



EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR

Syfatul Anastasya^{1*}, Daraini², Silvi Puspa Widya Lubis³

^{1,2,3}Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abulyatama,
Aceh Besar, Indonesia.

*Email korespondensi: syfatulanas05@gmail.com¹

Diterima Juni 2026; Disetujui Juli 2026; Dipublikasi 31 Juli 2026

Abstract: *This study aims to analyze scientific articles discussing the use of Canva as a learning medium to improve learning outcomes. The method used is a Literature Review, drawing references from articles published in reputable national and international journals over the past five years. Data sources were obtained from the databases Google Scholar, ResearchGate, and Scopus, using the keywords "biology learning media," "digital learning media," and "Canva" in both Indonesian and English. The initial search stage yielded 45 articles, which were then classified into 22 main categories, consisting of 11 international journals and 11 national journals. The review results indicate that Canva is a flexible and adaptive learning medium, proven effective in experimental research, relevant to media development, and holding great potential for use in literature studies as well as classroom action research. The various templates provided by Canva, such as PowerPoint, infographics, resumes, posters, and instructional videos, enable its application across various educational levels and subjects. It can be concluded that the application of Canva as a learning medium is effective in improving students' learning outcomes and creativity, while fostering learning interest that positively impacts the continuity of the learning process.*

Keywords : *Instructional media; canva; Learning outcomes.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis artikel ilmiah yang membahas tentang penggunaan *canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Metode yang digunakan adalah metode *Literature Review* (tinjauan Pustaka) dengan mengambil referensi dari artikel di jurnal nasional dan internasional bereputasi yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Sumber data berasal dari basis data Google Scholar, ResearchGate, dan Scopus, dengan kata kunci pencarian "biology learning media", "digital learning media", dan "Canva" dalam bahasa Indonesia dan Inggris. Tahap awal pencarian menghasilkan 45 artikel, yang selanjutnya diklasifikasikan ke dalam 22 kategori utama, terdiri atas 11 jurnal internasional dan 11 jurnal nasional. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang fleksibel dan adaptif, terbukti efektif dalam penelitian eksperimental, relevan dalam pengembangan media pembelajaran, serta berpotensi besar digunakan dalam kajian literatur maupun penelitian tindakan kelas. Berbagai template yang disediakan Canva, seperti PowerPoint, infografis, resume, poster, dan video pembelajaran, memungkinkan penerapannya pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penerapan Canva sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa, serta menumbuhkan minat belajar yang berdampak positif terhadap keberlangsungan proses pembelajaran.

Kata kunci : Media pembelajaran; canva; hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk karakter dan kompetensi individu untuk menghadapi

tantangan di masa depan (Wahyuni et al., 2023). Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah kualitas proses pembelajaran. Sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, berbagai media pembelajaran telah digunakan oleh pendidik di seluruh dunia. Pendidik dituntut untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif mempunyai peran penting dalam mengembangkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Salah satu platform dengan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif adalah canva. Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, di mana media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin relevan. Terdapat berbagai platform yang tersedia, Canva muncul sebagai salah satu alat yang sangat potensial untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif (Aulia et al., 2023). Menurut Tanjung dan Faiza (2019), canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, brosur, hingga infografis. Kelebihannya mencakup kemudahan penggunaan, fleksibilitas, serta kemampuannya dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Meskipun demikian, tidak semua pendidik dapat memaksimalkan fitur yang tersedia di canva karena berbagai kendala teknis maupun keterbatasan kreativitas visual. Sehingga dalam hal ini terjadi kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan implementasi nyatanya di dunia pendidikan. Aulia et al. (2023) mencatat bahwa sekitar 65% guru di Indonesia masih menggunakan media konvensional seperti PowerPoint dan bahan cetak. Sementara itu, penelitian oleh Indriani (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan canva dapat memberikan peningkatan yang cukup relevan terhadap hasil belajar siswa.

