

IMPLEMENTASI CANVA UNTUK MENDORONG KREATIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA DI KELAS X SMK DWK

Ebi Pratama¹, Fika Anjana², Dwi Astutik³

^{1,2}Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, Indonesia

³SMK Darul Lughah Wal Karomah Kraksaan, Probolinggo, Indonesia

E-mail: pratamaebi80@gmail.com¹, fikaanjana16@gmail.com², dwiastutik58@gmail.com³

Abstract

The rapid development of digital technology has brought significant changes to the educational landscape, including the teaching of Indonesian language at vocational high schools (SMK). One of the innovative learning media with great potential is Canva, a web-based graphic design platform that integrates text and visual elements to create engaging learning experiences. This study aims to describe the implementation of Canva in teaching Indonesian to grade X students at SMK DWK and to analyze its effectiveness in enhancing students' learning creativity. A qualitative descriptive approach with a case study design was employed. The research subjects consisted of an Indonesian language teacher and grade X students. Data were collected through interviews, observations, and documentation, then analyzed using Miles and Huberman's model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of Canva significantly increased students' engagement and motivation during learning activities. Students were more enthusiastic, actively participated in discussions, and showed higher creativity in producing posters that combined text and visual elements. The outputs were more structured, neat, and professional compared to manual tasks. Although there were technical challenges such as unstable internet connections and initial difficulties in template selection, these were overcome through adaptive teaching strategies. In conclusion, Canva is proven to be an effective learning medium that promotes creativity, enhances digital literacy, and supports interactive learning experiences aligned with the Merdeka Curriculum.

Keywords: Canva, learning creativity, Indonesian language learning, vocational school, digital media

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu media pembelajaran inovatif yang potensial adalah Canva, platform desain grafis berbasis web yang mampu memadukan teks dan visual secara menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK DWK serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih antusias, aktif berdiskusi, dan kreatif dalam menghasilkan karya poster yang menggabungkan teks dan elemen visual. Produk yang dihasilkan lebih rapi, terstruktur, dan profesional dibandingkan tugas manual. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan kesulitan awal dalam memilih template, kendala tersebut dapat diatasi melalui strategi pembelajaran yang adaptif. Kesimpulannya, Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mendorong kreativitas belajar, meningkatkan literasi digital, dan

menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta relevan dengan kebutuhan dunia kerja kreatif di era Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: Canva, kreativitas belajar, pembelajaran Bahasa Indonesia, SMK, media digital

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan Indonesia semakin kuat sejak diterapkannya Kurikulum Merdeka (2022) yang berorientasi pada kompetensi, diferensiasi pembelajaran, serta penguatan kreativitas peserta didik. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK, tujuan utamanya adalah mengembangkan keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) yang dipadukan dengan kemampuan berpikir kritis-kreatif serta literasi digital, sehingga siswa dapat menghasilkan teks yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja kreatif (Kemendikbudristek, 2022a, 2022b). Dalam kerangka tersebut, penggunaan media desain visual berbasis web seperti Canva dipandang sebagai alternatif strategis untuk menumbuhkan kreativitas, menata ide, serta memfasilitasi produksi teks multimodal (poster, infografis, presentasi, hingga video pendek) yang mendukung keterlibatan aktif siswa.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, berbagai studi telah menunjukkan efektivitas media digital dalam pembelajaran. Hasil meta-analisis menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara konsisten berdampak positif terhadap peningkatan capaian akademik, terutama dalam pembelajaran berbasis bahasa (Astano, 2025). Astaño (2025) menegaskan bahwa Canva tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, tetapi juga mendorong pembelajaran kolaboratif melalui fitur desain daring. Menurut Supriyadi (2021), integrasi media digital dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Penelitian Wahyuni dan Hartono (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Prasetyo dan Lestari (2019) juga menemukan bahwa media pembelajaran berbasis web mampu memfasilitasi keterlibatan siswa dalam proses belajar secara lebih mendalam.

