

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI
DI SMK NEGERI 8 JAKARTA****Meiliana Azizah, Rani Noviyanti, Hendi Irawan**Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial,
Universitas Indraprasta PGRIEmail: meilianaazizah01@gmail.com , hendiirawankesos@gmail.com**ABSTRAK**

Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif mendorong pemanfaatan media berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMK Negeri 8 Jakarta, respons peserta didik, serta kelebihan dan kendala penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman peserta didik. Meskipun masih terdapat kendala teknis, seperti ketergantungan pada koneksi internet, Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung inovasi pembelajaran Sejarah di era digital.

Kata Kunci : Canva; Media Pembelajaran; Pembelajaran Sejarah; Minat Belajar; Implementasi.

Article History

Received: Juli 2026

Reviewed: Juli 2026

Published: Juli 2026

Plagiarism Checker No 2635

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif dan interaktif. Pada pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi masih menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar peserta didik. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan hafalan menyebabkan peserta didik cenderung menganggap Sejarah sebagai mata pelajaran yang monoton sehingga berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, dan hasil belajar (Wijaya et al, 2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tidak relevan dapat menurunkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan membosankan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Canva. Canva merupakan platform desain visual yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, video, dan media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan oleh pendidik maupun peserta didik (Supriadi, 2022). Selain menyajikan materi secara visual, Canva juga mendukung konsep *edutainment* yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Rahmi dan Samsudin (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan *edutainment* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik tanpa mengurangi nilai edukatif dari materi yang disampaikan. Karakteristik tersebut menjadikan Canva sebagai salah satu media yang relevan untuk

diterapkan dalam pembelajaran Sejarah yang membutuhkan visualisasi peristiwa dan konsep agar lebih mudah dipahami.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Namun, kajian mengenai implementasi Canva dalam pembelajaran Sejarah di tingkat SMK, khususnya yang mengkaji proses penerapan, respons peserta didik, serta kelebihan dan kendala penggunaannya secara komprehensif, masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan Canva dalam konteks pembelajaran Sejarah sehingga dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas penerapannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMK Negeri 8 Jakarta. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Sejarah dan peserta didik kelas XI yang dipilih secara *purposive* berdasarkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menggunakan Canva. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk memastikan kredibilitas temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Media Pembelajaran Canva dalam Pembelajaran Sejarah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMK Negeri 8 Jakarta telah terlaksana dengan baik dan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru memanfaatkan Canva sebagai media untuk menyajikan materi melalui tampilan visual, infografis, gambar, serta ringkasan materi yang disusun secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep sejarah. Penggunaan media tersebut juga didukung oleh perencanaan pembelajaran yang meliputi penyusunan modul ajar, pemilihan materi, serta penyesuaian media dengan karakteristik peserta didik.

Temuan ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai sarana yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif dan berpusat pada peserta didik. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan keaktifan peserta didik, terutama karena tersedianya berbagai template yang memudahkan penyajian materi secara menarik. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa media visual mampu mengurangi kejenuhan peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Sejarah yang selama ini sering dianggap identik dengan hafalan dan penyampaian materi secara konvensional.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Supriadi (2022) yang menyatakan bahwa Canva merupakan *platform* desain visual yang mampu mendukung penyajian materi secara kreatif dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat konsep *edutainment* yang dikemukakan Rahmi dan Samsudin (2020), yaitu pembelajaran yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan sehingga mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik tanpa mengurangi substansi materi. Dengan demikian, implementasi Canva tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital.

2. Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran Canva. Peserta didik menilai bahwa tampilan visual yang menarik, materi yang disajikan secara ringkas, serta penggunaan gambar dan infografis membantu mereka memahami peristiwa sejarah secara lebih mudah. Visualisasi yang disajikan melalui Canva juga mampu mengubah persepsi peserta didik bahwa pembelajaran Sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa respons peserta didik tidak sepenuhnya seragam. Sebagian kecil peserta didik masih merasa lebih nyaman menggunakan buku teks atau penjelasan langsung dari guru karena memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda. Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik individu peserta didik sehingga penggunaan Canva tidak dapat sepenuhnya menggantikan metode pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan media digital dengan strategi pembelajaran yang bervariasi agar kebutuhan belajar seluruh peserta didik dapat terakomodasi.