Kesenjangan penelitian yang signifikan masih ada dalam mengidentifikasi strategi pedagogis praktis dan terukur yang secara bersamaan meningkatkan kreativitas dan pemahaman konseptual dalam pembelajaran perubahan lingkungan. Studi-studi sebelumnya telah menggunakan teknologi canggih seperti augmented reality, simulasi virtual, atau platform digital kompleks untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil kognitif (Uygur et al., 2018). Amalia et al. (2026) Menyatakan bahwa Meskipun inovasi-inovasi ini menunjukkan potensi, inovasi tersebut seringkali membutuhkan biaya tinggi, infrastruktur yang kuat, dan pelatihan guru tingkat lanjut, sehingga kurang layak diterapkan di banyak konteks kelas, terutama di negara-negara berkembang. Pada saat yang sama, studi yang berfokus pada alat digital berbiaya rendah cenderung menekankan pengembangan produk kreatif atau pemahaman konseptual, tetapi jarang mengintegrasikannya. Hal ini menunjukkan kurangnya perhatian pada teknologi yang mudah diakses dan ramah guru yang dapat mencapai kedua hasil tersebut. Oleh karena itu, mengeksplorasi pembelajaran berbasis penyelidikan terbimbing yang dikombinasikan dengan Canva menawarkan pendekatan baru dan relevan secara kontekstual. Tidak seperti teknologi canggih, Canva menyediakan titik masuk yang mudah diakses bagi guru dan siswa sambil tetap mendukung kreativitas, visualisasi, dan keterlibatan konseptual yang mendalam.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas pembelajaran berbasis penyelidikan terbimbing yang dibantu oleh Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa dan pemahaman konseptual tentang

perubahan lingkungan. Dengan membahas dimensi kognitif dan kreatif dalam isu sosial-ilmiah, penelitian ini tidak hanya mendukung tetapi juga memperluas literatur yang ada tentang pembelajaran berbasis penyelidikan dan integrasi teknologi.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media berfungsi sebagai penghubung antara materi dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah. Penggunaan media pembelajaran membantu guru menjelaskan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Sello et al., 2024 dalam Sunarti et al., 2026).

Penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Media yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan bantuan media, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melihat, mengamati, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa serta memperbaiki kualitas interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas (Sunarti et al., 2026). Media pembelajaran berbasis teknologi digital memberikan peluang yang lebih luas bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Media digital memungkinkan penyajian materi secara visual, interaktif, dan variatif melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi. Pemanfaatan media berbasis teknologi membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran digital dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa (Sunarti et al., 2026).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva, yaitu platform desain grafis yang menyediakan berbagai template pembelajaran. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran perlu dikelola secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pengelolaan tersebut tidak terlepas dari kawasan teknologi pendidikan yang meliputi desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi (Sunarti et al., 2026).

Media pembelajaran memiliki visualisasi dan signifikasi yang lebih komunikatif dan dapat menarik perhatian siswa. Salah satu dari banyak aplikasi yang digunakan oleh pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu canva. Canva adalah program desain online yang menawarkan banyak template yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Canva adalah alat yang populer di kalangan pendidikan untuk menghasilkan media pembelajaran. Adapun berbagai desain yang dapat dihasilkan seperti infografis, power point, resume, pamflet, poster, dan lain-lain. Canva dapat memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran dan juga mempermudah proses pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas dan teknologi, serta manfaat lainnya bagi pendidik dan peserta didik. Hal ini karena canva dapat menarik minat siswa untuk

belajar melalui penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik. Manfaat canva bagi pendidik dan peserta didik yaitu sebagai teknologi yang memberikan kesempatan belajar kepada pendidik untuk melakukan proses pembelajaran yang efektif dengan menggunakan aplikasi canva sebagai medianya serta pendidik dan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang kreatif dan menyenangkan (Adrianik, 2023).

Media Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang semakin banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan sebagai media pendukung pembelajaran. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru dari berbagai latar belakang kemampuan teknologi. Canva menyediakan berbagai pilihan template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga guru dapat lebih fokus pada penyusunan materi daripada aspek teknis desain (Sunarti et al., 2026).

