

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM MANAJEMEN PROYEK KELAS UNTUK MENDORONG KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN PADA SISWA SMA

'Isyaturrodliah *¹
Khoirunisa Rahma Feriska ²
Mely Febriani ³
Novan Ardy Wiyani ⁴

^{1,2,3,4} FTIK Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

*e-mail: 234110401016@mhs.uinsaizu.ac.id¹, 234110401018@mhs.uinsaizu.ac.id²,
234110401022@mhs.uinsaizu.ac.id³, novan_heutagogy@uinsaizu.ac.id⁴

Abstrak

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan aplikasi Canva dalam manajemen proyek kelas dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan siswa di tingkat SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Pengumpulan data dilakukan melalui telaah berbagai sumber literatur yang kredibel seperti buku, jurnal ilmiah, dan prosiding yang diakses melalui Google Scholar, Garuda Kemdikbud, serta ResearchGate. Seluruh data difokuskan pada kajian mengenai pemanfaatan Canva dalam manajemen proyek kelas sebagai upaya pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa SMA. Data tersebut kemudian dianalisis dengan teknik analisis isi kualitatif untuk menghasilkan gambaran konseptual secara terstruktur dan sistematis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam manajemen proyek kelas terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan memiliki dampak transformasional bagi siswa SMA. Canva mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong kreativitas, serta memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Melalui tahapan proyek yang terorganisasi, Canva membantu siswa mengembangkan ide-ide inovatif menjadi karya visual yang bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi Canva dalam proses pembelajaran sangat mendukung terciptanya pembelajaran kreatif dan kolaboratif, serta sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan kebutuhan siswa dalam menghadapi persaingan global.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Manajemen Proyek Kelas, Pendidikan

Abstract

Based on the background information, this study aims to identify the extent to which the use of the Canva application in classroom project management can enhance the creativity and skills of high school students. This study employed a qualitative approach with a literature review method. Data collection was conducted through a review of various credible literature sources, such as books, scientific journals, and proceedings accessed through Google Scholar, Garuda Kemdikbud, and ResearchGate. All data focused on the study of Canva's use in classroom project management as an effort to develop high school students' creativity and skills. The data was then analyzed using qualitative content analysis techniques to produce a structured and systematic conceptual overview. The research findings indicate that the use of Canva in classroom project management has proven to be an effective learning strategy and has had a transformational impact on high school students. Canva is able to increase learning motivation, foster creativity, and strengthen 21st-century skills such as critical thinking, collaboration, and digital literacy. Through organized project stages, Canva helps students develop innovative ideas into meaningful visual works. Thus, it can be concluded that Canva's integration into the learning process greatly supports the creation of creative and collaborative learning, and is in line with the principles of the Independent Curriculum and students' needs in facing global competition.

Keywords: *Canva Application, Classroom Project Management, Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk manusia yang berilmu dan berakhlak. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi diri agar menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab. Menurut Alivia et al., (2023), dalam Kamus Besar Bahasa Pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu proses yang berupaya membentuk dan mengembangkan sikap serta perilaku individu atau kelompok untuk mencapai kedewasaan melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Dengan ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak sekedar berfokus terhadap pengetahuan, namun juga pada pembentukan karakter. Sementara itu, Syafi'i, (2023) menjelaskan bahwa ilmu pendidikan bertujuan untuk memahami, meningkatkan, dan mengembangkan pendidikan dalam berbagai konteks, baik formal di sekolah maupun informal di luar kelas. Tujuan utama ilmu pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memahami proses pendidikan, serta menciptakan lingkungan belajar yang efektif guna mengembangkan potensi individu dan masyarakat secara lebih luas. Menurut (Hariandi et al., 2023), pendidikan adalah istilah yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak sedikit orang yang belum memahami makna, dasar, dan tujuan hakikinya. Kondisi ini menegaskan bahwa pendidikan perlu dipahami secara lebih komprehensif, bukan hanya dianggap sebagai aktivitas belajar dan mengajar semata. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai sarana untuk menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Melalui proses pendidikan yang baik, diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis, memiliki karakter yang kuat, dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh empat komponen utama yang saling berkaitan. Salah satunya adalah guru, yang tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing yang mampu menguasai kompetensi pedagogik, sosial, dan digital guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. (Martín-Pastor et al., 2023). Komponen kedua adalah kurikulum, yang merupakan pusat dari sistem pendidikan dan perlu terus disesuaikan serta dievaluasi agar sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Pembaruan kurikulum secara berkelanjutan menjadi hal penting agar proses pendidikan tetap relevan dengan perkembangan zaman. (Khifdliyah et al., 2025). Komponen ketiga adalah siswa sebagai peserta didik, yang berperan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya penerima informasi. Setiap siswa memiliki karakter, motivasi, dan kesiapan belajar yang berbeda sehingga memerlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang beragam (Faizah, 2023). Komponen keempat adalah lingkungan pendidikan, yang meliputi kondisi fisik, sosial, dan budaya di sekitar peserta didik baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat yang turut memengaruhi sikap, motivasi, serta capaian belajar mereka (Maskur, 2022). Lingkungan yang positif dan inklusif akan membantu pembentukan karakter serta meningkatkan hasil belajar, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menjadi penghambat dalam perkembangan akademik maupun sosial. Dengan demikian, keempat komponen tersebut harus saling berinteraksi secara harmonis agar Pencapaian tujuan pendidikan dapat berlangsung secara efektif dan maksimal.

