



ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM KOMPETENSI PROFESIONALISME PENDIDIK PADA PEMBELAJARAN KREATIF DAN INTERAKTIF DI KABUPATEN TANGERANG

Tantik Toharoh*

*STIT Muhammad Mardiyana Tangerang, Banten, Indonesia

*Correspondence: tantikkampusmmt@gmail.com

Abstract

This study examines the use of Canva in strengthening teachers' professional competence, particularly in the planning and implementation of creative and interactive learning. The research is grounded in the demands of 21st-century education, which position digital technology mastery as an integral component of teacher professionalism. A qualitative descriptive approach was employed, with data collected through open-ended questionnaires involving 20 teachers from early childhood, primary, and secondary education levels in Tangerang Regency, Indonesia. The data were analyzed using thematic analysis, encompassing open coding, category development, and theme generation. Data validity was ensured through response consistency checks and repeated data review. The findings reveal three main themes: (1) the use of Canva as a means to enhance teachers' efficiency and autonomy in designing learning media, (2) the strengthening of professional creativity through the use of diverse templates and visual features, and (3) Canva's contribution to fostering more active learning interactions based on students' learning responses. These results indicate that Canva functions not merely as a design support tool, but as a pedagogical medium that facilitates the development of teachers' professional competence. This study contributes to the field of educational technology by providing empirical evidence of Canva's role in reinforcing teacher professionalism across educational levels and by highlighting its relevance as an adaptive digital learning medium for creative and interactive instructional practices.

Keywords: *Canva; interactive learning; teacher competence; creative learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan aplikasi Canva dalam penguatan kompetensi profesional pendidik, khususnya pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran kreatif dan interaktif. Penelitian dilatarbelakangi oleh tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menempatkan penguasaan teknologi digital sebagai bagian integral dari profesionalisme pendidik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket terbuka yang melibatkan 20 pendidik dari jenjang PAUD, SD/MI, hingga SMA/SMK di Kabupaten Tangerang. Data dianalisis menggunakan analisis tematik, meliputi proses pengkodean terbuka, pengelompokan kategori, dan penarikan tema. Validasi data dilakukan melalui pemeriksaan konsistensi jawaban responden dan pembacaan data secara berulang. Hasil penelitian mengidentifikasi tiga tema utama, yaitu: (1) pemanfaatan Canva sebagai sarana peningkatan efisiensi dan kemandirian pendidik dalam merancang media pembelajaran, (2) penguatan kreativitas

profesional melalui penggunaan template dan fitur visual yang variatif, dan (3) dukungan Canva terhadap terciptanya interaksi pembelajaran yang lebih aktif berdasarkan respons belajar peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu desain, tetapi sebagai media pedagogis yang mendukung pengembangan kompetensi profesional pendidik. Penelitian ini berkontribusi pada kajian teknologi pendidikan dengan memberikan bukti empiris mengenai peran Canva dalam penguatan profesionalisme pendidik lintas jenjang pendidikan, serta menegaskan relevansinya sebagai media pembelajaran digital yang adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran kreatif dan interaktif.

Kata kunci: *Canva; interaktif; kompetensi pendidik; pembelajaran kreatif*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pendidikan, khususnya dalam cara pendidik merancang, menyampaikan, dan mengevaluasi pembelajaran. Pada konteks pendidikan abad ke-21, pemanfaatan teknologi tidak lagi bersifat opsional, melainkan menjadi bagian integral dari kompetensi profesional pendidik. Pendidik dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara pedagogis untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan interaktif.

Teknologi berasal dari kata "techne" memiliki arti keahlian dan "logia" memiliki arti pengetahuan. Teknologi sudah menjadi bagian integral dikalangan masyarakat dari anak-anak maupun sampai orang dewasa. Dalam hal ini dapat dinyatakan bahwa teknologi bukan hanya memiliki fungsi sebagai alat melainkan sebagai suatu perubahan paradigma untuk memperoleh pengetahuan (Belva Saskia Permana dkk., 2024)

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis desain visual berkontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran, terutama dalam meningkatkan daya tarik materi dan keterlibatan peserta didik. Aplikasi Canva, sebagai salah satu platform desain grafis berbasis daring, telah banyak dimanfaatkan dalam konteks pendidikan karena kemudahan penggunaan dan fleksibilitas fiturnya.