Canva berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang visual dan komunikatif. Guru dapat memanfaatkan Canva untuk membuat presentasi pembelajaran, poster edukatif, infografis, video pembelajaran, hingga lembar kerja peserta didik dalam bentuk digital. Media yang dikembangkan melalui Canva memungkinkan penyajian materi secara lebih ringkas, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa dan Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran juga mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan variatif. Melalui fitur animasi, transisi, serta penyisipan video dan gambar, guru dapat menghadirkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan visual (Sunarti et al., 2026).

Canva memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya karena dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop dan telepon genggam. Media pembelajaran yang dibuat dapat disimpan, dibagikan, dan digunakan kembali sesuai kebutuhan pembelajaran. Fleksibilitas ini memudahkan guru dalam mengelola media pembelajaran serta menyesuaikannya dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah. Dengan demikian, Canva menjadi salah satu solusi media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan praktis untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah (Sunarti et al., 2026).

Canva adalah sebuah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam opsi desain seperti poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan sebagainya. Desain-desain tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Baik guru maupun siswa mampu membuat karya-karya menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, canva menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa (Putra et al., 2024). Utami & Maulana (2024) menjelaskan lebih spesifik bahwa Canva adalah program desain grafis online yang memungkinkan penggunanya merancang berbagai variasi media visual secara mandiri, mulai dari presentasi, infografis, poster, hingga video animasi dan materi ajar digital. Kemudahan antarmuka (user-friendly) menjadikan platform ini sangat potensial untuk mendukung inovasi di bidang komunikasi visual dan pendidikan abad ke-21. Menurut Wulandari dan Mudinillah (2022), Keunggulan utamanya terletak pada ketersediaan ribuan templat menarik yang dapat dimodifikasi sesuai

dengan kebutuhan, sehingga produk yang dihasilkan (seperti media pembelajaran) menjadi lebih komunikatif dan mampu menarik perhatian audiens.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sudjazna, 2017 dalam Multazami et al., 2026). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mencakup motivasi internal, lingkungan belajar, metode pengajaran, ketersediaan waktu, dan input pengalaman sebelumnya (Arifin, 2019 dalam Multazami et al., 2026). Temuan Fitriani, (2021) dalam Multazami et al., (2026) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran diniyah secara rutin menunjukkan peningkatan signifikan dalam kelancaran baca dan ketepatan makhraj, dibandingkan siswa yang hanya mengandalkan pembelajaran formal di sekolah.

Hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat pencapaian akademis siswa yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, skor, atau nilai huruf setelah melalui proses evaluasi (seperti tes atau tugas). Hasil ini dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal (motivasi, minat, dan kecerdasan siswa) serta faktor eksternal (kualitas guru, metode pengajaran, dan media pembelajaran yang digunakan) Darwis et al., (2024). Ridha et al., (2025) mempertegas bahwa hasil belajar merupakan objek penilaian yang mencerminkan tingkat penguasaan kompetensi siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. yaitu ranah kognitif (kemampuan berpikir), ranah afektif (nilai, sikap, dan karakter), serta ranah psikomotorik (keterampilan motorik dan fisik).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review yaitu penelitian yang fokus pada sebuah topik spesifik yang menjadi minat untuk dianalisis secara kritis terhadap isi naskah yang dipelajari (Wahyuni, 2022). Proses penelitian yang melibatkan peninjauan serta evaluasi kritis terhadap sumber-sumber literatur yang telah ada. Tujuan utama dari literatur review adalah untuk memahami dan menggambarkan keadaan penelitian terkini di bidang yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Kriteria artikel yang dipakai adalah menggunakan artikel terbitan 5 tahun terakhir yaitu dari tahun 2021 sampai dengan 2026. Artikel yang sesuai dikumpulkan dan dianalisis meliputi Judul, penulis, metode penelitian dan hasil penelitian (Tabel 1.). Dari data yang diperoleh kemudian dibahas dan disimpulkan. Hasil analisis data dari beberapa artikel yang didapat peneliti ditulis dengan menggunakan metode deskriptif. Peneliti memilih metode ini agar sejalan dengan literature review. Sumber data berasal dari database *Google Scholar*, *ResearchGate*, dan *Scopus*. Tahap pertama pencarian menghasilkan 45 artikel, kemudian data diarahkan pada pemilihan 22 kategori utama yang menantang untuk diteliti, 11 jurnal internasional, dan 11 jurnal nasional. Pencarian artikel difokuskan pada kata kunci "biology learning media", "digital learning media", "Canva" dalam bahasa Indonesia dan Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis artikel yang telah diperoleh tentang penggunaan teknologi digital “Canva” terhadap hasil belajar, terdapat 22 jurnal yang relevan dengan penelitian ini. Analisis artikel jurnal tersebut diuraikan pada Tabel Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran....