Siswa atau peserta didik menjadi komponen utama dalam implementasi proyek kelas berbantuan Canva, karena merekalah yang secara langsung memanfaatkan, merespons, dan berkembang melalui kegiatan pembelajaran digital ini. Penggunaan Canva dalam proyek kelas memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital, sebagaimana ditemukan dalam penelitian Nezhyva et al., (2024) bahwa pemanfaatan alat digital meningkatkan keterampilan manajemen proyek dan berpikir kreatif mahasiswa/peserta didik. Selain itu, penelitian internasional menunjukkan bahwa integrasi digital tools dalam proyek pembelajaran efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pengelolaan proyek siswa secara aktif (Boychuk et al., 2024). Dalam konteks lokal, Hariandi et al., (2023) menekankan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep dan fungsi mereka dalam proyek kelas berdampak langsung pada kemampuan kolaborasi, kreativitas, dan manajemen tugas, sehingga siswa lebih siap

menjadi peserta aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, Oktaviyani & Putranta, (2025) menunjukkan bahwa Canva memfasilitasi siswa menghasilkan konten visual seperti infografis dan laporan proyek, yang mendorong kreativitas, orisinalitas, dan keterampilan berpikir analitis. Penelitian tambahan oleh (Wijayaningrum et al., 2024) menegaskan bahwa pemberian proyek berbasis digital meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga mereka menjadi subjek aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, pemanfaatan Canva tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga membentuk keterampilan abad 21 siswa melalui proyek kelas yang kreatif dan interaktif.

Meskipun pemanfaatan aplikasi Canva dalam proyek kelas telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan kolaborasi peserta didik, kenyataannya masih ditemukan berbagai permasalahan dari siswa sebagai subjek utama pembelajaran digital. Permasalahan tersebut tidak hanya terkait dengan aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga berkaitan dengan motivasi dan literasi digital siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis proyek. Menurut (Ilahy et al., 2025) Masih terdapat banyak siswa yang belum memiliki kemampuan literasi digital yang memadai, sehingga mengalami kesulitan dalam menggunakan Canva untuk menuangkan ide secara kreatif dan kolaboratif. Dampaknya, pelaksanaan proyek yang seharusnya mendorong siswa menjadi pembelajar aktif justru berlangsung pasif karena guru masih mendominasi proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Ruszayanthi et al., 2024) yang menjelaskan bahwa rendahnya motivasi belajar digital pada sebagian siswa disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri dan ketrampilan berpikir kritis ketika berhadapan dengan media baru seperti Canva. Siswa cenderung melihat proyek digital hanya sebagai tugas formal, bukan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan ketrampilan kolaboratif, sehingga potensi pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama pada komponen siswa terletak pada rendahnya literasi digital, motivasi instristik, dan kemampuan berpikir kreatif yang berpengaruh langsung terhadap efektivitas proyek kelas dengan canva. Siswa belum sepenuhnya siap untuk berperan aktif sebagai pembelajar mandiri dan kolaboratif. Oleh sebab itu, penelitian ini memandang penting untuk membahas lebih jauh bagaimana kesiapan dan keterlibatan siswa memengaruhi keberhasilan implementasi proyek kelas berbasis canva. Pembahasan ini tidak hanya relevan pada pengembangan media pembelajaran digital, tetapi juga penting untuk memahami bagaimana strategi pembelajaran dapat diarahkan agar siswa menjadi pusat dari proses belajar yang kreatif, reflektif, dan produktif sesuai tuntutan pendidikan modern.

Penelitian yang relevan atau memiliki kesamaan dengan studi ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Ilahy, Subali, dan Widiarti (2025) berjudul "Kajian Literatur Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Rentang Tahun 2020-2025" yang diterbitkan dalam Jurnal Pendas terindeks SINTA 3. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji tren sekaligus efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai pemanfaatan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) serta dampaknya terhadap peningkatan kreativitas dan partisipasi siswa. Meski demikian, terdapat perbedaan pada pendekatan yang digunakan. Penelitian Ilahy dkk bersifat empiris dengan menganalisis pelaksanaan proyek berbantuan Canva secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian ini juga menitikberatkan pada peran aktif siswa sebagai subjek utama yang mengalami secara langsung dampak penggunaan Canva dalam proses pembelajaran, sehingga hasilnya lebih bersifat kontekstual dan aplikatif terhadap praktik Pendidikan di era digital saat ini. (Ilahy et al., 2025)

Penelitian lain yang memiliki kemiripan dengan kajian ini dilakukan oleh Oktaviyani dan Putranta (2025) dalam artikelnya berjudul "Implementasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Menengah" diterbitkan dalam Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan terindeks SINTA 3. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengkaji sejauh mana penggunaan Canva sebagai media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kreativitas dan kemandirian belajar siswa. Persamaannya dengan

penelitian ini terletak pada fokus terhadap pemanfaatan Canva untuk mengembangkan ketrampilan siswa, khususnya dalam aspek berpikir kreatif dan kolaboratif. Namun, perbedaannya terlihat pada pendekatan penelitian. Penelitian Oktafiyani dan Putranta berfokus pada penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek individu di sekolah menengah, sedangkan penelitian ini menyoroti implementasi Canva dalam proyek kelas kolaboratif, dimana siswa bekerja dalam kelompok untuk menghasilkan produk kreatif Bersama. Selain itu, penelitian ini juga lebih menekankan pada peran siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar berbasis proyek digital, sehingga memberikan gambaran lebih luas mengenai dinamika kolaboratif dan pengembangan ketrampilan sosial dalam pembelajaran digital. (Oktaviyani & Putranta, 2025)