Pada abad 21, teknologi merupakan basis kuat dalam melaksanakan pembelajaran. Dimana pada abad 21 dinyatakan sebagai abad dengan penuh

pengetahuan. Setiap perubahan berlangsung secara cepat dan sulit untuk diprediksi dalam segala bidang, baik itu dalam bidang ekonomi, sosial maupun Pendidikan. Perkembangan teknologi ini memiliki efek yang cukup baik apabila dilakukan sebaik mungkin. Namun sebaliknya, perubahan dan perkembangan teknologi ini akan berdampak negatif apabila tidak diantisipasi secara sistematis (Fahrezi & Safitri, 2025)

Pada masa ini pendidik merupakan sosok yang diharapkan mampu dalam penguasaan pemanfaatan ilmu pengetahuan yang didukung dengan penggunaan teknologi. Perkembangan teknologi menjadi persoalan dan tantangan tersendiri bagi seorang pendidik, sehingga pendidik semakin kompleks dalam hal mengupgrade kemampuan soft skill maupun hard skill (Arrafif & Alfiyah, 2024) Namun, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada aspek fungsional aplikasi dan persepsi umum pengguna, tanpa mengkaji secara mendalam kontribusinya terhadap kompetensi profesional pendidik sebagai konstruksi pedagogis yang utuh.

Untuk memperkuat identifikasi kesenjangan penelitian, pemetaan literatur awal dilakukan menggunakan VOSviewer terhadap publikasi terkait penggunaan Canva dalam pendidikan. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa penelitian-penelitian yang ada cenderung terkelompok pada tema *digital media*, *learning creativity*, dan *instructional design*, sementara keterkaitan antara Canva dan pengembangan kompetensi profesional pendidik, khususnya dalam pembelajaran kreatif dan interaktif lintas jenjang pendidikan, masih relatif terbatas dan belum terintegrasi secara konseptual. Temuan ini mengindikasikan adanya research gap pada kajian yang mengaitkan pemanfaatan Canva tidak hanya sebagai alat desain visual, tetapi sebagai bagian dari strategi penguatan profesionalisme pendidik dalam praktik pembelajaran.

Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya dilakukan pada konteks dan jenjang pendidikan tertentu, sehingga belum memberikan gambaran komprehensif mengenai pemanfaatan Canva oleh pendidik lintas jenjang, mulai dari PAUD hingga SMA/SMK, khususnya pada konteks wilayah tertentu.

Canva merupakan suatu aplikasi yang memberikan kemudahan penggunaan serta aksesibilitas yang dapat dipergunakan secara gratis bagi seorang pendidik. Aplikasi ini dapat mendorong seorang pendidik dalam mengekspresikan kreativitas serta efektivitas dalam dunia pendidikan (Wijaya dkk., 2022) Dengan adanya canva seorang pendidik akan mudah membuat suatu media pembelajaran yang menarik seperti membuat poster, presentasi interaktif, infografis, serta handout dengan visual yang sangat menarik sehingga dapat dengan mudah memahami isi materi. Bukan hanya itu saja, dengan adanya canva seorang pendidik akan mudah membuat modul pembelajaran dan desain lembar kerja yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk memberikan kontribusi empiris dengan mengkaji penggunaan Canva dalam kaitannya dengan kompetensi profesional pendidik pada pembelajaran kreatif dan interaktif di Kabupaten Tangerang. Fokus penelitian ini tidak hanya pada penggunaan teknis aplikasi, tetapi pada bagaimana Canva dimaknai dan dimanfaatkan pendidik sebagai sarana pengembangan profesional dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain analisis tematik untuk mengkaji penggunaan aplikasi Canva dalam mendukung kompetensi pendidik pada pembelajaran kreatif dan interaktif di Kabupaten Tangerang. Subjek penelitian terdiri atas pendidik PAUD, SD/MI, dan SMA/SMK sebanyak 20 orang, yang dipilih menggunakan purposive sampling dengan kriteria pendidik aktif dan memiliki pengalaman menggunakan Canva dalam pembelajaran. Teknik analisis data yang dilakukan peneliti bersifat deskriptif kualitatif (Damayanti dkk., 2023)