(Anastasya, Daraini, & Lubis, 2026)

1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Analisis Literatur Review

No	Judul Artikel	Penulis	Metode penelitian	Hasil Penelitian
1	The Effect of The Inquiry Model Assisted By Genially And Canva Applications On Students' Motivation And Learning Outcomes In Narrative Text Material	Rochmatul Hasanah, M. Sulthon Masyhud, Niswatul Imsiyah, Zakiyah Tasnim, 2026	Kuasi-eksperiment	Uji efektivitas relatif menunjukkan bahwa Canva paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, sedangkan Genially paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
2	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smkn 1 Bandar Lampung	Mariana Puspitasari, Muhammad Nurwahidin, Herpratiwi, 2025	Research and Development	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) potensi dan kondisi sangat diperlukan 2) proses pengembangan melibatkan pengujian ahli. 3) karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis Canva. 4) daya tarik media pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah 91,5% sangat menarik. 5) Efektivitas pengembangan diketahui memiliki perbedaan antara kelas X AKL. Kelas X AKL 2 dan X AKL 3 dengan persentase rata-rata kelas X AKL 2 sebesar 60,31% cukup efektif dan kelas X AKL 3 rata-rata sebesar 64,5% dengan tingkat efektivitas sedang.
3	Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Canva Terhadap Hasil Belajar Subtema Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia	Cory Aulia Auditya, Tustiyana, Windiyani, Dendy Saeful Zen M. F. 2025	kuasi-eksperimen	Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan bantuan Canva memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model ini dianggap sangat efektif untuk pembelajaran sub-tema kekayaan sumber daya energi di Indonesia
4	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Nurul Hidayah et., 2024	Quasi Experiment	Penggunaan Canva memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Media yang menarik mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.
5	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva	Rina Marlina et al., 2024	Eksperimen	Penerapan PBL berbantuan Canva meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan kelas kontrol.
6	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan	Muhammad Fikri et al., 2024	Quasi Experiment	Canva terbukti efektif meningkatkan pemahaman materi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada

7	Canva Application-Based Learning Media on Students' Motivation and Learning Outcomes	Putu Eka et al., 2023	Experimental Research	mata pelajaran kejuruan. Media Canva meningkatkan motivasi belajar sekaligus memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.
8	The Effect of Canva-Based Animated Video Media on Students' Learning Outcomes	Siti Rahmawati et al., 2024	Quasi Experiment	Video pembelajaran berbasis Canva meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga nilai post-test siswa lebih tinggi dibandingkan pre-test.
9	The Impact of Canva-Assisted Project-Based Learning on Students' Learning Results	Dewi Lestari et al., 2025	Mixed Method	Pembelajaran berbasis proyek dengan Canva meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan.
10	The Application of Canva Digital Media in Learning on Student Learning Outcomes	Ahmad Yusuf et al., 2025	Kuantitatif Eksperimen	Penggunaan Canva sebagai media digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
11	Penerapan Model Inquiry Learning berbantuan Media Interaktif Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Eka Setyaning Marsudi Utami, Rusnilawati, Rini Laksana Trisnowat, 2024	Classroom Action Research	pada pra siklus nilai rata-rata kelas adalah 62. Sementara itu, siklus I nilai rata-rata kelas 78 dan siklus II kembali mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata kelas 86. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Inquiry Learning berbantuan media interaktif Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN Bratan 2 pada proses kegiatan pembelajaran matematika.
12	Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi	Raka Pajarullah & Heti Triwahyuni, 2023	Eksperimen dan desain one group pretext posttest design.	Hasil posttest pada soal pemahaman materi teks biografi mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest. Dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Canva berpengaruh dan sekaligus dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks biografi.
13	Eksplorasi Penerapan Media Pembelajaran Canva Sebagai Interaksi Di Era Digital	Lucky Anjararwati & Ary Purmadi, 2025	Deskripsi Kualitatif	Penelitian ini memberikan gambaran bahwa canva mampu bersaing sebagai media yang efektif dan interaktif untuk pembelajaran dan penerapan canva dapat diarahkan pada pengembangan modul pelatihan untuk guru serta eksplorasi lebih lanjut guna meningkatkan efektivitas penerapan canva dalam berbagai konteks pembelajaran.

