

Pemanfaatan Canva dalam Desain Pembelajaran Informatika Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMPN 10 Wera

Imam Mahdin ^{1,*}, Suharti ², dan Faidin ³

^{1,2,3} STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

* Email: imam.mahdin89@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media kreatif dalam mendukung pendekatan Project-Based Learning (PBL) pada pembelajaran Informatika di SMPN 10 Wera. Fokus utama adalah meningkatkan kreativitas siswa dalam merancang produk digital sebagai hasil proyek. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus intervensi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan analisis hasil karya digital siswa. Hasil menunjukkan peningkatan substansial dalam kreativitas, kolaborasi, dan keterlibatan siswa, terlihat dari kualitas produk digital dan peningkatan persentase ketercapaian kreativitas. Temuan ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Canva dalam PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kesimpulannya, integrasi Canva dalam desain pembelajaran Informatika berbasis PBL terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa SMPN 10 Wera.

Kata kunci: Canva; Project Based Learning; Kreativitas; Pembelajaran Informatika

Abstract

This study aims to explore the effectiveness of using Canva as a creative medium to support the Project-Based Learning (PBL) approach in Informatics learning at SMPN 10 Wera. The main focus is to enhance students' creativity in designing digital products as project outcomes. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) with two intervention cycles. Data were collected through observation, questionnaires, and analysis of students' digital works. The results show a substantial increase in student creativity, collaboration, and engagement, as reflected in the quality of digital products and the rising percentage of creativity achievement. These findings align with previous studies, which state that the use of Canva in PBL can improve students' creative thinking skills. In conclusion, integrating Canva into the PBL-based Informatics learning design has proven effective in enhancing the creativity of students at SMPN 10 Wera.

Keywords: Canva; Project-Based Learning; Creativity; Informatics Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan keahlian digital dan kreativitas menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, Pendidikan Informatika di jenjang SMP memerlukan metode pembelajaran yang tidak hanya mengasah keterampilan teknis, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara optimal (Prastyo et al., 2024). Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif adalah Project-Based Learning (PBL) (Bustomi et al., 2024).

Sebagai media pendukung dalam penerapan PBL, Canva muncul sebagai platform desain grafis berbasis web yang intuitif dan mudah diakses. Canva memfasilitasi siswa untuk membuat berbagai materi visual, seperti infografik, poster, dan modul digital, secara kolaboratif. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam konteks PBL mampu meningkatkan kreativitas siswa, termasuk dalam pembelajaran IPS dan materi biologi di tingkat sekolah menengah (Emalfida, 2024). Contohnya, penerapan PBL berbantuan Canva pada materi bioteknologi di SMAN 11 Banda

Aceh berhasil meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal yang naik signifikan dari 65,7% pada siklus I menjadi 94,2% pada siklus II (Emalfida, 2024).

Lebih lanjut, Prastyo et al., (2024) melaporkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta kemandirian belajar siswa. Canva juga membantu siswa menuangkan ide secara visual sekaligus mendukung kerja kolaboratif. Temuan serupa disampaikan oleh Corolla et al., (2023), yang menyatakan bahwa penerapan Canva dalam model PBL berdampak positif pada hasil belajar dan kreativitas siswa, terutama dalam kemampuan menyampaikan ide secara visual dan terstruktur. Selain itu, penelitian Susanti et al., (2025) menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman materi.

Tidak hanya di bidang sains, manfaat Canva juga ditemukan dalam pengembangan keterampilan lain. Maya Ulyani & Widuri Indah Dwi Jayanti, (2025) mengungkapkan bahwa Canva membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Sementara itu, Wardini et al., (2025) melaporkan bahwa integrasi Canva dalam platform digital berbasis AI mampu meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran berbasis PBL memberikan kemudahan akses, meningkatkan kolaborasi, dan mendorong kreativitas siswa. Platform ini menyediakan berbagai fitur intuitif seperti template yang beragam, elemen grafis, dan alat pengeditan yang mudah dipahami, sehingga siswa dapat bebas mengekspresikan ide secara visual. Selain mendukung aspek teknis desain grafis, Canva juga berperan dalam peningkatan soft skills siswa, seperti komunikasi visual, kerja

sama tim, dan kolaborasi, yang merupakan kompetensi penting di abad ke-21 (Nuraini et al., 2024).

Penelitian terbaru menegaskan bahwa penggunaan Canva dalam PjBL secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kebebasan berkreasi dan rasa memiliki terhadap hasil karya membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif. Motivasi yang meningkat ini kemudian mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok, refleksi proyek, dan keseluruhan proses pembelajaran, sehingga berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam dan peningkatan kreativitas dalam pengerjaan tugas proyek (Wahyuni et al., 2023).

