

## PERAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Iga Suci Ramadani<sup>1</sup>, Sherly Ramadani<sup>2</sup>, Syafni Gustina Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Bung Hatta

[igasucir@gmail.com](mailto:igasucir@gmail.com)<sup>1</sup>, [serlikrc@gmail.com](mailto:serlikrc@gmail.com)<sup>2</sup>, [syafnigustinasari@bunghatta.ac.id](mailto:syafnigustinasari@bunghatta.ac.id)<sup>3</sup>

---

**ABSTRACT;** *The use of digital media in learning has become a necessity in the modern era. Canva, as an easy-to-use graphic design application, offers various features that enable teachers and students to create interesting and interactive learning media. This article aims to examine Canva's role in increasing student learning motivation using the literature review method. The research results show that Canva is effective in increasing students' active participation, interest in learning and creativity through presenting visual and interesting material. However, there are challenges in the form of limited access to devices and internet connections, as well as teachers' lack of digital skills. With adequate training and technological support, Canva can become an innovative learning medium and have a positive impact on student learning motivation.*

**Keywords:** *The Role of Canva as a Learning Media in Enhancing Student Motivation.*

**ABSTRAK;** Penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan di era modern. Canva, sebagai aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru dan siswa menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Artikel ini bertujuan mengkaji peran Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan Metode Kajian Pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva efektif meningkatkan partisipasi aktif, minat belajar, dan kreativitas siswa melalui penyajian materi yang visual dan menarik. Namun, terdapat tantangan berupa keterbatasan akses perangkat dan koneksi internet, serta kekurangan keterampilan digital guru. Dengan pelatihan dan dukungan teknologi yang memadai, Canva dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Peran Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

---

## **PENDAHULUAN**

Dalam Kehidupan sehari-hari manusia sangat dipengaruhi oleh keajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) karena memfasilitasi berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia. (Siswanjaya, 2021). Karena itu, kita harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi. Dalam era teknologi modern, penggunaan teknologi dan media digital telah menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran. Sebaiknya, canva adalah aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan yang memiliki banyak fitur yang memungkinkan untuk membuat konten visual yang menarik. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, menulis, dan berbicara karena media pembelajaran akan membangkitkan imajinasi mereka.

Adanya alat pembelajaran juga dapat menciptakan hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa, serta membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru harus mendorong siswa mereka untuk menggunakan media, baik di dalam maupun diluar ruangan. Hal itu digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyak guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku dengan materi yang tidak menarik, meskipun media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran. Siswa sering merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar, terutama jika materi diberikan secara monoton atau satu arah (Masfufah et al., 2022).

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guru dapat menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media canva guru dapat menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Siswa dapat di motivasi melalui media pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain online yang memungkinkan untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku, dan lain- lainnya. Aplikasi canva memungkinkan kita untuk menghubungkan media social yang kita miliki. Dengan menggunakan desain yang ada di aplikasi Canva, kita dapat membuat media dan bahan ajar yang menarik. Aplikasi canva memungkinkan guru dan siswa membuat karya kreatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran didalam dan diluar kelas (Fajri et al., 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Artikel ini menggunakan metode kualitatif kajian Pustaka ( literatur review). Metode ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam peran canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kajian pustka dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sebagai literatur, baik berupa jurnal ilmiah, artikel,buku maupun laporan peneletian relevan yang di publikasikan dalam lima tahun terakhir (2019-2024).

Langkah-langkah dalam kajian Pustaka ini antara lain Idenfitikasi literatur, kriteria sleksi, dan analisis data.

### **1. Identifikasi Literatur**

Mencari sumber-sumber yang relevan menggunakan kata kunci seperti “*Canva Sebagai Media Pembelajaran,*” “ *Motivasi Belajar Siswa,*” dan” *Media Digital dalam Pendidikan Dasar*” pada database akademik seperti google scholar, dan perpustakaan online.

### **2. Kriteria Sleksi**

Hanya literatur yang memenuhi kriteria seperti, berfokus pada penggunaan media pembelajaran digital, terutama Canva. Menyoroti dampak media digital terhadap motivasi belajar siswa. Publikasi akademik terpercaya dalam rentang waktu lima tahun terakhir.

### **3. Analisis Data**

Data di analisis dengan mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan antara penggunaan Canva dengan indicator motivasi belajar siswa, seperti partisipasi aktif, minat, dan kreativitas. Hasil dari berbagai sumber di dibandingkan untuk menemukan kesamaan dan perbedaan, sehingga di peroleh Kesimpulan yang lebih holistic.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. *Pengertian Canva, Motivasi Belajar Dan Media Pembelajaran.***

#### **a. *Pengertian Canva***

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten Visual, seperti poster,infografik, video dan presentasi. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang mudah digunakan oleh siapa saja, termasuk pendidik dan siswa , tanpa memerlukan keterampilan tteknis yang mendalam (Maulia, 2023).