14	Efektivitas Pembelajaran Penemuan Berbantuan Media Interaktif Canva Terhadap Hasil Pembelajaran Ilmu Sosial Dilihat Dari Keterampilan Berpikir Kritis	Kurnia Habibah", Idam Ragil Widiyanto Atmojo, Supianto, Kartika Chrysti Suryandari, 2025	Desain quasi-eksperiment pre-post-test	Model Discovery Learning yang dibantu media interaktif Canva memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa ilmu sosial kelas IV sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah guru dapat mengintegrasikan model Discovery Learning dan media interaktif Canva dalam pembelajaran ilmu sosial untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar
15	The Influence of Canva Learning Media on Economic Learning Outcomes	Tiara Arsilla & Desak Made Darmawati, 2024	True Experimental (Posttest Only Control Group Design)	Penggunaan media Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
16	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa	Gita Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021	Research and Development	Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori "Sedang". Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.
17	Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Rika Nurpiani, Sri Rahayu Anggraeni, Oman Farhurohman, 2024	Analisis Literatur	Siswa mempunyai keinginan yang kuat terhadap proses pembelajaran. Di mana ada banyak template yang disediakan dalam aplikasi Canva, seperti Power Point, infografis, resume, surat, poster, video pembelajaran dan sebagainya. Hal ini terlihat dari hasil analisis dan klasifikasi fakta yang dikumpulkan dalam penelitian yang dilakukan oleh para peneliti terdahulu, bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan.
18	Development of Canva-Based Electronic Student Worksheet (E-LKPD) to Improve Student Biology Learning Outcomes	Musdalifah, Sonja Verra T. Lumowa, Vandalita M. M. Rambitan, 2024	Research and Development	Hasil uji efektivitas menggunakan uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan e-LKPD berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA di Kutai Timur pada materi bioteknologi.
19	IVORIA (Innovative, Creative,	Putri Puspitasari	Research and	Media interaktif berbasis

	Varied) Interactive Teaching Media Based on Canva to Improve Learning Outcomes in Indonesian Language Material Main Ideas and Vocabulary	& Sigit Yulianto (2025)	Development	Canva dinyatakan layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar.
20	The Effect of the Problem Based Learning (PBL) Learning Model Assisted by CANVA Media on Elementary School Students' Learning Motivation and Learning Outcomes	Noorma Lenny, Banun Havifah Cahyo Khosiyono, & Syarifuddin (2025)	Pre-Experimental (One Group Pretest–Posttest)	Penerapan PBL berbantuan Canva meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, rasa percaya diri, dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.
21	The Effect of Canva-Assisted Problem Based Learning Model to Improve Learning Outcomes: A Case on Data Presentation	Sri Pujawati Rivai, Sarson W. Dj. Pomalato, & Novianita Achmad (2025)	Eksperimen Kuantitatif	Model Problem Based Learning berbantuan Canva memberikan peningkatan hasil belajar materi penyajian data serta membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
22	Canva-assisted Modelling the Way Strategy and Students' Islamic Education Learning Outcomes	Ali Sunarso & Fiky Herdianto (2024)	Kuantitatif didukung data kualitatif	Strategi Modelling the Way berbantuan Canva meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam secara signifikan dibandingkan sebelum perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis terhadap dua puluh dua artikel yang dirangkum pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Canva secara umum memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, Penggunaan canva sebagai media pembelajaran disukai oleh siswa, seperti terlihat dari penelitian yang dikemukakan dalam artikel-artikel tersebut yang menunjukkan tanggapan yang sangat baik dari peserta didik terhadap penggunaan canva sebagai media pembelajaran.

