersediaan perangkat pembelajaran masih terbatas, termasuk perangkat yang dimiliki siswa. Menurut Rahmawati dan Suyanto (2023), fasilitas merupakan prasyarat penting dalam pembelajaran berbasis media digital. Temuan ini sejalan dengan Fadli dan Yuniarti (2025) yang menyatakan bahwa dukungan sarana, prasarana, dan kebijakan sekolah berperan penting dalam keberhasilan implementasi media digital.

Pada aspek guru, kemampuan menggunakan Canva masih belum optimal. Guru memerlukan peningkatan keterampilan dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif. Selain itu, pembuatan media Canva membutuhkan waktu cukup lama karena desain harus disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Menurut Wulandari dan Anwar (2024), kompetensi digital guru berpengaruh terhadap keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital. Prasetyo dan Wibowo (2021) juga menyatakan bahwa kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran berbasis digital.

Pada aspek siswa, respons dan keterlibatan masih tergolong kurang baik. Sebagian siswa belum menunjukkan minat, motivasi, perhatian, dan keaktifan yang optimal. Meskipun sebagian siswa tertarik pada tampilan Canva, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan dan mengalami kesulitan memahami materi. Temuan ini berbeda dengan Sari dan Ramadhani (2021) yang menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, rendahnya tingkat persiapan dan keterlibatan siswa, keterbatasan fasilitas, serta terbatasnya waktu dan keahlian guru merupakan beberapa kendala dalam penggunaan Canva. Kondisi ini menyebabkan penggunaan Canva menjadi kurang optimal, sehingga diperlukan berbagai peningkatan yang menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi media pembelajaran berbasis canva oleh guru dalam proses pembelajaran di SMA Negeri Hamparan Perak Tahun Pelajaran 2025–2026, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi media pembelajaran berbasis canva oleh guru dalam proses pembelajaran di SMA Negeri Hamparan Perak Tahun Pelajaran 2025–2026 berada pada kategori kurang baik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis pada indikator perencanaan penggunaan media pembelajaran yang memperoleh persentase sebesar 43,75%, pelaksanaan penggunaan media canva dalam pembelajaran sebesar 42,22%, evaluasi penggunaan media pembelajaran sebesar 43,89%, serta respons dan keterlibatan siswa terhadap penggunaan media canva sebesar 45,14%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva belum berjalan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran.
2. Kendala implementasi media pembelajaran berbasis canva oleh guru dalam proses pembelajaran di SMA Negeri Hamparan Perak Tahun Pelajaran 2025–2026 meliputi kendala sarana dan prasarana, kendala guru, dan kendala siswa. Kendala sarana dan prasarana meliputi jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan perangkat

