

Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif

Netti Herawati ^{1*}, Nuryani Nuryani ², Abiyasa Eka Saputra ³

^{1,3} Politeknik Prasetiya Mandiri, Indonesia

² SDN 2 Banyuasin, Indonesia

Email: nettiherawati.9907@gmail.com ^{1*}, yani22@gmail.com ², abiyasa.eka@gmail.com ³

Abstract, *This research aims to explore the use of Canva as an interactive learning medium at the elementary school level. Canva, an easy-to-use graphic design platform, offers great potential to create engaging, creative, and visual learning experiences for students. This study uses a qualitative approach with a case study method involving grade IV students in an elementary school as research subjects. Data collection techniques include observations, interviews with teachers and students, and documentation of student work using Canva. The results of the study show that the use of Canva can increase student interactivity, creativity, and motivation to learn. Students actively participate in learning, mainly when creating posters, infographics, or presentations describing the concepts being taught. Material comprehension has also improved, especially on topics that require visual representation. While several obstacles are related to device access and student adaptation time, the benefits of using Canva in learning are significant. This study suggests that teachers should regularly integrate Canva into their learning to improve the student learning experience and provide training on how to use Canva to maximize its use. Further research is needed to examine the long-term impact and compare it with other interactive learning media*

Key Words: *Canva, interactive learning, creativity, motivation, elementary school*

Abstrak, Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar. Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kreatif, dan visual bagi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, melibatkan siswa kelas IV di sebuah sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil karya siswa yang menggunakan Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan interaktivitas, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, terutama ketika mereka diberikan tugas untuk membuat poster, infografis, atau presentasi yang menggambarkan konsep-konsep yang diajarkan. Pemahaman materi juga mengalami peningkatan, khususnya pada topik yang membutuhkan representasi visual. Meskipun terdapat beberapa kendala terkait akses perangkat dan waktu adaptasi siswa, manfaat penggunaan Canva dalam pembelajaran sangat signifikan. Penelitian ini menyarankan agar guru secara rutin mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, serta memberikan pelatihan penggunaan Canva kepada guru untuk memaksimalkan pemanfaatannya. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji dampak jangka panjang dan perbandingan dengan media pembelajaran interaktif lainnya.

Kata Kunci: Canva, pembelajaran interaktif, kreativitas, motivasi, sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa. Pada tahap ini, penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Salah satu tantangan yang sering dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif (M. Bambang Purwanto, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam dunia pendidikan mulai diperkenalkan, salah satunya adalah pemanfaatan platform desain grafis seperti Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis digital yang memungkinkan penggunanya untuk membuat desain visual menarik secara mudah dan praktis. Dengan fitur-fitur yang sederhana namun kreatif, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas siswa dan meningkatkan interaktivitas dalam proses belajar mengajar (Anaelka, 2018).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran interaktif memungkinkan guru di SD Negeri 2 Banyuasin untuk mengemas materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, seperti melalui infografis, poster edukatif, atau slide presentasi yang berwarna. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik, terutama bagi siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual (Taufiqi & Purwanto, 2024; Umar et al., 2023).

Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar masih menghadapi beberapa kendala, seperti kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan platform digital dan minimnya pemahaman siswa dalam mengakses teknologi (Purwanto & Rosyidin, 2024). Oleh karena itu, perlu adanya penelitian yang mengkaji bagaimana penggunaan Canva dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran di SD Negeri 2 Banyuasin serta dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif di SD Negeri 2 Banyuasin, serta mengidentifikasi dampak positifnya terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang berfokus pada pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar, dengan lokasi penelitian di SD Negeri 2 Banyuasin. Metode kualitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran mendalam mengenai proses dan hasil dari penerapan media pembelajaran Canva dalam lingkungan belajar siswa SD.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Banyuasin, dengan subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV dan guru yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pemilihan lokasi ini dilakukan karena sekolah tersebut telah menunjukkan minat dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, namun penerapannya masih terbatas.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Banyuasin. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran di kelas IV, di mana Canva diterapkan sebagai media pembelajaran interaktif. Selama observasi, peneliti mencatat interaksi yang terjadi antara guru dan siswa, tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta cara guru memanfaatkan Canva dalam menjelaskan materi pelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data autentik terkait penerapan Canva dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain observasi, wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan Canva. Guru diwawancarai mengenai persepsi mereka terhadap penggunaan Canva, manfaat yang dirasakan, serta kendala yang dihadapi selama penerapan media ini. Sementara itu, siswa diwawancarai untuk memahami pengalaman mereka dalam menggunakan Canva, tingkat kemudahan dalam mengakses platform, serta dampaknya terhadap pemahaman materi. Dokumentasi juga dikumpulkan dalam bentuk hasil karya siswa yang dibuat menggunakan Canva, catatan guru, serta tangkapan layar (screenshot) materi yang digunakan selama proses pembelajaran. Ketiga metode ini dilakukan secara komprehensif untuk mendapatkan data yang valid dan mendalam, yang kemudian dianalisis guna mengevaluasi efektivitas Canva dalam mendukung pembelajaran interaktif.

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap menggunakan pendekatan analisis tematik yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap pertama, yaitu reduksi data, dilakukan dengan menyaring dan merangkum data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Purwanto & Al Firdaus, 2023). Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian, seperti aktivitas di luar penggunaan Canva dalam pembelajaran, dieliminasi untuk memastikan kejelasan hasil penelitian. Fokus utama dalam reduksi data adalah mencatat pola-pola keterlibatan siswa, tingkat pemahaman terhadap materi, dan efektivitas Canva sebagai alat bantu dalam proses belajar. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, hasil yang telah direduksi diorganisasikan dalam bentuk narasi deskriptif yang memuat kutipan wawancara guru dan siswa, catatan observasi, serta hasil karya siswa yang dihasilkan menggunakan Canva. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan Canva dalam pembelajaran interaktif di SD Negeri 2 Banyuasin. Setelah penyajian data, dilakukan penarikan kesimpulan dengan mengidentifikasi temuan utama, seperti peningkatan motivasi belajar siswa, kreativitas dalam menyelesaikan tugas, serta tantangan yang dihadapi guru dalam penggunaan Canva. Proses analisis ini juga divalidasi melalui teknik triangulasi data dengan

membandingkan hasil dari ketiga metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, guna memastikan keakuratan dan keabsahan temuan penelitian.

Untuk memastikan keakuratan dan keabsahan data yang telah dikumpulkan, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan dan memadukan hasil dari berbagai sumber data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan ini bertujuan untuk mengurangi bias yang mungkin muncul akibat keterbatasan atau kesalahan dalam satu metode pengumpulan data. Misalnya, jika terdapat perbedaan pandangan antara guru dan siswa mengenai penerapan Canva dalam pembelajaran, triangulasi memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi data dari berbagai perspektif untuk mendapatkan gambaran yang lebih objektif dan valid. Proses ini sangat penting untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian, karena data yang saling mendukung dari berbagai sumber akan memberikan bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran interaktif.

Selain triangulasi, validasi data juga dilakukan dengan cara member checking, yakni meminta konfirmasi dari informan penelitian (guru dan siswa) mengenai temuan sementara yang diperoleh. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi data yang telah dilakukan peneliti sesuai dengan perspektif dan pengalaman informan. Dengan melakukan member checking, peneliti dapat mengidentifikasi apakah ada kesalahan atau pemahaman yang kurang tepat dalam menafsirkan data (Purwanto & Despita, 2022). Proses ini meningkatkan validitas temuan dan membantu dalam memperjelas makna yang terkandung dalam data yang dikumpulkan, terutama mengenai dampak penggunaan Canva terhadap proses pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Setelah data dianalisis dan divalidasi, langkah selanjutnya adalah menyusun laporan hasil penelitian. Laporan ini disusun secara sistematis dan terstruktur, dimulai dari pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan penelitian. Pada bagian ini, peneliti menjelaskan secara jelas mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Canva di tingkat Sekolah Dasar dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi kualitas interaksi dalam kelas (Bambang & Ariya Agustin, 2022; Purwanto et al., 2024). Laporan juga mencakup tinjauan pustaka yang menjelaskan teori-teori relevan mengenai pembelajaran interaktif, serta manfaat teknologi dalam pendidikan dasar, yang menjadi dasar bagi penelitian ini.