Namun, keberhasilan integrasi Canva sangat bergantung pada peran aktif guru sebagai fasilitator. Guru perlu memberikan bimbingan teknis dan konseptual agar siswa dapat memadukan elemen desain dengan konsep pembelajaran secara tepat. Pendampingan guru juga krusial untuk mengatasi kendala teknis dalam penggunaan Canva serta memastikan hasil karya siswa berkualitas, kreatif, dan fungsional. Selain itu, guru berperan memberikan umpan balik konstruktif yang membantu pengembangan ide dan keterampilan siswa selama proses PjBL (Lutfi, 2025)

Berbagai hasil penelitian mendukung pengintegrasian Canva dalam kurikulum pembelajaran Informatika maupun mata pelajaran lain yang relevan. Penggunaan teknologi digital dalam PjBL tidak hanya memperkuat kompetensi literasi digital, tetapi juga meningkatkan kreativitas siswa, sehingga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan abad 21. Dengan demikian, penerapan Canva mendukung pendekatan pembelajaran yang adaptif, kontekstual, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan kognitif, afektif,

dan psikomotorik secara terpadu (Sudianto & Yaqin, 2024).

Meski demikian, penelitian mengenai pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Informatika khususnya di SMP seperti SMPN 10 Wera masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan literatur dengan mengkaji efektivitas Canva dalam desain pembelajaran Informatika berbasis PBL guna meningkatkan kreativitas siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus pada siswa kelas VIII SMPN 10 Wera sebanyak 24 siswa. Pada siklus pertama, guru merancang dan memberikan tugas proyek berbasis desain visual menggunakan Canva, seperti pembuatan poster interaktif tentang algoritma dasar, yang dikerjakan siswa secara berkelompok. Aktivitas, keterlibatan, dan produk awal siswa diamati untuk mengevaluasi kreativitas mereka. Berdasarkan refleksi hasil siklus pertama, dilakukan perbaikan pada desain tugas, panduan penggunaan Canva, dan pendampingan guru, lalu dilanjutkan dengan siklus kedua untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas dan kreativitas siswa, angket kreativitas dengan skala Likert, wawancara singkat, serta analisis produk berdasarkan rubrik kreativitas, estetika, dan fungsionalitas. Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk membandingkan skor kreativitas antar siklus dan kualitatif untuk mendeskripsikan peningkatan ide, presentasi, kolaborasi, serta respons siswa selama proses pembelajaran. Berikut ini tambahan referensi dan materi yang dapat memperpanjang isi tulisan menjadi sekitar 7 memperkaya bahasan tentang pemanfaatan Canva dalam pembelajaran berbasis project-based learning (PjBL),

khususnya dalam konteks pembelajaran informatika dan kreativitas siswa:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil:

Penelitian ini dilakukan pada dua siklus dengan 24 siswa kelas VIII SMPN 10 Wera. Berikut ringkasan hasil yang diperoleh:

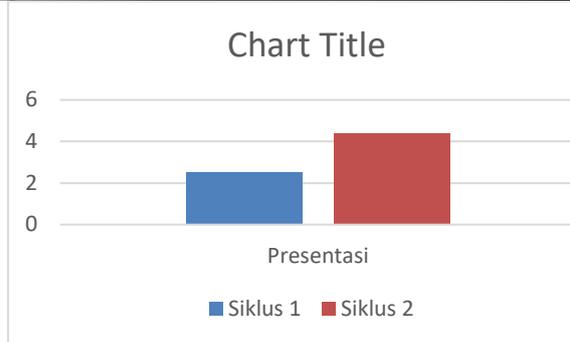
Siklus 1:

Kreativitas siswa berada pada kategori cukup kreatif dengan rata-rata skor sekitar 65%. Produk digital yang dihasilkan masih sederhana, dengan beberapa kelompok mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan konsep Informatika ke dalam tampilan visual yang menarik. Aktivitas siswa cenderung pasif dan kolaborasi antar anggota kelompok belum optimal. Beberapa siswa juga memerlukan pendampingan lebih dalam menggunakan fitur-fitur Canva secara efektif.

Siklus 2:

Setelah dilakukan perbaikan desain tugas, panduan penggunaan Canva, serta pendampingan guru yang lebih intensif, terjadi peningkatan signifikan pada kreativitas siswa. Rata-rata skor kreativitas meningkat menjadi sekitar 85%. Produk yang dihasilkan menunjukkan kualitas desain yang lebih kompleks dan kreatif, seperti penggabungan ikon, tata letak yang rapi, penggunaan warna yang harmonis, dan pepaduan konsep Informatika secara jelas dan estetis. Siswa tampak lebih aktif berdiskusi dan saling memberikan masukan untuk memperbaiki hasil karya mereka. Penggunaan fitur Canva juga lebih optimal dan tepat sasaran.