Penelitian lain yang juga memiliki kemiripan dengan kajian, juga sudah dilakukan oleh Suharyanto H. Soro, Asih Sariningsih, Linda Nur Octavianti, dan Mulyanah (2024) dengan artikel berjudul "Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi" yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran yang sudah terindeks SINTA 2. Tujuan penelitian yang dilakukan tersebut berupa untuk mengetahui sejauh mana Proses implementasi penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VI di SDN Kapuk 03 Pagi menjadi fokus penelitian tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk melihat sejauh mana Canva efektif digunakan dalam pembelajaran guna mendorong siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan termotivasi, sekaligus membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien. Kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada kajian mengenai pemanfaatan Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pelaksanaan proyek kelas. Aplikasi Canva memiliki beragam potensi pemanfaatan di lingkungan pembelajaran, baik untuk kegiatan brainstorming secara kolaboratif dalam kerja kelompok maupun untuk penyusunan proyek individu siswa, sehingga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung. (Soro et al., 2024). Namun, dari penelitian ini memiliki perbedaan yang secara spesifik lebih diterapkan pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan aplikasi Canva dalam manajemen proyek kelas mampu mendorong kreativitas dan keterampilan siswa SMA. Adapun manfaat penelitian ini adalah memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai bagaimana pemanfaatan Canva dalam pengelolaan proyek kelas dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan peserta didik, khususnya pada jenjang SMA.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka atau *library research*. Pendekatan kualitatif bersifat deskriptif dan berorientasi pada analisis, di mana semakin mendalam proses analisis yang dilakukan, maka semakin baik pula kualitas temuan penelitian (Safrudin et al., 2023). Sementara itu, studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui penelaahan dan pemahaman berbagai teori dari literatur yang relevan dengan topik penelitian (Arib et al., 2024). Menurut (Mirzaqon & Purwoko, 2024) penelitian studi pustaka adalah salah satu jenis metode penelitian yang mengumpulkan data melalui literatur atau bahan pustaka, tanpa atau dengan sangat minim melibatkan pengumpulan data lapangan. Data yang digunakan berupa buku, artikel jurnal, makalah, laporan penelitian, dokumen, arsip, dan sumber tertulis lainnya. Dengan kata lain, peneliti "menyelidiki kembali" apa yang sudah tertulis, dikaji, atau diterbitkan sebelumnya sebagai bahan untuk memahami fenomena atau membangun landasan teoritis.

Metode studi pustaka digunakan untuk menelusuri teori, konsep, dan temuan penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dikaji. Data dikumpulkan melalui berbagai sumber literatur yang kredibel, seperti buku, jurnal ilmiah, prosiding, dan dokumen akademik yang membahas pemanfaatan aplikasi Canva dalam manajemen proyek kelas untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa SMA. Proses penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar, Garuda Kemdikbud, dan ResearchGate dengan memilih artikel yang sesuai berdasarkan topik, metode, dan hasil penelitian. Dalam jurnal (Kartini et al., 2022) menyatakan bahwa studi pustaka dilakukan dengan membaca, menelaah, dan mengkaji sumber referensi yang relevan guna menyusun landasan konseptual penelitian secara sistematis dan mendalam.. Sementara itu,

(Zeynivandnezhad et al., 2024) menjelaskan bahwa analisis isi kualitatif dalam penelitian pustaka membantu peneliti mengorganisasi temuan dari berbagai literatur menjadi kerangka konseptual yang logis dan terukur. Melalui proses ini, peneliti berupaya menyusun gambaran umum yang komprehensif tentang bagaimana penggunaan aplikasi Canva dapat mendukung pelaksanaan manajemen proyek kelas serta berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan siswa SMA.

Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) untuk mendeskripsikan ketercapaian tujuan penelitian. Analisis isi digunakan karena mampu menafsirkan makna dari berbagai sumber literatur secara sistematis, objektif, dan mendalam untuk menemukan pola konseptual dari penelitian-penelitian sebelumnya. Menurut (Lestari, 2025), Teknik analisis isi merupakan metode untuk menelaah serta mengelompokkan data berbentuk teks berdasarkan tema dan makna yang terkandung di dalamnya, sehingga diperoleh kesimpulan yang terukur dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ilmi et al., 2022) yang menjelaskan bahwa analisis isi kualitatif sangat relevan digunakan dalam penelitian pustaka karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap isi teks melalui proses kategorisasi dan interpretasi data. Dengan menerapkan teknik analisis ini, peneliti dapat menyusun gambaran konseptual secara sistematis dan terarah mengenai pemanfaatan aplikasi Canva dalam manajemen proyek kelas sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran

Perkembangan dari teknologi informasi serta teknologi komunikasi pada masa sekarang telah membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam hal inovasi media pembelajaran. Salah satu perkembangan teknologi media yang kini banyak digunakan oleh pendidik ialah aplikasi Canva, yaitu suatu platform desain grafis yang digunakan secara daring dengan menyediakan berbagai macam template visual seperti poster, infografis, video, dan presentasi interaktif. Kehadiran Canva menjadikan proses kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian belajar siswa. Penelitian oleh (Muhammad Azra Fajar, 2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan canva di SMK Negeri 8 Palu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 85% karena tampilan materi yang menarik dan interaktif. Hal ini menegaskan bahwa inovasi visual dapat membuat suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sekaligus memperkuat keterlibatan siswa dalam kelas.

Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, Canva juga berperan sangat penting dalam proses pengembangan media interaktif berbasis proyek yang dapat mendorong proses keterlibatan secara aktif peserta didik dalam setiap tahap proses pembelajaran, di mana nantinya siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan menjadi pelaku utama yang terlibat langsung dalam merancang, mendesain, dan mempresentasikan hasil karyanya melalui beragam fitur kreatif yang tersedia di dalam aplikasi tersebut seperti template infografis, presentation slide, animasi, serta video pembelajaran; proses pembelajaran semacam ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar seorang siswa dari sisi kognitif, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi visual karena siswa belajar mengubah teori menjadi bentuk nyata yang dapat dinikmati dan dipahami secara visual oleh orang lain. (Saraswati et al., 2025)

Melalui penggunaan Canva, siswa dilatih untuk mengolah ide menjadi karya yang bermakna dengan memadukan unsur warna, teks, dan data secara estetis serta kontekstual, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses eksplorasi ide hingga penyusunan produk akhir, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih bermakna (meaningful learning) di mana pengetahuan tidak lagi bersifat hafalan tetapi hasil dari konstruksi dan pengalaman langsung siswa dalam mengaitkan konsep dengan realitas.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Tanama et al., 2023) menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Canva dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila

dengan menggunakan pemanfaatan pembelajaran model Problem Based Learning (PBL) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran pada hasil belajar dan keterampilan untuk berpikir kritis siswa. Hasil menunjukkan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi (86-90%) dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Tidak hanya itu, implementasi media berbasis Canva ini juga membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan pemecahan masalah yang kontekstual, kolaboratif, dan kreatif. Dengan penggunaan Canva, siswa dapat menyusun infografis, video, dan poster digital yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi secara mendalam, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan produktif.