Pada bagian hasil dan pembahasan, peneliti memaparkan temuan utama dari penelitian, baik yang diperoleh melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Temuan ini akan dijelaskan dengan merujuk pada data yang terkumpul, termasuk kutipan wawancara dari guru

dan siswa, serta contoh hasil karya siswa yang dibuat menggunakan Canva. Peneliti juga akan membahas kendala yang dihadapi selama penerapan Canva, seperti keterbatasan akses teknologi atau kesulitan dalam mengintegrasikan Canva dengan kurikulum yang ada. Temuan-temuan ini dianalisis dalam konteks literatur yang ada, membandingkan dengan penelitian serupa, dan memberikan interpretasi yang menyeluruh mengenai manfaat dan tantangan penggunaan Canva dalam pembelajaran interaktif di SD Negeri 2 Banyuasin.

Pada bagian akhir laporan penelitian, peneliti menyajikan kesimpulan yang merangkum hasil temuan utama. Kesimpulan ini mencakup bagaimana Canva telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mengembangkan kreativitas mereka. Peneliti juga akan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam penerapan Canva, seperti pelatihan untuk guru atau pengoptimalan pemanfaatan fitur-fitur Canva yang belum dimaksimalkan. Selain itu, peneliti akan memberikan saran bagi pihak sekolah, guru, dan pihak-pihak terkait, agar dapat terus mengembangkan penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan efektif. Saran juga dapat mencakup rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut yang menggali lebih dalam tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar. Laporan penelitian ini kemudian disusun untuk dipublikasikan dan menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di tingkat Sekolah Dasar.

3. HASIL

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Banyuasin, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menarik. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, terutama ketika mereka diminta untuk membuat desain atau presentasi menggunakan Canva. Keberagaman fitur yang ditawarkan oleh Canva memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka dengan cara yang menyenangkan, seperti pembuatan poster, infografis, atau slide presentasi yang berwarna-warni.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa mereka merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi menggunakan Canva. Fitur drag-and-drop serta berbagai template siap pakai memungkinkan guru untuk menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Guru juga menyatakan bahwa Canva dapat digunakan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, terutama bagi siswa dengan kecenderungan belajar visual. Namun, beberapa guru juga mengungkapkan adanya tantangan, terutama terkait

dengan keterbatasan pemahaman teknis mereka dalam mengoptimalkan fitur-fitur Canva yang lebih kompleks.



Gambar 1. Proses pembelajaran canva

Berikut adalah gambaran 1 merupakan proses penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Banyuasin, di mana siswa menggunakan Canva dalam pembelajaran interaktif. Gambar ini menggambarkan suasana kelas yang dinamis, di mana siswa membuat desain kreatif seperti poster, infografis, dan presentasi dengan bantuan teknologi Canva, didampingi oleh guru yang memberikan arahan.

Sementara itu, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan Canva. Mereka menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan Canva terasa lebih menyenangkan karena mereka dapat berkreasi dan melihat langsung hasil desain mereka. Siswa juga mengaku bahwa materi yang disampaikan melalui desain yang menarik lebih mudah dipahami dan diingat. Meskipun demikian, beberapa siswa mengeluhkan keterbatasan akses perangkat dan koneksi internet yang kadang menghambat penggunaan Canva secara maksimal.