Pengumpulan data dilakukan melalui angket terbuka yang disebarakan secara daring menggunakan Google Form. Instrumen disusun berdasarkan indikator kompetensi profesional pendidik dan karakteristik pembelajaran kreatif-interaktif,

meliputi tujuan penggunaan Canva, bentuk media yang dikembangkan, serta persepsi pendidik terhadap dampak penggunaannya dalam pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui tahapan pengodean awal, pengelompokan kategori, dan penarikan tema utama untuk mengidentifikasi pola pemanfaatan Canva. Keabsahan data dijaga melalui pemeriksaan konsistensi jawaban dan pembacaan data secara berulang. Penelitian ini menerapkan prinsip etika penelitian, dengan menjamin kerahasiaan identitas responden serta partisipasi secara sukarela, dan penggunaan data semata-mata untuk kepentingan akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis angket terbuka, penggunaan aplikasi Canva oleh pendidik dalam pembelajaran kreatif dan interaktif di Kabupaten Tangerang dapat dikelompokkan ke dalam enam tema utama.

Tema pertama menunjukkan bahwa Canva memudahkan pendidik dalam membuat desain pembelajaran yang sederhana namun menarik. Pendidik menilai Canva mudah digunakan karena menyediakan template dan fitur visual yang praktis, sehingga proses perancangan media pembelajaran menjadi lebih efisien. Kemudahan ini memungkinkan pendidik menghasilkan media yang menarik secara visual tanpa memerlukan keterampilan desain grafis khusus, sekaligus meningkatkan daya tarik materi ajar bagi peserta didik.

Tema kedua berkaitan dengan kemampuan pendidik dalam mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif dan variatif. Canva dimanfaatkan untuk menyusun berbagai bentuk media digital, seperti presentasi interaktif, poster, infografis, videografis, modul, hingga LKPD. Variasi format ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik dalam menyesuaikan materi dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

Tema ketiga menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual Canva memperkuat penyampaian materi pembelajaran. Pemanfaatan gambar, ikon, warna, dan simbol membantu pendidik menyederhanakan konsep yang kompleks

dan meningkatkan fokus serta pemahaman peserta didik. Elemen visual tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi menjadi bagian penting dalam memperjelas pesan pembelajaran.

Tema keempat berkaitan dengan pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Pendidik menggunakan Canva untuk menghasilkan berbagai media, seperti presentasi, poster, flashcard, video, dan bahan ajar visual lainnya yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk ponsel. Fleksibilitas ini mendukung penerapan pembelajaran digital dan memperluas peluang integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Tema kelima menunjukkan bahwa Canva meningkatkan efisiensi kerja pendidik tanpa menurunkan kualitas materi pembelajaran. Ketersediaan template siap pakai dan fitur yang lengkap memungkinkan pendidik menyusun materi dengan lebih cepat dan sistematis. Efisiensi ini memberi kesempatan bagi pendidik untuk lebih fokus pada proses pembelajaran dan pendampingan peserta didik.

Tema keenam berkaitan dengan kolaborasi dalam pembuatan materi pembelajaran. Sebagian pendidik telah memanfaatkan Canva sebagai sarana kolaborasi dengan rekan sejawat maupun peserta didik, meskipun implementasinya belum merata. Hal ini menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi sebagai media kolaboratif, namun masih memerlukan dukungan dan pembiasaan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil dan pembahasan Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva berkontribusi terhadap penguatan kompetensi profesional pendidik, khususnya dalam aspek perencanaan dan pengembangan media pembelajaran. Kemudahan penggunaan Canva mendukung teori adopsi teknologi pendidikan yang menekankan bahwa aksesibilitas dan kemudahan operasional merupakan faktor kunci dalam penerimaan teknologi oleh pendidik.