Penggunaan aplikasi canva juga memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa. Menurut (Amiliya & Ismiyanti, 2025) Canva digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa mengintegrasikan teks, gambar, animasi, serta data ke dalam satu produk desain digital yang utuh. Melalui pemanfaatan aplikasi ini, siswa diajak untuk berpikir kritis, mengelola informasi, serta mengomunikasikan gagasan mereka secara visual dengan memanfaatkan berbagai fitur desain modern yang tersedia. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan teknologis seperti kemampuan menyusun presentasi digital yang informatif, mengedit konten multimedia, serta menerapkan prinsip estetika visual dalam penyajian data ilmiah.

Selain dapat meningkatkan minat pada literasi digital dan kemampuan untuk berpikir kritis, penggunaan Canva dalam pembelajaran juga berkontribusi besar terhadap pengembangan soft skills siswa, terutama dalam aspek kolaborasi, komunikasi, kepemimpinan, dan tanggung jawab sosial. Melalui kegiatan berbasis proyek yang memanfaatkan Canva, siswa tidak hanya dituntut untuk dapat memahami materi dari pelajaran yang diberikan, tetapi juga dituntut untuk dapat bekerja sama dalam tim, berbagi peran, serta menyatukan ide menjadi satu produk kreatif yang representative (Tanama et al., 2023). Melalui interaksi yang intens dalam proyek berbasis Canva, kemampuan interpersonal siswa berkembang secara alami karena mereka dituntut untuk berkomunikasi secara efektif, menyesuaikan diri dengan ritme kerja tim, dan menunjukkan empati terhadap pendapat teman sekelompoknya. Tidak hanya itu, pembelajaran semacam ini juga menumbuhkan jiwa kepemimpinan karena setiap proyek menuntut koordinasi dan pengambilan keputusan bersama agar hasil karya yang dihasilkan memiliki nilai estetika sekaligus informatif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Giva Aziz Ramadhan & Ima Khomsani, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaat dalam menggunakan media presentasi dari aplikasi Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Semarang mampu untuk meningkatkan keterampilan serta kolaborasi dari siswa kelas X secara signifikan. Melalui kegiatan ini, siswa akan belajar untuk dapat berinteraksi secara intens dalam kelompok, berdiskusi untuk menentukan ide desain terbaik, membagi tanggung jawab dengan adil yang sesuai dengan keahlian dari masing-masing anggota, serta menyatukan hasil kerja menjadi produk presentasi yang komunikatif dan menarik untuk dipresentasikan di depan kelas. Proses kolaboratif tersebut menumbuhkan sikap saling menghargai, kerja sama tim, dan keterampilan kepemimpinan karena setiap siswa memiliki peran yang penting dalam keberhasilan proyek yang dijalankan. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik dan bimbingan teknis, sehingga terjadi komunikasi dua arah yang konstruktif antara guru dan siswa.

Hasil yang serupa juga ditemukan oleh (Rusliana et al., 2024) melalui program pelatihan pembuatan poster berbasis Canva di SMA Negeri 2 Palangka Raya, yang menunjukkan bahwa kegiatan kolaboratif dalam mendesain poster tidak hanya fokus pada aspek visual, akan tetapi juga dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kreativitas, rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, serta keterampilan pemecahan masalah siswa secara bersama-sama. Dalam kegiatan tersebut, Canva digunakan sebagai sarana kolaboratif yang memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok untuk menciptakan desain poster yang informatif dan estetis sesuai dengan tema pembelajaran yang ditentukan. Proses pembuatan poster melibatkan berbagai tahapan mulai dari brainstorming ide, pemilihan konsep visual, pengumpulan data, hingga proses penyusunan dan penyuntingan desain yang seluruhnya dilakukan secara gotong royong dan

penuh tanggung jawab. Siswa dilatih untuk membagi peran secara efektif, di mana ada yang bertugas sebagai editor teks, desainer visual, serta penyusun data, sehingga setiap individu memiliki kontribusi yang nyata dan seimbang terhadap hasil akhir.

Melalui proses ini, muncul dinamika pembelajaran yang aktif dan kolaboratif karena setiap siswa saling memberikan umpan balik, berbagi ide, serta memecahkan kendala desain yang muncul selama proses pembuatan. Aktivitas semacam akan memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja sama tim, serta menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap hasil karya karena setiap anggota merasa berperan penting dalam keberhasilan proyek yang dijalankan. Lebih dari itu, kegiatan berbasis Canva ini berhasil menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk mengekspresikan ide dan gagasannya secara visual, sekaligus membiasakan mereka menghadapi tantangan pembelajaran yang menuntut kreativitas dan tanggung jawab sosial dalam konteks dunia digital.

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam manajemen proyek kelas berperan penting dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan karakter kolaboratif siswa SMA. Canva bukan hanya media untuk desain, tetapi juga sarana pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa berpikir kritis, berkolaborasi, dan menghasilkan karya digital yang bermakna. Melalui kegiatan berbasis proyek, siswa dilatih untuk bekerja sama, bertanggung jawab, dan mengekspresikan ide secara visual dengan memanfaatkan teknologi digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi, literasi digital, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi dan kerja sama tim. Dengan demikian, penerapan Canva mendukung terwujudnya pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan kontekstual sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan pengembangan kompetensi abad ke-21 bagi peserta didik.