Hasil berbagai penelitian menunjukkan Canva mampu meningkatkan prestasi belajar, motivasi, dan keterampilan menulis pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah menengah kejuruan. Sebuah meta-analisis terhadap 22 penelitian dengan total 1.540 partisipan menemukan efek signifikan penggunaan Canva terhadap capaian akademik, terutama di Indonesia dan pada mata pelajaran berbasis bahasa (Astano, 2025). Studi lain di SMK juga mengonfirmasi bahwa project-based learning berbantuan Canva berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis deskriptif serta menumbuhkan persepsi yang baik dari siswa terhadap proses pembelajaran (Ruswandi et al., 2024). Penelitian lain pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP atau SMA mengindikasikan bahwa Canva mendukung hasil belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa, terutama ketika guru menugaskan mereka menghasilkan karya kreatif untuk dipublikasikan (Mansyur et al., 2024; Hadana et al., 2023). Selain itu, pada ranah menulis kreatif, Canva terbukti memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi

ide, mengombinasikan teks dan visual, serta menyajikan karya secara lebih menarik (Larasati et al., 2022).

Secara pedagogis, Canva sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK yang dekat dengan industri kreatif serta terbiasa dengan budaya kerja berbasis proyek dan portofolio. Berbagai fitur seperti template, elemen grafis, kolaborasi daring, dan integrasi multimedia mempermudah siswa mengubah gagasan menjadi produk teks multimodal yang komunikatif. Dari perspektif guru, Canva mendukung perancangan pengalaman belajar yang beragam (tingkat kesulitan berbeda, variasi produk) dan memungkinkan asesmen autentik berbasis kinerja, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022a). Lebih jauh, penggunaan Canva berpotensi memperkuat literasi data dan visual siswa kompetensi penting di era informasi sekaligus menumbuhkan rasa kepemilikan atas karya yang dapat dipublikasikan secara profesional (Astaño, 2025; Ruswandi et al., 2024). Namun, keberhasilan implementasi Canva memerlukan dukungan ekosistem yang memadai, meliputi ketersediaan perangkat dan akses internet, penguasaan literasi digital dasar, serta rancangan tugas yang terstruktur.

Penelitian di madrasah aliyah menunjukkan penggunaan Canva berjalan optimal apabila guru menyesuaikan desain media dengan silabus dan modul ajar, menyediakan dukungan sarana (proyektor, jaringan internet), serta mengombinasikan penjelasan dengan praktik langsung (Sari et al., 2024). Dengan demikian, efektivitas Canva sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran, termasuk perumusan tujuan, indikator keberhasilan, rubrik penilaian, skenario kolaborasi, serta pemberian umpan balik formatif. Berdasarkan paparan tersebut,

penelitian ini berfokus pada penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas X SMK DWK. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana implementasi Canva dalam proses pembelajaran serta sejauh mana pemanfaatan aplikasi tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya berbasis teks dan visual.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Canva dan menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan akademik bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kreativitas belajar, literasi digital, dan pembelajaran berlandaskan Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan memberikan gambaran mendalam mengenai proses serta hasil penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan tersebut dipilih karena mampu menyajikan pemahaman menyeluruh terhadap fenomena pembelajaran dalam konteks nyata, serta menitikberatkan pada makna yang terbentuk melalui interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan ialah studi kasus, dengan fokus pada satu lokasi penelitian dan satu kelompok partisipan, yakni siswa kelas X SMK DWK. Melalui studi kasus, penelitian ini berupaya menelaah secara rinci penerapan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat memberikan pemahaman yang

mendalam baik tentang proses maupun hasil yang dicapai.

Subjek penelitian terdiri dari guru Bahasa Indonesia kelas X SMK DWK beserta siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran menggunakan Canva. Informan ditentukan secara purposive, yakni dipilih berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran yang menjadi fokus penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman, pandangan, serta persepsi guru dan siswa mengenai penggunaan Canva. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung jalannya pembelajaran, meliputi interaksi, keterlibatan siswa, serta ekspresi kreativitas yang muncul. Sementara itu, dokumentasi mencakup pengumpulan dokumen berupa RPP, hasil karya siswa yang dibuat dengan Canva, serta foto maupun video kegiatan belajar.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan. Pertama, reduksi data, yaitu menyaring, merangkum, dan memfokuskan data pada aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Kedua, penyajian data, yakni menyusun informasi terpilih dalam bentuk narasi agar mudah dipahami. Ketiga, penarikan kesimpulan, yaitu menyusun temuan penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis secara menyeluruh, dengan tetap memperhatikan konsistensi serta keabsahan informasi yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian peneliti menemukan:

1. Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan observasi dan wawancara, implementasi Canva dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK DWK berjalan efektif. Guru menggunakan Canva sebagai media untuk mendukung tugas kreatif berupa pembuatan poster, sehingga siswa tidak hanya menulis, tetapi juga mengintegrasikan teks dengan elemen visual. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih multimodal serta relevan dengan dunia kreatif yang dekat dengan karakteristik siswa SMK. Guru Bahasa Indonesia, Ibu Dwi Astutik, menyampaikan bahwa penggunaan Canva mendorong keterlibatan aktif siswa.