Kemampuan Canva dalam menyediakan berbagai format media pembelajaran mendorong pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi. Sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Farman (2024) bahwa aplikasi Canva mempunyai peran penting dalam peningkatan kemampuan desain grafis mahasiswa. Dimana aplikasi Canva dapat membantu

mahasiswa menguasai keterampilan dasar desain grafis dengan mudah dan efisien. Hal ini berdampak pada kemampuan mahasiswa untuk berkolaborasi, meningkatkan kreativitas serta peningkatan motivasi belajar ditingkat perguruan tinggi.

Penguatan penyampaian materi melalui elemen visual Canva juga mendukung prinsip pembelajaran visual, di mana representasi grafis membantu menyederhanakan informasi dan meningkatkan pemahaman konsep. Hasil ini memperkuat temuan Monoarfa & Haling (2021) yang menyatakan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif.

Selain aspek pedagogis, temuan mengenai efisiensi kerja menunjukkan bahwa Canva berdampak pada efektivitas profesional pendidik. Pendidik dapat memanfaatkan waktu secara lebih optimal karena proses penyusunan materi menjadi lebih cepat dan terstruktur. Namun, temuan terkait kolaborasi menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media kolaboratif masih belum merata, sehingga diperlukan dukungan institusional untuk memperkuat budaya kerja kolaboratif berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain visual, tetapi sebagai media pembelajaran digital yang mendukung profesionalisme pendidik, kreativitas pembelajaran, serta efektivitas dan efisiensi praktik pedagogis.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Canva memiliki peran strategis dalam penguatan kompetensi profesional pendidik, khususnya pada aspek perancangan dan pengembangan pembelajaran kreatif dan interaktif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media pedagogis yang mendukung efektivitas penyampaian materi, efisiensi kerja pendidik, serta variasi strategi pembelajaran berbasis digital.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat kajian teknologi pendidikan yang menempatkan kemudahan penggunaan dan fleksibilitas aplikasi digital sebagai faktor kunci dalam adopsi teknologi oleh pendidik. Canva terbukti mampu menjembatani keterbatasan keterampilan desain grafis pendidik dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut visualisasi, kreativitas, dan interaktivitas. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai peran aplikasi desain berbasis cloud dalam mendukung profesionalisme pendidik lintas jenjang pendidikan.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva memungkinkan pendidik menghasilkan media pembelajaran digital yang berkualitas tanpa memerlukan waktu dan sumber daya yang besar. Namun demikian, potensi Canva sebagai sarana kolaboratif antarpendidik dan bersama peserta didik masih belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga diperlukan dukungan sistemik agar integrasi teknologi ini dapat berjalan lebih merata dan berkelanjutan.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan secara spesifik. Bagi pendidik, disarankan untuk mengoptimalkan pemanfaatan Canva tidak hanya sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai media kolaboratif dan berbasis proyek yang melibatkan peserta didik secara aktif. Bagi lembaga pendidikan, diperlukan dukungan berupa pelatihan berkelanjutan, kebijakan integrasi teknologi, serta fasilitasi berbagi praktik baik antarpendidik agar penggunaan Canva dapat berdampak lebih luas pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan pendekatan kuantitatif atau mixed methods guna mengukur secara empiris pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar, keterlibatan peserta didik, serta penguatan kompetensi profesional pendidik secara lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrafif, N. H. A., & Alfiyah, N. (2024). *STUDI FENOMENOLOGI: IMPLIKASI KARAKTER GURU GENERASI Z TERHADAP INOVASI PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI*. 10.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Damayanti, A., Delima, I. D., & Suseno, A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Informasi dan Publikasi (Studi Deskriptif Kualitatif pada Akun Instagram @rumahkimkotatangerang). *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 6(1), 173–190. <https://doi.org/10.24076/pikma.v6i1.1308>
- Fahrezi, E. A., & Safitri, D. (2025). *ANALISIS FENOMENOLOGI PENGGUNA AKTIF INSTAGRAM BAGI GENERASI Z*. 4.
- Farman, I. (2024). *Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa*. 1. [file:///C:/Users/hasbu/Downloads/207-Article%20Text-858-1-10-20240618%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/hasbu/Downloads/207-Article%20Text-858-1-10-20240618%20(2).pdf)
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2930706&val=25890&title=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Canva%20dalam%20Meningkatkan%20Kompetensi%20Guru>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *FORDICATE*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>