Pada penggunaan Canva dalam pembelajaran bisa dilihat dari berbagai model yang terkait dengan media ini. Pada Problem Based Learning (PBL), Canva berfungsi sebagai media interaktif yang membantu siswa dalam proses pemecahan masalah. Peneliti (Auditya et al., 2025; Marlina et al., 2024; Lestari et al., 2024; Lenny et al., 2025; Rivai et al., 2025) membuktikan bahwa PBL berbantuan Canva mampu meningkatkan hasil belajar, kreativitas, kolaborasi, serta motivasi siswa secara nyata. Model Inquiry Learning juga mendapat dukungan dari penelitian (Hasanah et al., 2026; Utami et al., 2024) yang menunjukkan bahwa Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II. Selain itu, penerapan Discovery Learning berbantuan Canva, seperti yang diteliti oleh Habibah et al., (2024). terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar ilmu sosial sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Model Project Based Learning (PjBL) juga diperkuat oleh peneliti Lestari et al., (2024). yang menekankan peningkatan kreativitas, kolaborasi, dan hasil belajar melalui proyek berbasis Canva. Sedangkan strategi Modelling the Way yang dikaji oleh (Sunarso & Hendrianto 2024) menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam secara signifikan.

Di luar model pembelajaran, Canva juga digunakan sebagai media interaktif yang berdiri sendiri. Penelitian oleh (Hidayah et al., 2024; Fikri et al., 2024; Yusuf et al., 2025; Eka et al., 2023 menegaskan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Canva juga dimanfaatkan untuk pengembangan video animasi (Rahmawati et al., 2024; Puspita & Zulherman, 2021) dan lembar kerja elektronik (E-LKPD) Musdalifah et al., (2024). yang terbukti praktis, menarik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar biologi maupun motivasi siswa. Penelitian deskriptif kualitatif dan literatur review Anjararwati & Purmandi (2025) juga menegaskan potensi besar Canva sebagai media interaktif di era digital yang mampu meningkatkan minat belajar.

Secara keseluruhan, pengelompokan berdasarkan model pembelajaran menunjukkan bahwa Canva adalah media yang adaptif. Baik digunakan dalam PBL, Inquiry, Discovery, maupun Project Based Learning, Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Sementara itu, penelitian yang fokus pada pengembangan media menunjukkan bahwa Canva juga efektif sebagai sarana pembelajaran mandiri, baik dalam bentuk video animasi, E-LKPD, maupun media interaktif lainnya. Hal ini menegaskan bahwa integrasi Canva dengan model pembelajaran inovatif maupun sebagai media mandiri dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif di berbagai jenjang pendidikan.

Pada penggunaan Canva dalam dunia pendidikan sudah banyak diteliti dengan berbagai pendekatan, mulai dari eksperimen, pengembangan media, sampai kajian literatur. Pada penelitian eksperimen dan kuasi-eksperimen, Canva terbukti punya pengaruh besar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pada penelitian oleh (Hidayah et al., 2024; Marlina et al., 2024; Fikri et al., 2024.; Rahmawati et al., 2024; Arsilla & Darwati 2024); Rivai et al., 2025) menunjukkan bahwa media berbasis Canva bisa meningkatkan pemahaman materi, keaktifan, keterlibatan, serta hasil belajar dibandingkan metode konvensional. Penelitian lain dari Hasanah dan Habibah juga menegaskan bahwa Canva efektif mendukung model Inquiry dan Discovery Learning.