pembelajaran, dan gangguan pada penggunaan proyektor. Kendala guru meliputi keterbatasan keterampilan dalam menggunakan canva serta waktu yang cukup lama untuk membuat media pembelajaran. Sementara itu, kendala siswa meliputi rendahnya keaktifan dalam pembelajaran, kurangnya perhatian terhadap pembelajaran, serta belum terbiasanya siswa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan implementasi media pembelajaran berbasis canva dalam proses pembelajaran, guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis canva, serta melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran secara lebih optimal agar penggunaan media pembelajaran dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.
2. Untuk mengatasi kendala implementasi media pembelajaran berbasis canva, pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, terutama jaringan internet, perangkat pembelajaran, dan fasilitas penunjang lainnya. Selain itu, guru diharapkan terus mengembangkan kompetensi dalam penggunaan media digital, sedangkan siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dan membiasakan diri memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, G. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMA Negeri 14 Bandar Lampung.
- Anjelina, J. (2025). Eksplorasi Jenis-Jenis Belajar Anak Sekolah Dasar Berdasarkan Konteks Sosial dan Teknologi. Didaktik.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). PT. Rineka Cipta.
- Arwanda, P., Mansyur, M., & Zulfa, N. (2025). The impact of canva-based digital media on learning outcomes, motivation, and creative thinking skills: A systematic review. *Journal of Educational Technology Research*, 12(2), 115–130.
- Astano, J. L. (2025). The effectiveness of canva as an instructional tool in improving students' academic performance: A meta-analysis. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(10), 1327–1345.
- Fadhila, R. (2023). Hubungan Antara Konflik Peran Ganda Dengan Stres Kerja Pada Karyawan Wanita PT Samwon Busana Indonesia. Skripsi. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Gurning, P., Maasawet, E. T., Hudiyono, Y., Subagiyo, L., Herliani, H., & Akhmad, A. (2024). Developing of canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 887–897. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.33815>
- Hamidah D. (2018). Konsep Manajemen Kelas. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* Vol.7, No.1, Desember 2018 e-ISSN 2620-9209.
- Hamidah D. (2022a). Keefektifan Pelaksanaan Supervisi Akademik Dalam Peningkatan Keprofesionalan Guru Oleh Kepala Sekolah Di Smks Ypis Maju Binjai. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* Vol 11, No. 2, Oktober 2022 e-ISSN 2620-9209.
- Hamidah D. (2022b). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran E-Learning Dengan Menggunakan Strategi Belajar Kooperatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP An-Nadwa Islamic Center Binjai. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* Vol 11, No. 2, Oktober 2022 e-ISSN 2620-9209.
- Hidayat, R., et al. (2022a). Implementasi media pembelajaran digital pada pembelajaran SMA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 189–198.
- Hidayat, R., et al. (2022b). Implementasi media pembelajaran digital pada pembelajaran SMA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 189–198.
- Hidayati, R., Aji, S. D., & Sari, Y. I. (2025). Development of canva-Assisted E-Modules for I Love

- Indonesia Material for Kindergarten Teachers in Group B, Gadingrejo District 1. 01(01), 299–306.
- Jamaludin, M., & Sedek, M. (2024). Students' perceptions of canva as a teaching and learning tool in digital classrooms. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(14), 1–15.
- Kartikasari, M., Fitriana, L., & Nurhasanah, F. (2025). Using Interactive Teaching Materials to Improve Indonesian Students' Numeracy Skills: A Systematic Literature Review. *Jurnal Varidika*.
- Kurniawan, D., et al. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif di SMA Negeri. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 55–64.
- Lestari, I., & Nugroho, A. (2022). Implementasi media audiovisual dalam pembelajaran SMA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(3), 412–420.
- Miles, M. B. and A. M. H. (2005). *Qualitative Data Analysis* (terjemahan). UI Press.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Remaja Rosdakarya.
- Mudzakir, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar Berbasis canva Interaktif Terintegrasi Nilai Religius. 11, 170–185.
- Muhammad. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan canva.
- Nugraha, R. A. (2025). Sekolah Sebagai Agen Moral: Strategi Pembentukan Budaya Positif di Era Digital pada MA Assohwah Al Islamiah Gerung. *National Citizenship Journal*, 1(01), 12–19. <https://ejournal.icmandiri.com/index.php/NCJ/article/view/6>
- Nurhayati, S., Judijanto, et al. (2025). Media dan Teknologi Pembelajaran. *Sumber Ilmu*.
- Prasetyo, A., & Wibowo, S. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SMA. *Jurnal Pendidikan*, 22(3), 245–256.
- Rafi, M. (2025). Interactive Teaching Material Design Based on Articulate Storyline in Creative Writing Learning Comic Material. 9(3), 441–452.
- Rajendran, T., Kumar, S., & Abdullah, N. (2023). Visual platforms in language learning: Exploring the role of canva in digital pedagogy. *Education and Information Technologies*, 28(9), 11245–11260.
- Sari, D., & Ramadhani, R. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 101–112.
- Selfia, S., & Aqil, M. (2026). The Effect of Audio-Visual Media on Learning Outcomes in Arts , Culture , and Crafts Education : A Quasi-Experimental Study in Indonesian Elementary Schools. 5(1), 998–1008.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Edisi Terbaru). Alfabeta.
- Wulandari, A., & Setyawati, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis canva untuk Meningkatkan Pemahaman IPA. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7645–7649. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8538>.