

Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Gorontalo

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Windiani Kadir Universitas Negeri Gorontalo windianikadir@gmail.com	ISSN: 2807-9558 Vol. 6, No.2 Agustus 2026 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup
Sutrisno Mohamad Universitas Negeri Gorontalo sutrisno@ung.ac.id	
Renol Hasan Universitas Negeri Gorontalo renolhasan@ung.ac.id	

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Kadir, W., Mohamad, S., & Hasan, R. (2026). Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Gorontalo. *Arus Jurnal Pendidikan*, 6 (2), 853-859.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media digital berbasis Canva dalam pembelajaran sejarah serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya di SMA Negeri 2 Gorontalo. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas guru sejarah dan peserta didik SMA Negeri 2 Gorontalo. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sementara keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan Canva untuk menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan interaktif dalam bentuk presentasi, infografis, poster, video, serta timeline sejarah. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, kreativitas, dan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah yang bersifat abstrak maupun kronologis. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi penggunaan Canva dalam pembelajaran. Faktor pendukung meliputi ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, akses internet, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, serta antusiasme peserta didik. Sebaliknya, faktor penghambat yang ditemukan adalah jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh sebagian peserta didik, serta waktu ekstra yang dibutuhkan guru untuk menyiapkan media pembelajaran. Secara keseluruhan, media digital berbasis Canva memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Pembelajaran Sejarah, Minat Belajar

Abstract

This research aims to determine the use of Canva-based digital media in history learning and identify its supporting and inhibiting factors at SMA Negeri 2 Gorontalo. This qualitative research with a descriptive approach collected data through observation, in-depth interviews, and documentation. The research informants consisted of history teachers and students of SMA Negeri 2 Gorontalo. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, while data validity was tested using source, technique, and time triangulation. The results indicate that teachers utilize Canva to present material more attractively, visually, and interactively in the form of presentations, infographics, posters, videos, and historical timelines. The use of this media has been shown to increase student interest in learning, engagement, creativity, and understanding of abstract and chronological historical material. Several factors influence the use of Canva. Supporting factors include the availability of school facilities and infrastructure, internet access, teachers' ability to use technology, and student enthusiasm. Conversely, the inhibiting factors found were unstable internet networks, limited devices owned by some students, and the extra time required for teachers to prepare the learning media. Overall, Canva-based digital media makes a positive contribution to creating history learning that is more effective, innovative, and relevant to current educational technology developments.

Key Words: Learning Media, Canva, History Learning, Interest In Learning

A. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya membentuk kesadaran sejarah di kalangan generasi muda. Lebih dari sekadar mempelajari rangkaian peristiwa masa lalu, mata pelajaran ini menjadi instrumen penting untuk memperkuat identitas nasional serta menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Sayangnya, peran ideal tersebut sering kali terbentur oleh realitas praktik di lapangan. Pelaksanaan pembelajaran sejarah masih kerap berhadapan dengan sejumlah tantangan mendasar yang bersumber dari karakteristik materinya itu sendiri. Materi sejarah pada dasarnya bersifat abstrak, sangat bergantung pada alur kronologis, dan berkaitan erat dengan peristiwa-peristiwa di masa lampau. Berbagai kejadian tersebut jelas tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa di masa kini. Keterbatasan ruang dan waktu inilah yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan cukup berarti dalam membayangkan dan memahami materi secara utuh. Kesulitan ini menjadi semakin nyata apabila proses pembelajaran di kelas hanya mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks. Ketika pembelajaran hanya didominasi oleh metode konvensional, siswa cenderung menjadi pendengar pasif, sehingga materi sejarah yang sebenarnya kaya akan nilai kehidupan justru terasa abstrak dan membosankan bagi mereka.

Untuk mengatasi kendala dalam metode konvensional tersebut, perkembangan teknologi digital saat ini telah membuka peluang yang sangat luas untuk menghadirkan inovasi pembelajaran. Era digital memungkinkan materi pembelajaran sejarah dikemas ulang menjadi sesuatu yang lebih segar dan interaktif. Melalui penggunaan media digital, materi sejarah yang awalnya hanya berupa teks panjang kini dapat disajikan secara bervariasi ke dalam bentuk sajian visual, elemen audio, animasi, hingga multimedia interaktif (Yuniarti Anisyah dkk., 2021). Transformasi format materi ini sangat selaras dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa modern. Media digital terbukti mampu meningkatkan motivasi serta memicu keaktifan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung karena suasana kelas tidak lagi terasa monoton (Prasetya, 2022). Pembelajaran tidak berjalan searah, melainkan berhasil memancing keterlibatan langsung peserta didik. Selain berdampak positif bagi siswa, dari sisi pendidik pun, pemanfaatan media digital sangat membantu proses penyampaian materi di kelas. Kehadiran teknologi memfasilitasi guru untuk menyiasati penyampaian materi secara lebih kreatif dan inovatif, sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Prasetya, 2022).