Dalam penelitian Research and Development (R&D), fokusnya ada pada pengembangan media interaktif berbasis Canva. (Puspitasari et al., 2025; Hapsari & Zulherman 2021; Musdalifah et al., 2024; Puspitasari & Yulianto 2025) menemukan bahwa produk yang dikembangkan dinilai sangat menarik (91,5%), praktis (82,5%), dan layak dipakai dalam pembelajaran. Produk berupa video animasi maupun lembar kerja elektronik (E-LKPD) berbasis Canva terbukti bisa meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian dengan pendekatan mixed method oleh Lestari et al., (2025) menyoroti peningkatan kreativitas, kolaborasi, dan hasil belajar lewat Project Based Learning berbantuan Canva. Penelitian classroom action research dari Utami et al., (2024). juga menunjukkan adanya peningkatan nilai matematika secara bertahap dari pra-siklus ke siklus II. Sedangkan penelitian literatur review dan deskriptif kualitatif, seperti yang dilakukan oleh, Nurpiani et al., (2024). Anjararwati & Purmadi (2025) menekankan potensi besar Canva sebagai media interaktif di era digital. Kajian ini menegaskan bahwa Canva tidak hanya bisa meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga bisa diarahkan untuk pengembangan modul pelatihan guru dan eksplorasi lebih lanjut dalam berbagai konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, pengelompokan berdasarkan jenis penelitian menunjukkan bahwa Canva adalah media pembelajaran yang fleksibel dan adaptif. Canva terbukti efektif dalam penelitian eksperimental, relevan dalam pengembangan media, serta punya potensi besar dalam kajian literatur maupun penelitian tindakan kelas. Hal ini

memperkuat kesimpulan bahwa Canva dapat digunakan dalam berbagai pendekatan metodologis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang dan mata pelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan oleh para peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa efektivitas penerapan media pembelajaran canva dapat memudahkan meningkatkan hasil belajar dan kreativitas dalam proses pembelajaran. aplikasi canva sangat efektif sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mempunyai keinginan yang kuat terhadap proses pembelajaran. Di mana ada banyak template yang disediakan dalam aplikasi Canva, seperti Power Point, infografis, resume, surat, poster, video pembelajaran dan sebagainya. Hal ini terlihat dari hasil analisis dan klasifikasi fakta yang dikumpulkan dalam penelitian yang dilakukan oleh para peneliti terdahulu, bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan hasil belajar.

Saran

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan yaitu:

Melihat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, maka dipandang perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan Canva terhadap aspek lain seperti kreativitas, motivasi intrinsik, kemampuan berpikir kritis, maupun kolaborasi siswa, serta pada jenjang pendidikan berbeda seperti SMP atau SMA,

Guru disarankan untuk mengikuti pelatihan atau workshop agar lebih terampil memanfaatkan berbagai fitur Canva, sehingga media pembelajaran yang dibuat lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa,

Siswa didorong untuk aktif menggunakan Canva dalam pembuatan tugas atau proyek, sehingga minat belajar dan kreativitas mereka semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, S., Pradana, D. R., Qoyimah, F., Mouthia, S. P., & Sya'ban, M. F. (2026). Literature review: Effectiveness of Canva media in science learning on students' interests and learning outcomes. *Journal of Science Education Research*, 10(1), 75–83. <https://doi.org/10.21831/jsr.v10i1.81653>
- Amalia, L., Muthmainnah, R., & Soviawati, S. (2026). The effect of Canva-assisted guided inquiry on students' creativity and conceptual understanding in environmental change learning: A quasi-experimental. *BIO-INOVED Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, B(1), 94–102. <https://doi.org/10.20527/123751>
- Auditya, C. A., Windiyani, T., & Zen M. F., D. S. (2025). Pengaruh penerapan model problem based learning berbantu Canva terhadap hasil belajar subtema kekayaan sumber energi di Indonesia. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 18(2). <https://doi.org/10.33369/pgsd..>
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>

Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran....

