

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO DI SMP NEGERI 18
MAKASSAR**

Akhirah Ramadhani¹, Rusdi², Syarifah Balkis³

¹²³Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas
Negeri Makassar

1akhirahramadhani@gmail.com, 2rusdi@unm.ac.id, 3syarifah.balkis@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine: 1) the overview of Canva application in SMP Negeri 18 Makassar, 2) how teachers utilize Canva in creating interactive video-based learning media at SMP Negeri 18 Makassar. This research employed a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques were carried out through observation, in-depth interviews with several teachers at SMP Negeri 18 Makassar as the main respondents, and documentation. The obtained data were analyzed using the procedures of data reduction, data display, as well as drawing conclusions and verification to produce accurate findings. The results of the study show that: (1) the Canva application plays a significant role in supporting the learning process at SMP Negeri 18 Makassar. Its utilization is not limited to delivering material but also supports the management of a collaborative and creative learning environment. (2) The use of Canva in developing video-based learning media has proven effective in improving the quality of teaching and learning, enriching students' learning experiences, and fostering a more engaging, collaborative, and interactive learning atmosphere.

Keywords: Canva Application, Interactive Learning Media, Video-Based Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) gambaran aplikasi Canva di SMP Negeri 18 Makassar, 2) bagaimana guru memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis video di SMP Negeri 18 Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dengan beberapa guru di SMP Negeri 18 Makassar sebagai responden utama serta dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan prosedur reduksi data, penyajian data, serta menarik kesimpulan dan verifikasi untuk menghasilkan temuan yang akurat. Hasil penelitian ini: 1) menggambarkan aplikasi Canva memiliki peran yang signifikan dalam menunjang proses pembelajaran di SMP Negeri 18 Makassar. Pemanfaatannya tidak hanya terbatas pada penyampaian

materi, tetapi juga mendukung pengelolaan lingkungan belajar yang kolaboratif dan kreatif. 2) pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video di SMP Negeri 18 Makassar terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik, kolaboratif, dan interaktif.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Media Pembelajaran Interaktif, Video Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya memengaruhi cara memperoleh informasi, tetapi juga mendorong inovasi dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel (Putu Windu, 2021). Guru dan siswa kini dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai perangkat digital sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar (Rahmawati, 2024). Salah satu wujud inovasi teknologi pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Media ini berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta mempermudah penyampaian materi (Safa, 2023; Aji, 2020).

Di antara berbagai platform yang tersedia, Canva menjadi salah satu aplikasi populer yang banyak digunakan oleh pendidik karena

kemudahan akses, fitur menarik, dan ketersediaan berbagai template pendidikan (Rahmatullah, 2020). Canva memungkinkan guru merancang media ajar dalam berbagai format, termasuk video pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini juga menyediakan versi Canva for Education dengan ribuan template gratis yang mendukung kegiatan belajar mengajar (Canva Statistik, 2023).

Di Indonesia, pemanfaatan Canva mulai banyak diterapkan di berbagai satuan pendidikan, termasuk di SMP Negeri 18 Makassar. Berdasarkan hasil observasi awal, beberapa guru di sekolah tersebut telah menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran, terutama dalam bentuk video interaktif pada mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial, Prakarya, dan Informatika. Para guru memilih Canva karena mudah digunakan, memiliki banyak fitur

gratis, dan mendukung penggunaan akun belajar.id.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui gambaran aplikasi canva di SMP Negeri 18 Makassar serta mendeskripsikan secara mendalam bagaimana guru memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis video di SMP Negeri 18 Makassar. Kebaruan penelitian ini terletak pada kajiannya yang tidak hanya membahas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berbasis video, tetapi juga penggunaannya dalam pembuatan desain grafis sekolah. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan kajian literatur, penelitian ini dilakukan secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan guru di SMP Negeri 18 Makassar, sehingga menghasilkan data faktual dan mendalam mengenai proses pemanfaatan Canva dalam mendukung pembelajaran yang kreatif dan kondusif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis video di SMP Negeri 18 Makassar. Subjek penelitian meliputi guru yang memanfaatkan aplikasi canva.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian diuji keabsahannya dengan triangulasi sumber. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga hasil penelitian mampu menggambarkan pemanfaatan Canva secara faktual dan mendalam sesuai kondisi di lapangan.

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

a. Gambaran Aplikasi Canva di SMP Negeri 18 Makassar

1) Penggunaan Aplikasi Canva

Banyaknya guru penggunaan Canva di SMP Negeri 18 Makassar menunjukkan adanya kesadaran bahwa media visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan

siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya media dalam membangun motivasi dan membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar aktif. Pemanfaatan Canva di sekolah ini tidak hanya untuk pembuatan media ajar, tetapi juga digunakan dalam mendesain modul pembelajaran dan poster edukatif berisi pesan motivasi, tata tertib, serta ajakan berperilaku positif. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana pembentukan lingkungan belajar yang edukatif dan menarik.