Konsep Kreativitas dan Keterampilan Pada Siswa SMA

Kreativitas dan keterampilan merupakan dua hal yang penting dalam proses pengembangan siswa di era pendidikan modern. Kreativitas akan melibatkan kemampuan berpikir secara inovatif. Kreativitas merupakan kemampuan yang ada pada seseorang agar dapat menghasilkan suatu hal yang baru, hasil yang baru dapat berupa gagasan maupun suatu karya nyata yang berbeda dengan gagasan maupun karya yang telah ada (Siahaan et al., 2023). Penelitian lain juga menyebutkan kreativitas adalah suatu bentuk kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang dapat menemukan serta menciptakan hal yang baru, cara baru, model baru, yang dapat digunakan bagi diri sendiri ataupun masyarakat (Nugraha et al., 2023). Melalui pengertian yang telah dijelaskan di atas, dapat dipahami bahwa kreativitas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kemampuan yang dimiliki individu untuk menghasilkan gagasan atau karya baru yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya, serta menciptakan cara, model, atau hal-hal inovatif yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

Siswa akan dapat mengembangkan kreativitasnya dengan diberi pengalaman belajar yang berbeda, didorong untuk bersikap terbuka terhadap gagasan baru, serta diberikan tempat berupa media dan kesempatan untuk bereksperimen dan mengaplikasikan hasil berpikir kreativitasnya. Kreativitas umumnya dipahami sebagai salah satu kemampuan untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru serta bernilai (Andreas & Danny Philipe Bukidz, 2023). Konsep dari kreativitas yang ada pada siswa SMA merupakan bentuk dari suatu kemampuan untuk bisa menghasilkan gagasan baru, unik, serta karya yang berbeda dari biasanya melalui proses berpikir yang inovatif dan kreatif. Siswa SMA nantinya diharapkan memiliki kemampuan kreatif yang terasah melalui pembelajaran yang dapat menstimulasi pemikiran inovatif dan melakukan pengembangan ide-ide yang baru.

Perkembangan media dan teknologi komunikasi yang semakin pesat telah mempengaruhi cara untuk berkomunikasi dalam segala bentuk kreativitas (Syahrir et al., 2023). Jenis yang ada pada kreativitas beragam, pada masa modern siswa banyak menerima berbagai informasi secara online, sehingga siswa harus memiliki banyak kemampuan yang berkaitan dengan teknologi (Febry et al., 2022). Pada era modern yang didominasi oleh teknologi yang maju dengan informasi digital yang cepat, siswa diharapkan dapat memiliki kreativitas yang berkaitan dengan

pemanfaatan teknologi. Mereka harus mampu mengintegrasikan kreativitas dengan kemampuan teknologi untuk dapat mengolah informasi secara efektif dan berinovasi dalam berbagai bidang.

Pemanfaatan perkembangan media digital seperti aplikasi online sangat berperan penting dalam mendorong proses kemajuan teknologi yang ada sekarang, dalam meningkatkan kreativitas yang ada pada siswa SMA. Dengan memanfaatkan suatu kemajuan teknologi, siswa akan dapat menyalurkan berbagai macam ide-ide kreatif yang mereka miliki dalam berbagai bentuk, seperti poster, infografis, dan presentasi digital yang menarik untuk dilihat. Penggunaan teknologi pada aplikasi online tidak hanya dapat mengasah kemampuan teknis pada siswa, akan tetapi juga mendorong siswa untuk dapat berpikir secara kreatif dan inovatif dalam mengembangkan ide pada karya-karya mereka.

Selain memiliki kreativitas, siswa juga harus memiliki keterampilan yang mencakup kemampuan untuk menerapkan pengetahuan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) keterampilan berasal dari suatu kata “ terampil” yang berarti cakap dalam menyelesaikan berbagai tugas, mampu serta cekatan dalam mengerjakan suatu tugas yang ada, sedangkan keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas (Nasihudin & Hariyadin, 2021). Menurut pendapat lain pengertian dari keterampilan adalah suatu jenis kemampuan atau keahlian yang memungkinkan seseorang melakukan tugas yang memerlukan latihan. (Mahrunnisya, 2023). Setiap manusia tentunya akan dapat untuk memiliki keterampilan dalam segala sesuatu yang dikerjakan, hal terjadi karena disebabkan adanya kebiasaan untuk melakukan dan mengerjakan suatu hal. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, keterampilan didefinisikan sebagai kemampuan atau keahlian yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu atau pekerjaan dengan cakap dan cekatan. Keterampilan ini diperoleh melalui praktik dan kebiasaan dalam menjalankan suatu kegiatan.

Konsep dari keterampilan pada siswa SMA merujuk pada suatu kemampuan praktis yang dapat dikembangkan melalui pendidikan formal dan pengalaman, yang membantu mereka untuk bisa beradaptasi dengan tantangan kehidupan, karier, dan masyarakat. Sistem mengajarkan siswa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. (Akongo et al., 2025). Keterampilan tidak hanya mencakup tindakan pada fisik, tetapi juga mengandung suatu aspek mental serta kognitif yang dapat diperoleh melalui berbagai latihan dan pengalaman praktek yang dilakukan secara nyata. Keterampilan mencakup berbagai aktivitas seperti berpikir, berbicara, bertindak, serta kemampuan intelektual dan motorik yang dapat mendukung pencapaian hasil tertentu.

Munculnya perkembangan pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, tentunya membawa banyak dampak bagi kehidupan, diantaranya adalah pada bidang pendidikan. Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam mengasah keterampilan yang dimiliki oleh siswa SMA sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesiapan siswa menghadapi dunia modern. Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam praktik nyata dapat menggunakan aplikasi online yang nantinya dapat berpengaruh positif pada keterampilan siswa SMA. Teknologi digital menyediakan akses luas ke informasi dan sumber pembelajaran yang dapat diakses kapan saja, sehingga memperkaya pengetahuan siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pada siswa SMA melalui aplikasi online, dapat memperkuat keterampilan praktis siswa dalam mengelola tugas, dengan berkolaborasi menggunakan informasi digital secara efektif dan bijak.

Munculnya teknologi digital pada pendidikan, dapat dijadikan sebagai media siswa dalam mempraktekan ketrampilannya. Dengan adanya teknologi digital, siswa SMA dapat lebih mudah untuk mengakses berbagai aplikasi pembelajaran online yang mendukung proses belajar secara interaktif dan praktis. Aplikasi seperti seperti platform e-learning, video pembelajaran, serta berbagai alat produktivitas digital untuk menunjang proses pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara mengasah keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era modern. Selain itu, teknologi juga dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan aktif dalam mengerjakan tugas dan proyek yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penejelasan kreativitas dan ketrampilan yang diberikan, dapat dipahami bahwa konsep kreativitas dan keterampilan pada siswa SMA sangat penting dalam mengembangkan potensi mereka di era pendidikan modern. Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan atau karya baru yang berbeda dari yang sudah ada, serta menciptakan cara atau model inovatif yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang variative dengan dorongan sikap yang terbuka terhadap ide baru, serta kesempatan untuk bereksperimen dan mengaplikasikan hasil berpikir kreatif.