(Anastasya, Daraini, & Lubis, 2026)

- Darwis, Atmono, D., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85-91.
- Fernanda, A. W., Zhuka, E. M., Agista, Y. Y., Ridwan, M., & Ishak, A. (2025). The application of Canva-assisted learning media on interest and learning outcomes of soccer skills. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(3), 487–499. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v14i3.92259>
- Furqani, U. N., Idrus, N. A., & Risnawati. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 7 Letta. *Global Journal Basic Education*, 3(4). <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjp/article/view/1357>
- 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>
- Hasanah, R., Masyhud, M. S., Imsiyah, N., & Tasnim, Z. (2026). The effect of the inquiry model assisted by Genially and Canva applications on students' motivation and learning outcomes in narrative text material. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, IX(XXVI), 517. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2026.1026EDU0040>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Adrianik, I. C. (2023). Pengembangan portofolio digital melalui media Canva dan Youtube pada pembelajaran siswa kelas V SDN Bulukerto 01 Batu tahun pelajaran 2022/2023. *Nama Jurnal*, 2(4), HalamanAwal–HalamanAkhir.
- Indah, R., Putra, A., & Handayani, S. (2023). Systematic literature review sebagai metode penelitian dalam bidang pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 123–132.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330-339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Lenny, N., Khosiyono, B. H. C., & Syarifuddin. (2025). The effect of the problem based learning (PBL) learning model assisted by Canva media on elementary school students' learning motivation and learning outcomes. *Global Education Humaniora*. <https://journal-gehu.com/index.php/gehu/article/view/1099>
- Marlina, M., Kurniawan, D., & Wau, M. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 734–746. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/1798>
- Mubaraq, A., Haryadi, R., & Kurniawati, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(4), 235–244. <https://www.jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/1432>

- Multazami, D., Fihtriani, F., Suryadi, S., Furqan, F., & Samsuar, S. (2026). Efektivitas penerapan program diniyah terhadap peningkatan hasil belajar tajwid di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 10(1), 293–303. <http://jurnal.abulyatama.ac.id/dedikasi>
- Musdalifah, Lumowa, S. V. T., & Rambitan, V. M. M. (2024). Development of Canva-based electronic student worksheet (E-LKPD) to improve student biology learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1105–1114. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3>
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3). <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Nursakinah, Theresya, N., Azizah, Lisnasari, S. F., Sitepu, M. S., Rahman, A., & Pendit, S. S. D. (2026). Model pembelajaran problem based learning berbantuan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 263–271. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7758>
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa memahami teks biografi. *Lokabasa: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah serta Pengajarannya*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>
- Puspitasari, M., Nurwahidin, M., & Herpratiwi. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMKN 1 Bandar Lampung. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 711–722. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3978>
- Putra, L. D., et al. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD Bakalan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., & Aidatun. (2025). Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik). *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 1-12.
- Rivai, S. P., Pomalato, S. W. D., & Achmad, N. (2025). The effect of Canva-assisted problem based learning model to improve learning outcomes: A case on data presentation. *Journal of Innovative Mathematics Learning*. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jiml/article/view/28247>
- Sunarso, A., & Herdianto, F. (2024). Canva-assisted modelling the way strategy and students' Islamic education learning outcomes. *Cakrawala Pendidikan*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/60691>
- Sunarti, S., Roni, C., Karmila, K., & Nasir, N. (2026). Pengelolaan pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif guru melalui workshop di UPT SMPN 3 Galesong Selatan. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 10(1), 581–589. <http://jurnal.abulyatama.ac.id/dedikasi>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2).
- Utami, L. S., & Maulana, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Informatika. *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 2(2), 1-12.
- Uygur, M., Yelken, T. Y., & Akay, C. (2018). Analyzing the views of pre-service teachers on the use of augmented reality applications in education. *European Journal of Educational Research*, 7(4), 849-860. DOI: <https://doi.org/10.12973/eu-jer.7.4.849>

Wahyuni, A. D., Sudiyana, B., & Walidi, A. (2023). Pendidikan Karakter: Strategi Menghadapi Globalisasi. Tahta Media. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/525>

Wahyuni, A. S. (2022). Literature review: Pendekatan berdiferensiasi dalam pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan MIPA, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>

▪ *How to cite this paper :*

Anastasya, S., Daraini., & Lubis, S.P.W. (2026). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 10(2), 1033–1046.