Dokumentasi yang dikumpulkan, seperti hasil karya siswa berupa desain poster dan infografis, menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dalam mengolah materi pelajaran menjadi bentuk visual yang informatif dan menarik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan Canva berhasil memfasilitasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan kreatif. Secara keseluruhan, penerapan Canva dalam pembelajaran interaktif di SD Negeri 2 Banyuasin dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, ada beberapa kendala teknis yang

perlu diatasi, seperti akses perangkat dan pelatihan tambahan untuk guru dalam menggunakan Canva secara maksimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif pada siswa dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan kreativitas mereka, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Namun, kendala seperti akses perangkat dan pelatihan guru masih perlu diperhatikan untuk memaksimalkan manfaat dari teknologi ini.

Pembahasan

Dalam implementasi Canva dalam pembelajaran, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan platform desain grafis ini sangat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Langkah pertama yang diambil oleh guru adalah memberikan pemahaman dasar tentang cara menggunakan Canva, diikuti dengan tugas pembuatan media pembelajaran yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan. Siswa diberi kesempatan untuk membuat poster, infografis, atau presentasi yang mengilustrasikan konsep-konsep yang mereka pelajari, seperti topik "Sistem Tata Surya" dalam pelajaran IPA. Dengan memanfaatkan berbagai fitur desain Canva, siswa tidak hanya belajar konsep akademik, tetapi juga keterampilan digital yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks (Budiyanto et al., 2024; Dacholfany et al., 2024).

Penggunaan Canva dalam kelas memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pengamatan yang dilakukan, ditemukan bahwa siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Mereka terlihat antusias mengikuti langkah-langkah penggunaan Canva, baik dalam bentuk diskusi maupun dalam bekerja kelompok. Ketika diminta untuk membuat karya desain kelompok, siswa lebih banyak berdiskusi dan saling berbagi ide. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan kolaborasi mereka, di mana mereka belajar untuk berkomunikasi dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk mempresentasikan ide mereka secara lebih kreatif dan menyenangkan.

Tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan Canva (Hanadya et al., 2022). Penggunaan media yang interaktif dan berbasis visual membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan berbeda dari metode tradisional yang berbasis teks. Siswa merasa lebih bebas untuk bereksperimen dengan desain mereka, yang membuat mereka lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Ini sangat penting

karena motivasi merupakan faktor utama yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Selain peningkatan motivasi, pemahaman materi juga terbantu dengan penggunaan Canva. Siswa yang sebelumnya kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan, seperti dalam materi "Ekosistem", menjadi lebih mudah mengerti setelah mereka diberi tugas untuk membuat infografis atau diagram yang menggambarkan konsep tersebut. Dengan mengorganisasi informasi dalam bentuk visual, siswa dapat melihat hubungan antar elemen materi pelajaran secara lebih jelas. Misalnya, dalam pembuatan diagram fotosintesis, siswa dapat menghubungkan proses yang terjadi secara berurutan dengan elemen visual yang mendukung penjelasan, sehingga membuat mereka lebih mudah mengingat dan memahami konsep tersebut.

Namun, meskipun banyak manfaat yang diperoleh, ada juga beberapa tantangan yang dihadapi selama implementasi Canva dalam pembelajaran. Salah satu kendala yang ditemukan adalah aksesibilitas perangkat dan koneksi internet (Marsinah Marsinah et al., 2024; Nuswantoro et al., 2023). Beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam mengakses Canva karena perangkat yang tidak memadai atau koneksi internet yang kurang stabil, terutama ketika tugas dikerjakan dari rumah. Selain itu, meskipun Canva mudah digunakan, beberapa siswa yang belum terbiasa dengan alat desain grafis memerlukan waktu tambahan untuk beradaptasi dengan berbagai fitur yang tersedia. Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan tambahan bagi siswa agar mereka dapat memaksimalkan potensi Canva dalam pembelajaran (Bonar Siagian & M Bambang Purwanto, 2023; Budiyanto et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan kreativitas siswa di sekolah dasar. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar, terutama dalam hal peningkatan pemahaman materi dan motivasi belajar siswa (Astirini Swarastuti et al., 2024; Novia et al., 2024). Oleh karena itu, disarankan agar guru di sekolah dasar secara rutin mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, pelatihan penggunaan Canva bagi guru juga perlu dilakukan agar mereka dapat memanfaatkan platform ini secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform desain grafis ini