Sementara itu, keterampilan adalah kecakapan yang diperoleh melalui praktik dan kebiasaan dalam menyelesaikan berbagai tugas secara cekatan dan cakap. Keterampilan mencakup aspek fisik, mental, dan kognitif yang membantu siswa beradaptasi dengan berbagai tantangan kehidupan, karier, dan masyarakat. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan melalui aplikasi online memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan praktis secara mandiri dan interaktif, sekaligus memotivasi mereka untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengerjakan tugas dan proyek. Dengan demikian, pengembangan kreativitas dan keterampilan pada siswa SMA saling melengkapi, di mana teknologi menjadi sarana penting untuk menyediakan media untuk mengasah kreativitas dan ketrampilan dengan memberikan dukungan berupa pembelajaran yang inovatif, aplikatif, dan relevan dengan apa yang akan dibutuhkan di masa depan. Hal ini mempersiapkan siswa tidak hanya untuk sukses akademik, tetapi juga kesiapan menghadapi tantangan global melalui penguasaan teknologi dan kemampuan inovatif.

Langkah-Langkah Memanfaatkan Aplikasi Canva dalam Manajemen Proyek Kelas Untuk Mendorong Kreativitas dan Keterampilan Pada Siswa SMA

Menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek menjadi strategi ampuh untuk mengasah kreativitas serta kemampuan teknologi siswa SMA. Dengan Canva, platform desain grafis online yang mudah digunakan, guru dan murid berkolaborasi dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Adapun langkah langkah memanfaatkan aplikasi canva dalam manajemen proyek kelas untuk mendorong kreativitas dan keterampilan pada siswa sma sebagai berikut: (1) Merancang proyek dan membuat akun canva pendidikan, langkah awal adalah menyusun proyek pembelajaran secara sistematis untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan digital siswa. Guru membuat akun Canva dengan email institusi agar bisa mengakses fitur lengkap Canva for Education, termasuk template khusus dan fasilitas kolaborasi modern. Dengan persiapan ini, Guru menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dan kreatif.; (2) Menyusun instruksi tugas kreatif menggunakan canva, guru mengorganisasi kegiatan belajar yang menggabungkan Canva, seperti membuat poster, infografis edukatif, atau presentasi interaktif. Siswa diberi kebebasan memilih berbagai template, elemen visual, dan fitur multimedia dalam Canva untuk mengasah kreativitas serta keterampilan teknologi mereka. Cara ini efektif meningkatkan keterlibatan dan penguasaan teknologi digital siswa (Ahmad et al., 2021); (3) Memfasilitasi kolaborasi melalui platform virtual canva, dengan adanya fitur kelas virtual di Canva, siswa dapat bekerja bersama secara waktu nyata dan saling bertukar hasil untuk diskusi serta revisi secara langsung. Pendekatan pembelajaran kolaboratif ini meningkatkan komunikasi, koordinasi, dan kerja sama antar siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan soft skill yang sangat penting di era pendidikan abad 21 (Habibah, 2025); (4) Optimalisasi template dan fitur multimedia canva, canva menyediakan ribuan template serta fitur *drag-and-drop* yang memudahkan siswa dalam mendesain tanpa perlu keahlian desain mendalam. Berbagai fasilitas multimedia seperti gambar, video, dan animasi memperkaya kualitas karya dan membuat proses pembelajaran lebih beragam dan menarik (Pikhart et al., 2024); (5) Pemantauan perkembangan proyek dan umpan balik dari guru, guru dapat memantau kemajuan proyek melalui dashboard yang disediakan oleh Canva, sambil memberikan komentar dan masukan langsung. Hal ini memungkinkan siswa melakukan revisi dan meningkatkan kualitas karya melalui proses pembelajaran yang berulang. Penilaian yang berfokus pada produk kreatif sekaligus evaluasi menjadi cara memperkaya pengalaman belajar siswa; (6) Evaluasi dan

pengembangan kompetensi abad 21, dengan pemanfaatan media digital seperti canva secara konsisten, siswa dilatih menguasai kompetensi kritis, kreatif, kolaboratif, serta literasi digital. Evaluasi berbasis proyek membantu mengukur kemampuan berpikir inovatif dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi, yang menjadi modal utama bagi siswa menghadapi tuntutan dunia modern (Li et al., 2022).

Studi Kasus Penerapan Canva di Sekolah Indonesia

Contoh nyata penerapan Canva adalah studi di SDI TQ Karawang saat pembelajaran IPAS. Penelitian kualitatif dengan wawancara, dokumentasi, dan observasi yang menunjukkan penggunaan Canva untuk membuat poster proyek IPAS sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas dan semangat belajar siswa. Mereka merasa materi lebih dipahami dan proses belajar jadi tidak membosankan karena metode ini memberi kebebasan berkreasi secara mandiri. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan poster, tetapi juga memperjelas konsep-konsep yang sulit dengan bantuan visual sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Cara belajar seperti ini juga menstimulus keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kebosanan bisa diminimalisir dan antusiasme siswa terhadap pelajaran meningkat secara nyata. (Laela et al., 2025)

Contoh lain adalah Sekolah perbatasan Indonesia-Malaysia SMA Negeri 1 Jagoi Babang menerima pelatihan penggunaan Canva untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. Metode pelatihan dan pendampingan yang dilakukan menghasilkan peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa menggunakan aplikasi ini secara optimal untuk membuat presentasi dan materi proyek. Hasil survei menunjukkan respon positif dan kebermanfaatan pelatihan dalam mendukung aktivitas belajar sehari-hari. Selain memperbaiki keterampilan siswa dalam membuat presentasi dan proyek digital, pelatihan ini juga berfungsi sebagai sarana peningkatan literasi digital yang sangat penting dalam konteks perkembangan teknologi saat ini. Di samping itu, pelatihan ini memberikan bekal kepada guru untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan efisien menggunakan teknologi digital. (Ramadhan et al., 2023)

Penelitian oleh (Analia & Yogica, 2021) mengembangkan untuk materi sistem gerak manusia, Canva menggunakan media pembelajaran visual. Media ini dibuat melalui tiga tahap desain pembelajaran dan dinilai oleh guru dan siswa sebagai valid dan praktis. Media ini memiliki nilai validitas tinggi (89,68%) dan nilai kepraktisan di atas 90%, dan membantu siswa memahami materi yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah. Penyajian materi menggunakan media visual ini sangat mendukung gaya belajar visual siswa sehingga meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap pelajaran sains.