Peningkatan Kreatifitas Siswa terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas dalam penerapan Canva dan desain pembelajaran Informatika berbasis PBL untuk meningkatkan kreatifitas.

Keterlibatan dan Kolaborasi:

Selain peningkatan kreativitas, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Siswa lebih termotivasi dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Proses kolaborasi antaranggota kelompok berjalan lebih lancar dengan komunikasi yang efektif. Pendampingan guru dinilai sangat membantu dalam meningkatkan kualitas kerja kelompok dan pemahaman terhadap materi.

Pemahaman Konsep Informatika:

Melalui representasi visual hasil karya digital mereka, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dasar Informatika yang diajarkan selama proyek. Visualisasi konsep dalam bentuk poster interaktif dan produk digital lainnya membantu siswa menginternalisasi materi pembelajaran secara lebih baik dan kreatif.

Respon dan Persepsi Siswa:

Hasil wawancara dengan beberapa siswa memperkuat temuan ini. Seorang siswa menyampaikan:

“Saya jadi lebih berani menuangkan ide karena tampilannya bisa langsung saya lihat dan ubah. Kalau biasanya hanya menulis di buku, rasanya cepat bosan. Tapi dengan Canva, saya merasa lebih bebas dan semangat.”

Siswa lain juga mengungkapkan:

“Kerja kelompok jadi lebih seru karena kami bisa saling memberi masukan saat mendesain.

Kalau ada yang belum bisa, kita bantu bareng-bareng.”

Beberapa siswa bahkan menunjukkan peningkatan minat terhadap dunia desain dan teknologi setelah mengikuti proyek ini. Seperti yang dikatakan oleh salah satu siswa:

“Saya jadi tertarik belajar desain lebih lanjut. Ternyata bikin poster digital itu menyenangkan dan bisa jadi ide buat masa depan.”

Berdasarkan angket dan wawancara singkat, mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam model pembelajaran PBL sangat membantu dalam mengekspresikan ide dan meningkatkan kreativitas mereka. Siswa juga merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan metode konvensional sebelumnya.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran Informatika berbasis Project-Based Learning efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep materi secara lebih mendalam melalui proses pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Pembahasan:

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dalam konteks Project-Based Learning (PBL) memberikan berbagai keuntungan yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Sesuai dengan temuan dari Prastyo et al., (2024) dan (Bustomi et al., 2024), penggunaan Canva menghadirkan kemudahan akses serta fitur intuitif seperti template beragam, alat pengeditan yang mudah dipahami, dan elemen grafis yang dapat dimanfaatkan siswa untuk mengekspresikan ide secara visual. Hal ini memungkinkan siswa tidak hanya berkembang dalam aspek teknis desain grafis, tetapi juga mengasah soft skills seperti komunikasi visual, kolaborasi, dan kerja sama tim—kompetensi yang sangat dibutuhkan

dalam pembelajaran abad ke-21 (Nuraini et al., 2024).

Riset terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam PjBL secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kebebasan dalam berkreasi dan rasa memiliki terhadap hasil karya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif. Dengan demikian, siswa lebih aktif terlibat dalam diskusi kelompok, refleksi proyek, serta proses pembelajaran secara keseluruhan. Peningkatan motivasi ini berkontribusi positif terhadap pemahaman yang lebih mendalam serta peningkatan kreativitas dalam pengerjaan tugas proyek, seperti yang diungkapkan oleh (Wahyuni et al., 2023 dan Corolla et al., 2023).

Keberhasilan integrasi Canva dalam pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari peran guru sebagai fasilitator aktif dalam proses pembelajaran. Guru berfungsi memberikan pendampingan teknis dan konseptual yang membantu siswa menghubungkan elemen desain dengan konsep pembelajaran secara tepat dan bermakna. Selain itu, dukungan guru dalam memberikan umpan balik konstruktif sangat penting untuk mengatasi hambatan teknis yang mungkin dialami siswa selama menggunakan Canva sekaligus meningkatkan kualitas hasil karya mereka (Lutfi, 2025; Susanti et al., 2025; Maya Ulyani & Widuri Indah Dwi Jayanti, 2025).