dapat meningkatkan interaktivitas, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Canva memungkinkan siswa untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan visual, yang membantu mereka lebih memahami materi yang diajarkan. Penerapan Canva dalam kelas, baik secara individu maupun dalam kelompok, mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui tugas-tugas berbasis desain, siswa dapat mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Meskipun ada beberapa tantangan terkait aksesibilitas perangkat dan waktu adaptasi siswa dengan alat desain grafis ini, manfaat yang diperoleh dari penggunaan Canva jauh lebih besar. Canva terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis visual yang mendalam, yang memperkuat konsep-konsep yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan dengan teks. Dengan menggunakan desain grafis, seperti poster, infografis, dan presentasi, siswa dapat lebih mudah mengorganisasi dan mengingat informasi yang diajarkan. Selain itu, motivasi belajar siswa meningkat karena mereka merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang melibatkan alat interaktif ini. Meskipun ada kendala teknis yang perlu diatasi, seperti akses ke perangkat dan internet, secara keseluruhan, penggunaan Canva dalam pembelajaran sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif.

Penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini. Pertama, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai dampak jangka panjang penggunaan Canva dalam pembelajaran terhadap prestasi akademik siswa. Hal ini akan memberikan gambaran lebih jelas apakah penggunaan media visual berbasis teknologi ini dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi dalam jangka panjang atau hanya berdampak pada motivasi jangka pendek. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat memfokuskan pada perbandingan efektivitas Canva dengan media pembelajaran interaktif lainnya, seperti pembelajaran berbasis video atau aplikasi pembelajaran lainnya. Perbandingan ini penting untuk menentukan media mana yang paling efektif untuk meningkatkan interaktivitas dan motivasi siswa di berbagai disiplin ilmu.

Penelitian juga dapat dilanjutkan dengan menganalisis pengaruh penggunaan Canva terhadap keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Dalam konteks pendidikan, keterampilan ini menjadi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di masa depan. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan ini melalui pembuatan konten kreatif yang memerlukan pemecahan masalah dan kerjasama. Terakhir, penelitian lebih lanjut juga dapat memperhatikan aspek inklusivitas dalam penggunaan Canva. Melibatkan siswa dengan kebutuhan khusus atau keterbatasan akses ke teknologi dalam