Canva adalah perangkat lunak yang memungkinkan Anda menggunakan berbagai alat online untuk mengidentifikasi barang atau desain, seperti presentasi, resume, poster, brosur,

pamplate, infografis, dan spanduk grafis. Tidak hanya itu, media Canva ini dapat menampilkan gambar, video, grafik, dan fitur lainnya. Semuanya tergantung pada tampilan dan nuansa yang ingin Anda gunakan. membuat pelajaran lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya. Tampilan yang menarik membuat siswa fokus pada pelajaran. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk video pelajaran, tetapi juga dapat digunakan untuk membuat modul, presentasi, poster, dan aplikasi lainnya (Hapsari & Zulherman, 2021).

**b. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi adalah suatu dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan (Fahrudin & Ulfah, 2023).

Motivasi Belajar merupakan factor penting atau kunci keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran,serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ummah, 2019)

Seberapa kuat motivasi seseorang dapat membuatnya ingin melakukan sesuatu. Ini dapat berasal dari dalamnya (motivasi intrinsik) atau dari luarnya (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi seseorang akan memengaruhi perilakunya, baik dalam belajar, bekerja, maupun hal-hal lainnya. Jika siswa termotivasi untuk belajar, proses pembelajaran akan berhasil. Oleh karena itu, guru harus menumbuhkan dorongan belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Guru kreatif harus membuat siswa merasa tergugah dalam proses pembelajaran. (Suharni, 2021).

Salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah motivasi. Siswa sering kurang berprestasi bukan karena tidak memiliki kemampuan yang tepat tetapi karena mereka tidak memiliki motivasi untuk belajar yang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka. Guru yang menggunakan pendekatan ekspositori secara tradisional kadang-kadang mengabaikan unsur motivasi saat belajar (Yogi Fernando et al., 2024).

**c. Pengertian Media Pembelajaran**

Salah satu bagian dari proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi agar siswa merasa tertarik dan tertarik dengan apa yang diajarkan.

Hanya saja, saat menggunakan media pembelajaran, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga harus menyesuaikannya dengan karakter dari siswa. (A. P. Wulandari et al., 2023).

Salah satu komponen penting dari proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Penguasaan media pembelajaran mencakup kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan guru untuk mengelola pembelajaran dan pelaksanaannya, menilai pembelajaran, dan mengembangkan siswa untuk memaksimalkan potensi mereka. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dapat diukur dengan beberapa indikator, seperti perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan, dan pemanfaatan media pembelajaran. (Fadilah et al., 2023).

## **2. *Relevansi Canva dalam Dunia Pendidikan***

Penggunaan canva sebagai media pembelajaran menjadi relevan di tengah kebutuhan akan metode yang lebih inovatif dibandingkan pendekatan konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Canva menyediakan fleksibilitas yang memungkinkan guru untuk mengadaptasi materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur-fitur seperti desain visual, template interaktif, dan kemampuan untuk menambahkan elemen-elemen multimedia membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton (Mustakim et al., 2024).

Sebagai contoh guru dapat menggunakan canva untuk membuat infografik tentang konsep yang rumit, sehingga siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Selain itu Canva memungkinkan siswa untuk berkontribusi dalam proses belajar dengan menciptakan desain mereka sendiri, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## **3. *Dampak Canva terhadap Motivasi Belajar siswa***

Penggunaan canva terbukti dapat berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa melalui beberapa indikator. *Partisipasi Aktif*: dengan canva siswa menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam diskusi dan tugas kelas. Media visual yang menarik dapat memancing rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran (A. P. Wulandari et al., 2023). *Minat Belajar*: siswa lebih cenderung termotivasi untuk belajar jika materi yang disajikan dalam format yang menarik secara visual. Canva memungkinkan guru untuk Menyusun materi yang tidak hanya informatif tetapi juga estetis, sehingga menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka. *Kreativitas*: canva menyediakan berbagai alat yang mendukung siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif. Siswa dapat membuat desain

mereka sendiri sebagai bagian dari tugas belajar, yang mendorong inovasi dan keterampilan berfikir kritis (Yuliana et al., 2023).