Lebih lanjut, hasil-hasil penelitian ini menjadi bagian penting dalam upaya pengembangan kurikulum pembelajaran Informatika dan mata pelajaran lain yang relevan. Penggabungan teknologi digital seperti Canva ke dalam pendekatan PBL memperkuat kompetensi literasi digital, kreativitas, serta berbagai keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara terpadu. Hal ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kompetensi abad ke-21 di era globalisasi dan transformasi digital

(Wardini et al., 2025 ; Sudioanto & Yaqin, 2024).

Dalam konteks pembelajaran Informatika, penggunaan Canva sebagai media bantu PBL membantu siswa dalam merepresentasikan konsep-konsep abstrak secara visual, sehingga memudahkan pemahaman dan internalisasi materi. Visualisasi konsep menggunakan produk digital seperti poster interaktif dan infografik meningkatkan daya tarik pembelajaran sekaligus memperdalam pemahaman siswa terhadap materi (Emalfida, 2024; Corolla et al., 2023).

Kolaborasi antar siswa selama proses pembuatan proyek berbasis Canva juga mengalami peningkatan yang signifikan, sebagaimana teramati dalam penelitian ini. Kegiatan kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, tetapi juga mendukung pengembangan ide yang lebih inovatif dan solusi kreatif terhadap tugas yang diberikan (Prastyo et al., 2024; Bustomi et al., 2024).

Secara keseluruhan, integrasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, mulai dari kreativitas, motivasi, kolaborasi, hingga pemahaman konsep. Dengan dukungan guru sebagai fasilitator serta pengembangan kurikulum yang adaptif dan kontekstual, pemanfaatan Canva dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk pendidikan Informatika saat ini.

KESIMPULAN

Pemanfaatan Canva dalam desain pembelajaran Informatika berbasis Project Based Learning di SMPN 10 Wera terbukti efektif meningkatkan kreativitas siswa. Rata rata skor kreativitas meningkat dari 65 % di siklus pertama menjadi 85 % di siklus kedua. Selain kreativitas, keterlibatan dan pemahaman konsep Informatika juga meningkat. Keberhasilan ini didukung oleh integrasi metode PBL yang

kolaboratif, penggunaan Canva sebagai media visual, serta pendampingan guru yang memadai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru dan siswa SMPN 10 Wera yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada kepala sekolah atas izin dan dukungannya, serta rekan penelitian yang memberikan masukan konstruktif selama proses penelitian.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak kampus, khususnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan penelitian ini. Tak lupa, penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua atas segala doa, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tak henti-hentinya diberikan sepanjang proses ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Bustomi, T., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Cakrawala Pedagogik*, 8(2), 391–404.
- Corolla, R. G., Luzyawati, L., & Yuliana, E. (2023). Project based learning berbantuan Canva: Pengaruhnya terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa pada materi sistem reproduksi manusia. *Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi)*, 5(2), 68–81.
<https://doi.org/10.37301/esabi.v5i2.48>
- Emalfida, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sman 11 Banda Aceh. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 15405–15410.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/36675>

- Lutfi, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ix Smp Negeri 163 Jakarta. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 268–273.
- Maya Ulyani, & Widuri Indah Dwi Jayanti. (2025). The Utilization of Canva in Project Based Learning (PjBL) to Enhance the Students' Writing Skills. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(1), 242–252.
<https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i1.1412>
- Nuraini, E., Saktiari, L. I., & Kristiono, N. (2024). Implementasi Project Based Learning Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif. *Proceeding Unnes*, 607–620.
<https://proceeding.unnes.ac.id/wpcgp/article/view/3412%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/wpcgp/article/download/3412/2855>
- Prastyo, A. T., Joyoatmojo, S., & Indriayu, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Journal on Education*, 06(02), 14664–14672.
- Sudianto, & Yaqin, S. S. (2024). Efektivitas Model Project Based Learning Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Didactical Mathematics*, 6(2), 323–332.
<https://doi.org/10.31949/dm.v6i2.11925>
- Susanti, D. A., Sultonurohmah, N., & Purwitasari, E. D. (2025). The Effectiveness of Using Canva Application as A Science Learning Media in Elementary Schools. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 4(2), 89–100.
<https://doi.org/10.37680/basicav4i2.6393>
- Wahyuni, P., Amaliyah, N., & Irdalisa. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Ipa (Pelestarian Tumbuhan Dan

Hewan). DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal), 4(3), 167–178.
Wardini, P., Wijaya, P., Donald, ;, Ratu, M., & Santje Iroth, ; (2025). Implementation of AI-Based Digital Platform Through Canva Application in Indonesian Language Subject for Students of SMP

Negeri 15 Manado. Abdurrauf Science and Society, 1(3), 207–217.
<https://doi.org/10.70742/asoc.v1i3.216>