"Menurut saya pembelajaran berjalan baik. Siswa terlihat lebih tertarik dan aktif, apalagi ketika mencoba langsung membuat desain di Canva."

Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Canva berhasil menghidupkan interaksi kelas melalui praktik langsung, bukan hanya teori. Hasil ini diperkuat oleh dokumentasi lapangan pada gambar 1 dan gambar 2.



Gambar 1. Suasana kelas saat implementasi Canva berlangsung



Gambar 2. Dokumentasi siswa mengerjakan desain Canva di kelas

2. Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Salah satu dampak nyata dari penggunaan Canva adalah meningkatnya keterlibatan siswa. Mereka terlibat aktif berdiskusi, saling membantu, dan menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Guru menegaskan

"Mereka lebih antusias, banyak berdiskusi dengan teman, bahkan ada yang saling membantu". Jadi interaksi di kelas lebih hidup. Senada dengan itu, siswa bernama Ahmad Rizky juga mengaku lebih bersemangat

"Iya, lebih semangat. Soalnya bisa kasih warna, gambar, jadi nggak bosen." Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran lebih bermakna ketika siswa aktif berinteraksi dan membangun pengalaman belajar secara kolaboratif.

3. Kualitas Karya Kreatif Siswa

Guru menilai kualitas karya siswa melalui Canva lebih baik dibandingkan tugas manual. Produk yang dihasilkan lebih rapi, menarik, dan terstruktur



a.

b.

Gambar 3. a. Poster karya siswa dengan canva (Promosi produk makanan); b. Poster karya siswa dengan canva (Promosi produk kue)

"Lebih rapi, menarik, dan kreatif dibandingkan tugas manual. Teks dan visual mereka lebih terstruktur."

Pernyataan ini sejalan dengan penelitian Ruswandi et al. (2024) yang menegaskan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis deskriptif melalui pendekatan project-based learning. Siswa juga merasa lebih percaya diri menunjukkan hasil karyanya karena tampilannya lebih profesional. Dokumentasi karya siswa memperlihatkan peningkatan kreativitas dalam mengombinasikan teks dan visual.

4. Kendala dan Solusi

Meskipun hasilnya positif, terdapat kendala teknis berupa keterbatasan jaringan internet. Guru menyebutkan

"Kendala utama di jaringan internet, kadang lambat. Tapi masih bisa diatasi."

Siswa pun merasakan kendala serupa, selain kebingungan awal dalam memilih template. Kendala ini bukan hambatan besar, tetapi menuntut guru untuk menyiapkan alternatif, seperti memberikan materi offline atau menyarankan siswa mengunduh template lebih dahulu.

5. Potensi Keberlanjutan Penggunaan Canva

Baik guru maupun siswa sama-sama setuju bahwa Canva layak digunakan secara berkelanjutan. Guru menilai media ini cocok dengan karakteristik siswa SMK yang dekat dengan dunia kreatif, sementara siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

"Setuju, Kak. Soalnya lebih asyik, pelajaran jadi nggak monoton." (Rizky)

Hasil ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya (Larasati et al., 2022; Mansyur et al., 2024) yang menegaskan bahwa Canva mampu menumbuhkan kreativitas sekaligus meningkatkan hasil

belajar bahasa. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pandangan Yuliani dan Widodo (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam mengasah keterampilan kolaboratif dan kreativitas siswa. Mulyani (2017) menekankan pentingnya literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai pondasi untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, Kusnadi (2015) menemukan bahwa kendala teknis, seperti keterbatasan jaringan internet dan penguasaan literasi digital dasar, sering menjadi tantangan utama dalam penerapan teknologi pembelajaran hal ini juga muncul dalam konteks implementasi Canva pada penelitian ini.

Analisis Temuan Penelitian Berdasarkan Miles dan Huberman

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap:

1. Reduksi Data

Data dari wawancara guru dan siswa diseleksi untuk menekankan aspek yang relevan dengan fokus penelitian, yakni implementasi Canva dan dampaknya terhadap kreativitas siswa. Misalnya, kutipan guru mengenai antusiasme siswa dan kualitas karya dipilih karena menggambarkan langsung perubahan perilaku belajar.