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Sejarah, penggunaan Canva membantu peserta didik membangun imajinasi terhadap peristiwa masa lalu melalui visualisasi yang menarik sehingga proses memahami konsep sejarah tidak lagi hanya bergantung pada aktivitas menghafal, tetapi juga pada kemampuan menginterpretasikan informasi yang disajikan secara visual.

3. Kelebihan dan Kendala Implementasi Media Pembelajaran Canva

Penelitian ini mengidentifikasi bahwa kelebihan utama penggunaan Canva terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Beragam *template*, ilustrasi, serta fitur multimedia yang tersedia memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan materi secara lebih kreatif sekaligus mendorong peserta didik mengembangkan kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan berkolaborasi melalui tugas berbasis proyek. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan Canva juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih efisien karena informasi dapat diringkas menjadi poin-poin penting tanpa mengurangi substansi pembelajaran.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam implementasi Canva. Kendala tersebut meliputi keterbatasan akses internet, perbedaan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi, serta kondisi pembelajaran yang dilaksanakan pada jam pelajaran terakhir sehingga memengaruhi tingkat konsentrasi peserta didik. Selain itu, tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar visual sehingga sebagian di antaranya masih membutuhkan pendekatan pembelajaran lain untuk memahami materi secara optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan implementasi Canva tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, Canva sebaiknya diposisikan sebagai media pendukung yang melengkapi proses pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya media yang digunakan. Temuan ini memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Sejarah dengan menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital mampu meningkatkan

kualitas pembelajaran apabila diimbangi dengan kompetensi pedagogis guru dan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat.

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMK Negeri 8 Jakarta terbukti mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan Canva mempermudah guru dalam menyajikan materi secara visual, sistematis, dan ringkas, sehingga membantu peserta didik memahami konsep serta peristiwa sejarah yang bersifat abstrak. Sebagian besar peserta didik memberikan respons positif karena penyajian materi yang lebih atraktif mampu meningkatkan minat, motivasi, partisipasi, dan kreativitas selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, penerapannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet, perbedaan karakteristik dan gaya belajar peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang berlangsung pada jam pelajaran terakhir. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah, namun efektivitas penggunaannya tetap bergantung pada kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva perlu dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang bervariasi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, inklusif, dan bermakna.

REFERENSI

- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar ilmu sejarah*. Tiara Wacana.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, sR. S. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan (Prosedur penelitian, subyek penelitian, dan pengembangan teknik pengumpulan data)*. UMSIDA Press.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Siregar, N. S. S. (2002). *Metode dan teknik wawancara*. Universitas Medan Area.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriadi, I. (2022). *Canva untuk pendidikan*. CV. Dandelion Publisher.
- Andriani, R. T., Nasution, A. R., & Kusen, K. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 244-252. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.251>
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 19-30.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah untuk memperkuat pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*.

- Hudaidah, & Maulidia, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk Portal Rumah Belajar pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 59-65.
- Januarsih, L., Hasna, D., Elfanius, Y., & Fahrudin. (2024). Implementasi instrumen proyek untuk mengukur kreativitas pembelajaran sejarah dengan platfoam Canva kelas X dan XI di SMAN 4 Yogyakarta. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora)*, 35-43.
- Noor, M. A., Putro, H. P. N., & Susanto, H. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sejarah kelas XI di MAN 1 Banjarmasin. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 2242-2246.
- Nurjarwati, R. Y., Zulfa, Z., & Husnita, L. (2023). Media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi Canva pada materi upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa di kelas XII IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 20548-20553.
- Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., Sabrina, A. B., Harahap, N. H., & Siregar, D. Y. (2024). Mengungkap metode observasi yang efektif menurut pra-pengajar EFL. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 133-149.
- Rahmi, M. N., & Samsudin, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Jurnal Edumaspul*, 3-4.
- Ramadhan, & Nur. (2018). Implementasi manajemen pembelajaran pada mata pelajaran Al Islam di SMA Muhammadiyah 2 Bukitkecil Palembang. *Jurnal/Artikel Ilmiah*, 92-93.
- Wijaya, S., Batamata, S. U., Wulandari, D. M., & Farlan, M. (2025). Pengaruh kurangnya media terhadap hasil belajar siswa di MI Al-Ishlah kota Sorong. *Misool: Jurnal Pendidikan Dasar*, 31-36.
- Yasfi, R. N. (2023). *Pembuatan infografis pada aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg Kabupaten Bogor: Studi deskriptif di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg*. Repository Universitas Pendidikan Indonesia.