2) Tujuan Pemanfaatan Aplikasi Canva

Tujuan utama pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran di SMP Negeri 18 Makassar yaitu membantu guru menciptakan media ajar yang menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan Canva di SMP Negeri 18 Makassar tidak hanya bertujuan untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kondisi ini mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan

era digital, sehingga siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Dari perspektif teori konstruktivisme, tujuan ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Canva berperan sebagai media yang memicu rasa ingin tahu dan memudahkan siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki. Tampilan visual yang menarik mendorong siswa untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan terlibat lebih aktif selama proses belajar di kelas

3) Aksesibilitas Pemanfaatan Aplikasi Canva

Di SMP Negeri 18 Makassar aksesibilitas aplikasi Canva dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, handphone, maupun tablet semakin memperkuat intensitas penggunaannya. Guru dapat menyesuaikan perangkat sesuai kebutuhan, baik saat berada di sekolah maupun di luar lingkungan belajar. Kondisi ini mencerminkan adanya adaptasi terhadap teknologi sekaligus kreativitas guru dalam memanfaatkan sumber daya yang

tersedia. Dengan demikian, pemanfaatan Canva di SMP Negeri 18 Makassar tidak hanya menjadi tren sementara akibat pandemi, melainkan telah menjadi bagian dari strategi pembelajaran jangka panjang. Canva membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan kualitas penyampaian informasi, serta memperkaya pengalaman belajar siswa.

b. Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video di SMP Negeri 18 Makassar

1) Proses Pembuatan Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, proses pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva di SMP Negeri 18 Makassar menunjukkan bahwa guru telah melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini memperlihatkan adanya tahapan sistematis dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video melalui Canva. Guru-guru SMP Negeri 18 Makassar umumnya memulai dengan menentukan materi

sesuai tujuan pembelajaran, kemudian memilih template yang sesuai, menambahkan teks, gambar, animasi, serta audio, dan diakhiri dengan peninjauan ulang sebelum ditayangkan.

2) Interaktifitas Penggunaan Video Pembelajaran

Penggunaan Canva untuk membuat video pembelajaran di SMP Negeri 18 Makassar membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi dilibatkan secara aktif untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, respon positif siswa juga menjadi salah satu bukti keberhasilan penggunaan Canva dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya memperhatikan dengan seksama selama video diputar, tetapi juga menunjukkan keterlibatan aktif melalui komentar, pertanyaan, maupun pendapat yang mereka sampaikan setelah pemutaran video pembelajaran selesai. Kondisi ini memperlihatkan bahwa media berbasis Canva mampu memfasilitasi interaksi dua arah antara guru dan siswa. Video yang ditayangkan tidak

hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga memicu terjadinya diskusi, tanya jawab, serta refleksi bersama mengenai materi yang dipelajari.

3) Kendala Penggunaan Aplikasi Canva

Penggunaan Canva tidak terlepas dari hambatan teknis. Berdasarkan hasil penelitian, guru di SMP Negeri 18 Makassar kerap menghadapi beberapa kendala dalam penggunaan aplikasi Canva. Seperti kendala berupa aplikasi yang melambat ketika terlalu banyak elemen dimasukkan, keterbatasan jaringan internet sekolah yang tidak stabil, serta perangkat dengan spesifikasi rendah yang membuat proses pengeditan berjalan lamban. Hambatan ini berpotensi mengganggu efektivitas dan efisiensi waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Namun, berbagai solusi telah diterapkan, seperti mengurangi elemen yang tidak esensial, mengompres ukuran gambar sebelum diunggah, memanfaatkan jaringan pribadi ketika WiFi sekolah melemah, menunda pengeditan hingga jaringan kembali normal, hingga menggunakan komputer laboratorium dengan spesifikasi lebih tinggi.

Fakta ini menunjukkan adanya adaptasi guru dalam menghadapi keterbatasan teknis demi menjaga kelancaran pembuatan media pembelajaran. Strategi tersebut menggambarkan fleksibilitas dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi, sekaligus membuktikan bahwa keterbatasan tidak menjadi penghalang utama selama ada upaya mencari solusi yang tepat.

E. Kesimpulan

Penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 18 Makassar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses belajar. Melalui berbagai fiturnya, guru dapat menciptakan media pembelajaran visual dan berbasis video yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang dihasilkan mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, dan audio sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Pemanfaatannya juga tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi meluas ke pembuatan modul ajar, poster edukatif, dan desain pendukung kegiatan sekolah lainnya. Dengan

demikian, Canva berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, kolaboratif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait. Bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, serta mengoptimalkan penggunaannya tidak hanya untuk penyampaian materi, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan kolaboratif. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran digital seperti penyediaan jaringan internet yang stabil dan cepat agar proses pembuatan serta penggunaan media berbasis video dapat berjalan optimal. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk rutin mengadakan pelatihan atau workshop terkait pemanfaatan aplikasi Canva dan teknologi pendidikan lainnya agar kemampuan guru dalam mengintegrasikan

teknologi ke dalam pembelajaran semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.; 1st ed.). Syakir Media Press.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Tahta Media Group.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). Alfabeta. www.cvalfabeta.com

Jurnal :

- Ahlaro Steven Ronald. (2020). Kriteria Metode Pembelajaran Yang Baik Dan Efektif. *Jurnal Jumpa*, VIII.
- Aji, W. N., Bambang, D., & Setiyadi, P. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. In *Metafora: Vol. VI* (Issue 2).
- Amrina, Mudinillah, A., Hikmah, D., & Siti Fadhillah, R. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas X MAN 1 Padang Panjang (Using Canva Application in Making Arabic Learning Videos in Class X MAN 1 Padang Panjang). *Loghat*

- Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>.
- Fadilah, A., Rizki, K. N., Atha, N. K., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Gading Ananta Putra, A., Oktavian, W., & Setya Hermawan, J. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3521>
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 81. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3266>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. 12(2).
- 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.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Ayani Suparto, A., Seituni, S., & Sheilla, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 6).
- Internet :**
- Canva Statistik. (2023, February 2). *Canva Statistics : Semua Fakta dan Angka Penting*. AFFMU. <https://www.affmu.com/id/canva-statistics.html?>
- Karel Christhoper. (2020). *The 6 Types Of Video For Learning*. https://learningcarton-com.translate.goog/the-6-types-of-video-for-learning/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Stuvia. (2023). Mengenal Media Pembelajaran Interaktif Beserta Contohnya. <https://stuvia.id/tips-belajar/media-pembelajaran-interaktif/>