penelitian ini akan memberikan wawasan lebih mengenai apakah Canva dapat diakses dan digunakan secara efektif oleh seluruh siswa, termasuk mereka yang memiliki hambatan fisik atau akses terbatas terhadap perangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anaelka, A. H. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92. <https://journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/4616>
- Astirini Swarastuti, Budiyo, B., & M Bambang Purwanto. (2024). Management of English Learning to Improve Digital-Based Language Literacy Skills. *International Journal of Education, Vocational and Social Science*, 3(01 SE-Articles), 202–215. <https://doi.org/10.99075/ijevss.v3i01.672>
- Bambang, M., & Ariya Agustin. (2022). Workshop Online Pembelajaran Bahasa Inggris: Strategi Belajar Grammar dan Structure Bagi EFL. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2 SE-Articles), 22–27. <https://doi.org/10.55606/jpmi.v1i2.185>
- Bonar Siagian, & M Bambang Purwanto. (2023). Lextutor English Learning Pronunciation and Vocabulary: A Language Data Base Program. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(1 SE-Articles), 116–130. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i1.1062>
- Budiyo, Kabri, K., Harapan, E., & Purwanto, M. B. (2024). 21st Century English Learning: a Revolution in Skills, Critical Thinking, Creativity, and Visual Communication. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 3(1 SE-Articles), 43–54. <https://doi.org/10.55927/ajae.v3i1.7841>
- Dacholfany, M. I., Iqbal, M., Rahmi, E., & Purwanto, M. B. (2024). Principal's Leadership Strategy in Efforts to Develop the Quality of Human Resources in Schools. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1 SE-), 487–493. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3356>
- Hanadya, D., Auliana, N. U., & Purwanto, M. B. (2022). Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pelayanan Sarana Dan Prasarana Perpustakaan Di Politeknik Darussalam Palembang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbankan Syariah (JIMPA)*, 2(1), 171–182. <https://doi.org/10.36908/jimpa.v2i1.61>
- M. Bambang Purwanto. (2024). Overcoming Barriers In English Learning For The Hospitality And Tourism Industry: Effective Strategies For Success. *Journal of English Teaching and Linguistics*, 1(02 SE-Articles), 68–77. <https://jetli.yupind.com/index.php/jetli/article/view/10>
- Marsinah Marsinah, R.A Rodia Fitri Indriani, Hatidah Hatidah, & M Bambang Purwanto. (2024). Pelestarian Kearifan Lokal Kain Tradisional Gambo: Upaya Meningkatkan Kualitas Hidup Dan Kebudayaan Masyarakat . *Jurnal Kabar Masyarakat*, 2(2 SE-Articles), 277–285. <https://doi.org/10.54066/jkb.v2i2.1985>
- Novia, F., Desti Nurdianti, & M Bambang Purwanto. (2024). English Learning and Innovation Skills in 21st: Implementation of Critical Thinking, Creativity, Communication, and

- Collaboration. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 3(2 SE-Articles), 113–124. <https://doi.org/10.55927/ajae.v3i2.8318>
- Nuswanto, P., Marsinah, M., Rahmi, E., & Purwanto, M. B. (2023). School Principal Leadership Style In Improving Teacher Professionalism. *International Journal of Technology and Education Research*, 1(02), 19–27. <https://doi.org/10.99075/ijeter/issue/view/16.v1i01.305>
- Purwanto, M. B., & Al Firdaus, M. M. (2023). Analysis of Students' Learning Motivation: Psychometric Parameters Study of Learning English Courses in the Business Travel Department. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 7(1), 86–96. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v7i1.414>
- Purwanto, M. B., & Despita, D. (2022). Review on Vocabulary Teaching Strategies: Study Case: Effect of Learners' Lexical Recall. *Journal of English Education, Literature and Linguistics*, 5(2), 60–68. <https://doi.org/10.31540/jeell.v5i2.1934>
- Purwanto, M. B., Despita, D., & Auliana, N. U. (2024). Task-Based Language Teaching in Hospitality Training. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 3(4 SE-Articles), 387–400. <https://doi.org/10.55927/ajae.v3i4.11777>
- Purwanto, M. B., & Rosyidin, I. (2024). The Profile of a Prospective Teacher Candidate's Digital Literacy: A Case Study on Faculty of Teacher Training and Education of PGRI University of Palembang. *LIMEEMAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1 SE-Articles), 35–45. <https://ejournal.apmapi.or.id/index.php/Limeemas/article/view/25>
- Taufiqi, M. A., & Purwanto, M. B. (2024). Promoting Religious Moderation through English Language Teaching: Strategies and Challenges in Islamic Educational Settings. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 15(2), 192–202. <https://doi.org/10.26877/eternal.v15i2.443>
- Umar, U., Purwanto, M. B., & Al Firdaus, M. M. (2023). Research And Development: As The Primary Alternative to Educational Research Design Frameworks. *JELL (Journal of English Language and Literature) STIBA-IEC Jakarta*, 8(01), 73–82. <https://doi.org/10.37110/jell.v8i01.172>