2. Penyajian Data

Data yang sudah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi dan kutipan langsung. Hal ini terlihat pada pemaparan temuan wawancara guru dan siswa, yang diorganisasi ke dalam tema-tema: keterlibatan dan motivasi, kualitas karya, kendala teknis, dan potensi keberlanjutan. Penyajian

tematik ini memudahkan pembaca memahami hubungan antara data dengan tujuan penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data, ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas siswa. Meskipun terdapat kendala teknis, hal tersebut tidak mengurangi efektivitas implementasi Canva. Kesimpulan ini didukung teori konstruktivisme serta penelitian terdahulu (Larasati et al., 2022; Ruswandi et al., 2024). Dengan demikian, teknik analisis Miles dan Huberman membantu menata data kualitatif secara sistematis sehingga hasil penelitian tidak hanya berupa deskripsi, tetapi juga memberi makna mendalam terkait efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMK DWK, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva terbukti efektif dalam mendorong kreativitas belajar siswa. Implementasi Canva dilakukan melalui tugas pembuatan poster yang memadukan teks dan elemen visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih multimodal, interaktif, dan relevan dengan dunia kerja kreatif yang dekat dengan karakteristik peserta didik SMK.

Dari sisi keterlibatan siswa, penggunaan Canva meningkatkan partisipasi aktif, diskusi kelompok, dan antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Guru dan siswa sama-sama menilai bahwa pembelajaran

menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta memfasilitasi eksplorasi ide secara bebas. Kualitas karya yang dihasilkan melalui Canva juga lebih rapi, terstruktur, dan kreatif dibandingkan dengan tugas manual, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menampilkan hasil karyanya.

Meskipun terdapat kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil dan kebingungan awal dalam penggunaan fitur, hambatan tersebut dapat diatasi dengan strategi guru yang adaptif, seperti menyediakan template dan materi offline. Selain itu, guru dan siswa menunjukkan kesediaan untuk terus menggunakan Canva secara berkelanjutan karena media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Secara keseluruhan, Canva tidak hanya berfungsi sebagai media bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas, literasi digital, dan kemampuan berkomunikasi multimodal. Dengan perencanaan pembelajaran yang matang serta dukungan sarana yang memadai, Canva memiliki potensi besar untuk diintegrasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada *Causal Productions* atas izin yang diberikan untuk menggunakan dan merevisi template yang disediakan oleh *Causal Productions*.

DAFTAR PUSTAKA

- Astano, F. (2025). Meta-analisis efektivitas Canva dalam pembelajaran bahasa di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, 10(1), 22–34.
- Astaño, F. (2025). Pengaruh Canva terhadap capaian akademik siswa: Tinjauan

sistematis. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Teknologi*, 12(3), 115–130.

- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia teks negosiasi kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Sekolah (JUPENDIS)*, 1(1), 126–142.
- Kemendikbudristek. (2022a). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. *Jakarta: Kemendikbudristek*.
- Kemendikbudristek. (2022b). *Capaian Pembelajaran: Satuan Pendidikan Jenjang SMA/SMK—Bahasa Indonesia (Fase E)*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kusnadi, A. (2015). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(3), 115–126.
- Larasati, M., Rustandi, A., & Friatin, L. Y. (2022). Empowering students' creative writing ability by using Canva (A case study in one junior high school in Ciamis). *Journal of English Education Program (JEEP)*, 9(2), 101–110.
- Mansyur, H., M, U., & Zain, S. (2024). The effectiveness of the use of Canva media on Indonesian language learning outcomes for grade VII students SMP Negeri 2 Rappang. *International Journal of Sustainable Applied Sciences*, 2(6), 563–570.
- Mulyani, R. (2017). Literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 45–53.

- Prasetyo, A., & Lestari, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 34–45.
- Ruswandi, R., Gumelar, W. S., Ermaya, A. S., & Ginanjar, G. (2024). The effectiveness of project-based learning by using Canva application on students' descriptive writing achievement. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 9(2), 1–20.
- Sari, O., Arono, & Yanti, N. (2024). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 8(2), 317–324.
- Supriyadi, D. (2021). Integrasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 55–67.
- Wahyuni, L., & Hartono, B. (2020). Pengaruh penggunaan media digital terhadap kreativitas siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 88–96.
- Yuliani, T., & Widodo, S. (2018). Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 200–212