#### **4. Efektivitas Canva Dibandingkan Metode Konvensional**

Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, Karena peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang membantu siswa melakukan hal-hal di kelas. Media pembelajaran harus sesuai dengan bahan pembelajaran, demografi siswa, dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Ini dapat dicapai dengan berbagai aplikasi desain, salah satunya adalah Canva (T. Wulandari et al., 2022).

Studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis canva lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Media visual yang dihasilkan Canva mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis, mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah yang cenderung pasif. Selain itu canva membantu siswa untuk lebih memahami materi karena menyajikan informasi dalam bentuk visual yang mudah diingat (Mustakim et al., 2024).

Canva memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai aplikasi desain online dan media berbasis multimedia interaktif. Canva menawarkan beragam desain yang menarik sehingga mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dengan menggunakan fitur yang tersedia, dapat menghemat waktu karena tidak perlu menggunakan laptop selama mendesain, dan dapat bekerjasama dengan guru lain .

#### **5. Tantangan dan Solusi Penggunaan Canva**

Efektivitas penggunaan canva dalam proses pembelajaran juga memiliki beberapa tantangan dalam penerapannya seperti, *kendala teknis*, terbatasnya akses terhadap perangkat dan koneksi internet menjadi factor penting dalam penggunaan Canva. *Keterampilan Digital Guru*, tidak semua pendidik memiliki keterampilan yang cukup dalam mengoperasikan aplikasidesain digital seperti canva.

Untuk mengatasi masalah ini, guru harus dilatih untuk menggunakan canva, dan diperlukan fasilitas teknologi yang memadai . guru pasti menemukan kesulitan saat menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran. Saat menyiapkan media pembelajaran, guru harus selalu siap dengan internet yang nantinya akan digunakan untuk mengakses aplikasi canva. Aplikasi canva memiliki banyak fitur yang luar biasa, tetapi

beberapa diantaranya memerlukan pembayaran atau tidak gratis. Oleh karena itu, guru sering kali menghadapi kesulitan Ketika ingin menciptakan atau membuat media pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Resmini (2021) bahwa salah satu kekurangan aplikasi Canva adalah bahwa tidak dapat digunakan secara offline jika tidak memiliki internet. Selain itu, sesuai dengan pernyataan tersebut, aplikasi Canva memiliki beberapa kelemahan, termasuk template berbayar, setiker, ilustrasi, font, dan lainnya. terkadang, desain yang dipilih serupa dengan desain lain, tergantung pada pengguna.

Meskipun aplikasi canva terdapat desain yang berbayar namun aplikasi Canva memiliki beberapa desain dan tamplate, pengguna dapat menggunakannya secara bebas. Jadi, jika guru menggunakan aplikasi Canva secara gratis, mereka harus memanfaatkan semua fiturnya sebaik mungkin. Namun, jika mereka ingin berlangganan dan mendapatkan fitur tambahan yang lebih menarik, mereka harus melakukan lebih banyak usaha. Dibutuhkan upaya maksimal untuk mendesain pembelajaran yang menarik. Hal ini juga dilakukan dengan harapan peserta didik menjadi antusias dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dengan menggunakan teknologi informasi menurut (Pelangi,2020 ; Rahyu et,al., 2023) dalam (Afianti, 2024).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Canva adalah aplikasi desain grafis yang sangat relevan dalam dunia Pendidikan karena mampu menghadirkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menarik. Penggunaannya terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui partisipasi aktif, minat belajar, dan kreativitas. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, Canva menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan mudah dipahami. Namun, implementasi masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan akses teknologi dan kurangnya ketrampilan digital guru. Dengan pelatihan dan dukungan teknologi yang memadai, Canva memiliki potensi besar untuk menjadi Solusi inofative dalam pembelajaran.

Guru diharapkan dapat mengikuti pelatihan untuk meningkatkan keterampilan menggunakan canva agar media pembelajaran yang dihasilkan semakin optimal. Pihak sekolah perlu menyediakan fasilitas teknologi, seperti perangkat computer dan koneksi internet yang stabil, guna mendukung pemanfaatan aplikasi ini. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengukur efektivitas Canva dalam pembelajaran pada konteks yang lebih luas. Selain itu, pengembangan Canva diharapkan dapat menyediakan lebih banyak fitur gratis untuk

mendukung Pendidikan, sehingga aplikasi ini dapat diakses secara lebih inklusif oleh berbagai kalangan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (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>
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 5(1), 86.
- Mustakim, A., Halik, A., Akib, M., Saleh, M., Kaharuddin, K., & Ismail, I. H. (2024). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 898–908. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-20>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan*

- Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Ummah, M. S. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. 2(1), 102–118.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>