Kesimpulannya, Canva jadi solusi keren buat manajemen proyek kelas di SMA yang bantu tingkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa. Dari perencanaan matang sampai evaluasi abad 21, Canva memudahkan guru dan siswa berkolaborasi, memantau, dan mengembangkan proyek dengan metode seru dan efektif. Studi di sekolah Indonesia juga buktikan Canva bisa naikin motivasi, kreativitas, dan kesiapan digital siswa, sangat pas buat tantangan pendidikan masa depan yang makin digital dan kompleks.

Pemanfaatan Canva tidak hanya meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknologi siswa, tetapi juga memperluas literasi digital secara menyeluruh. Siswa memperoleh keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta keterampilan pengelolaan data visual melalui aplikasi ini. Ini sangat penting untuk memenuhi kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan kerja sama dan penguasaan teknologi modern. Dengan Canva, siswa juga belajar mengatur waktu, membagi tugas dalam proyek kelompok, dan bertanggung jawab atas bagian masing-masing, semua dalam lingkungan belajar daring yang terorganisir. Guru dapat menggunakan Canva untuk membuat portofolio digital siswa yang menjadi alat evaluasi lebih holistik dan nyata dibanding metode konvensional, sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih personal. Tantangan penggunaan Canva meliputi kebutuhan pelatihan dan pendampingan berkelanjutan agar guru dan siswa dapat mengoptimalkan fitur tanpa kesulitan teknis. Jika hambatan ini berhasil diatasi, Canva berpotensi menjadi alat utama dalam transformasi pendidikan digital di Indonesia yang menghadirkan pembelajaran inovatif, adaptif, dan inklusif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan analisis, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam manajemen proyek kelas berperan signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa SMA. Canva memberi siswa kesempatan untuk menyampaikan ide mereka melalui presentasi visual yang terstruktur, sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung secara teoritis, tetapi juga mendorong siswa untuk menghasilkan karya yang memiliki nilai estetis dan informatif. Kegiatan proyek yang menggunakan Canva juga mendorong siswa terlibat aktif, bertanggung jawab terhadap peran kelompok, serta menyelesaikan tugas melalui proses berpikir yang lebih mandiri dan reflektif. Dalam konteks ini, guru tidak lagi menjadi pusat penyampai materi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mendampingi proses konstruksi pengetahuan.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran turut memperkuat keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital siswa. Melalui kerja proyek bersama, siswa belajar membangun kesepakatan, mengoordinasikan pembagian tugas, dan menyatukan gagasan menjadi produk visual yang utuh. Penggunaan Canva mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan pengembangan kompetensi abad ke-21 yang mencakup kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, serta penguasaan teknologi digital.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi platform desain digital seperti Canva dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan berkelanjutan di lingkungan sekolah. Penerapan Canva tidak hanya memperkaya metode penyampaian materi, tetapi juga membuka peluang inovasi pembelajaran lintas mata pelajaran dan lintas konteks pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk memberikan dukungan berupa pelatihan, pendampingan, dan pemanfaatan alat digital agar pembelajaran berbasis proyek berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, jenis studi pustaka, yang memiliki keterbatasan pada sumber data yang diolah. Keterbatasan utama penelitian studi pustaka ini adalah ketiadaan data empiris langsung, sehingga temuan bersifat konseptual-teoritis dan memerlukan verifikasi lapangan lebih lanjut. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian eksperimen untuk mengukur dampak langsung penggunaan Canva, serta menganalisis kendala praktis (teknis/non-teknis) melalui data primer (observasi/wawancara) agar dihasilkan rekomendasi yang lebih aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, W., Abdullah, G., Kudus, Arif, R. M., & Arifin, I. N. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI. *CIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 167-186.
- Akongo, S. R., Luigi, Ariapa, M., Zizi, D. A. O., Babu, M., Marandu, D., Matimbwa, R. A., Milele, Giacomazzi, M., & Luigi. (2025). Extent to Which Life Skills and Values are Embedded in the Education Systems of Four East African Jurisdictions: A Scoping Review. *GILE Journal of Skills Development*, Vol. 5 No., 4.
- Alivia, F., Sari, S. N., & Alivia, F., & Susanti Nirmala Sari. (2019). Ontologi Pendidikan Islam Menurut Mulyafhi Kartanegara. *AL-FAHIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 58-69. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v1i2.58>.
- (2023). Ontologi Pendidikan Islam Menurut Mulyafhi Kartanegara. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(1), 58-69. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v1i2.58>
- Amiliya, F., & Ismiyanti, Y. (2025). The Influence of Problem Based Learning with Interactive Media on Critical Thinking Skills. *Basica*, 5(1), 45-56. <https://doi.org/10.37680/basica.v5i1.6923>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Andreas, O. M., & Danny Philipe Bukidz. (2023). Creativity and Innovation in Philosophy Learning:

- A Literature Study. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(4), 269–284.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan [The Role of Experimental Research in Educational Research]. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511, (in Indonesia).
- Boyчук, M. F., Leybyk, L. I., & Hudzenko, O. (2024). The Impact of Digital Tools on the Development of Creative Thinking in Students: Methodological Approaches and Educational Strategies. *National Interest*, 4(17), 50–58.
- Faizah, N. (2023). Pengelolaan Siswa Pada Sekolah Berbasis Agama Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Indonesia*, 6(2), 462. <https://doi.org/10.30868/im.v4i02.4612>
- Febry, O., Santi, D. E., & Abdul Muhid. (2022). Pendekatan Pembelajaran Heutagogy untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa: Systematic Literature Review. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.13, No. 2, 30(4), 206–220.
- Giva Aziz Ramadhan, & Ima Khomsani. (2024). Strategi Pemanfaatan Media Presentasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas X-1 Sma Negeri 3 Semarang. *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 14–23. <https://doi.org/10.57094/jpkn.v5i1.1512>
- Habibah, J. F. (2025). Pre-Service Teachers' Perceptions of Canva as a Collaborative Learning Media for Primary Students in the Classroom Corresponding author*. *Science and Education*, 4, 817–830.
- Hariandi, A., Yulianti, W., Hikmah, N., Juniza, P., & Arianda, F. T. (2023). Analisis Pentingnya Pengelolaan Pendidikan Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10674–19679. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3310>
- Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Kajian Literatur Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Rentang Tahun 2020-2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 213–222.
- Ilmi, N. K., Siregar, Z. A. D., & -, S. (2022). Studi Kepustakaan Tentang Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Serunai Matematika*, 14(2), 120–126. <https://doi.org/10.37755/jsm.v14i2.605>
- Kartini, D., Nurul Nurohmah, A., Wulandari, D., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Relevansi Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2022;6(2):9092-9099. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 9092–9099.
- Khifdliyah, A., Negeri, I., & Ampel, S. (2025). Komponen dan Fungsi Kurikulum Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Kurikulum Merdeka. *Kariman*, 13(1), 111.
- Laela, D. F., Basuki, D. D., & Subandriyo, S. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di Salah Satu SDI TQ Karawang. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 826. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4789>
- Lestari, A. (2025). Tren Penelitian Influencer Marketing pada Jurnal Manajemen Pemasaran di Indonesia: Dari Desain Penelitian Hingga Analisis Data. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(2), 3647–3657.
- Li, Y., Kim, M., & Palkar, J. (2022). Using emerging technologies to promote creativity in education: A systematic review. *International Journal of Educational Research Open*, 3(May), 100177. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100177>
- Mahrunnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21 (21st-Century Learner Skills). *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101–109.
- Martín-Pastor, E., Sánchez-Barbero, B., Corrochano, D., & Gómez-Gonçalves, A. (2023). What Competencies and Capabilities Identify a Good Teacher? Design of an Instrument to Measure Preservice Teachers' Perceptions. *Education Sciences*, 13(8). <https://doi.org/10.3390/educsci13080789>
- Maskur, A. (2022). Lingkungan Pendidikan Islam dalam Membentuk Insan Kamil. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(2), 2721–7078.
- Mirzaqon, A. T., & Purwoko, B. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik

- Konseling Expressive Writing Library. *Jurnal BK UNESA*, 4(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/22037/20201>
- Muhammad Azra Fajar, S. (2025). Pemanfaatan Media Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Sains Student ...*, 3(5), 442–451. <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/5627%0Ahttps://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/download/5627/4853>
- Nasihudin, & Hariyadin. (2021). PENGEMBANGAN KETERAMPILAN DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733–743.
- Nezhyva, L., Palamar, S., & Semenii, N. (2024). the Using of Digital Tools in the Project Activities of Students of Pedagogical Specialties of Higher Education Institutions. *Information Technologies and Learning Tools*, 101(3), 71–85. <https://doi.org/10.33407/itlt.v101i3.5398>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47.
- Oktaviyani, R., & Putranta, H. (2025a). Identifying the Use of Canva Application in Improving Creativity in Integrated Science Courses. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 13(2), 20–29.
- Oktaviyani, R., & Putranta, H. (2025b). Identifying the Use of Canva Application in Improving Creativity in Integrated Science Courses. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 13(2), 20–29. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/download/65182/51529>
- Pikhart, M., Habeb Al-Obaydi, L., & Klimova, B. (2024). Does digital learning stimulate creativity. *Cogent Arts and Humanities*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2407103>
- Ramadhan, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Yani T., A., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A. (2023). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Canva di Sekolah Perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525–532.
- Rusliana, W. G., Surawan, S., & Rohmah, C. D. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Sebagai Media Bahan Pembelajaran Pada Remaja SMA Negeri 2 Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1), 2299–2304.
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman, &. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara Application of Canva-based Learning Media to Increase Student Motivation at SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 117–122. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/impian/article/view/4285>
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Saraswati, N. P. R. T. A. K. H., Lastari, N. K. H., & Asnadi, I Wayan Sumerta Winaya. (2025). Integrating Canva And Similar Digital Design Tools In English Language Teaching: A Literature Review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 8–13. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.317>
- Siahaan, E. A., Naibaho, D., Pendidikan, J., Kristen, A., Agama, I., & Negeri, K. (2023). KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA 1)Abdi. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora Vol. 2, No. 2 Tahun 2023*, 2(2), 11202–11209.
- Soro, S. H., Sariningsih, A., Octavianti, L. N., & Mulyanah. (2024). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan. 5, 2219–2224.
- Syafi'i, M. I. (2023). Analisis Konseptual Dasar Ilmu Pendidikan dalam Teori Pembelajaran Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (Sinova)*, 1(3), 117–122. <https://doi.org/10.71382/sinova.v1i3.36>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 71. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5648>
- Wijyaningrum, W., Budayasa, K., & Wijyaningrum, W., & Budayasa, K. (2024). Profil Pemahaman

Konsep Fungsi Siswa SMP Ditinjau dari Gaya Kognitif Field Independent dan Field Dependent. 6(2), 361–371. (2024). Profil Pemahaman Konsep Fungsi Siswa SMP Ditinjau dari Gaya Kognitif Field Independent dan Field Dependent. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 361–371.

Zeynivandnezhad, F., Saralar-Aras, I., & Halai, A. (2024). A refined framework for qualitative content analysis of mathematics textbooks. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(3). <https://doi.org/10.29333/ejmste/14284>