Di antara berbagai pilihan platform digital yang ada, Canva hadir sebagai salah satu media yang praktis dan efektif untuk diterapkan di sekolah. Canva merupakan platform desain visual berbasis digital yang menawarkan kemudahan melalui ketersediaan beragam fiturnya (Ruslan dkk., 2023). Melalui platform ini, pengguna diberikan akses ke banyak template yang dapat dimodifikasi untuk membuat presentasi, infografis, poster, video pembelajaran, serta aneka bentuk media visual lainnya. Keunggulan utama Canva terletak pada antarmukanya yang sangat

mudah digunakan, baik oleh guru maupun oleh peserta didik sendiri (Ruslan dkk., 2023). Penggunaan Canva menjadi semakin relevan jika melihat realitas keseharian peserta didik di era milenial. Mayoritas siswa saat ini sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi dan memiliki perangkat berupa telepon pintar berbasis Android (Sakti Abdul, 2022). Kemudahan akses melalui telepon pintar ini, dipadukan dengan ketersediaan template desain yang berlimpah, membuat aplikasi Canva sangat mudah dioperasikan bahkan oleh pemula (Sakti Abdul, 2022). Dalam konteks mata pelajaran sejarah, pemanfaatan Canva terbukti memberikan dampak yang nyata. Penggunaan platform desain ini mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Badrudin, 2023). Tidak berhenti sebagai alat bantu ajar bagi guru, Canva juga membuka ruang bagi siswa untuk mengembangkan daya kreativitas mereka. Siswa dapat berlatih menuangkan pemahaman sejarahnya melalui penugasan mandiri seperti pembuatan poster, penyusunan presentasi, maupun perancangan infografis (Badrudin, 2023).

Kebutuhan akan inovasi media pembelajaran ini sangat terasa jika melihat situasi nyata di SMA Negeri 2 Gorontalo. Berdasarkan hasil identifikasi masalah di lapangan, kondisi pembelajaran sejarah di sekolah tersebut awalnya masih dianggap kurang menarik oleh sebagian besar siswa. Akibat dominasi metode pengajaran lisan, berbagai topik sejarah dipandang oleh siswa sebagai materi yang cenderung abstrak dan sulit dicerna. Penjelasan verbal dari guru maupun kegiatan membaca buku teks cetak sering kali gagal menjembatani pemahaman siswa terhadap rentetan peristiwa kronologis yang kompleks. Di sisi lain, tingkat penggunaan media digital dalam aktivitas pembelajaran sejarah di sekolah tersebut teridentifikasi masih sangat rendah. Guru belum secara optimal memanfaatkan celah teknologi digital untuk merancang skenario pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa. Menyadari adanya kelemahan dalam proses tersebut, penggunaan media digital berbasis Canva mulai dilirik dan diterapkan sebagai alternatif solusi. Pihak guru mencoba mengintegrasikan platform desain visual ini ke dalam kegiatan belajar mengajar dengan harapan dapat mendongkrak kualitas pembelajaran sejarah agar materi masa lalu dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa.

Meskipun pemanfaatan media digital dalam dunia pendidikan telah banyak dikaji, penelitian ini memosisikan diri pada aspek yang lebih spesifik dengan berfokus langsung pada praktik penggunaan Canva serta mengkaji faktor pendukung dan penghambatnya secara kontekstual di lingkungan SMA Negeri 2 Gorontalo. Berbeda dengan studi eksperimen atau penelitian kuantitatif yang umumnya hanya mengukur efektivitas media melalui skor dan angka, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pemilihan pendekatan ini ditujukan agar peneliti dapat menggali fenomena kegiatan pembelajaran secara natural dan mendalam. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas secara langsung, wawancara mendalam dengan pihak terkait, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran, sehingga realitas interaksi antara guru, siswa, dan media di kelas dapat dipotret secara utuh. Beranjak dari identifikasi persoalan yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital berbasis Canva dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Gorontalo. Kedua, penelitian ini secara khusus diarahkan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang memengaruhi penggunaan media digital tersebut di lapangan. Pemahaman komprehensif mengenai kedua aspek operasional ini sangat penting untuk memberikan gambaran nyata yang dapat dijadikan bahan referensi bagi pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi ke depannya.

B. Metodologi

Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih secara spesifik karena bertujuan untuk memahami sekaligus menggambarkan fenomena penelitian secara mendalam dan apa adanya sesuai dengan situasi natural di lapangan (Anam, 2021; Sugiyono, 2022). Kegiatan pengumpulan data dan pengamatan dipusatkan di SMA Negeri 2 Gorontalo sebagai lokasi penelitian. Proses pelaksanaannya dilakukan pada semester berjalan, dengan rentang waktu yang mencakup beberapa tahapan berurutan mulai dari persiapan, proses pengumpulan data di sekolah, hingga bermuara pada tahap analisis data secara keseluruhan. Dalam menjalankan serangkaian aktivitas tersebut, sesuai dengan prinsip utama dalam kajian kualitatif, peneliti terjun langsung ke lapangan dan bertindak sebagai instrumen kunci yang berinteraksi dengan subjek penelitian.

Untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai fenomena yang sedang dikaji, penentuan sumber data difokuskan pada individu-individu yang benar-benar terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis Canva. Informan yang dipilih terdiri atas guru mata pelajaran sejarah dan para peserta didik yang duduk di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Gorontalo. Dari pihak

tenaga pendidik, penggalan informasi dilakukan bersama tiga orang guru sejarah, yakni Bapak Ramli Teli, Bapak Refliyanto Hasan, dan Ibu Haisin Abdullah. Sementara itu, dari pihak peserta didik, informasi digali secara mendalam melalui perwakilan kelas XI IPS 2 yang mengalami langsung proses belajar mengajar tersebut, di antaranya adalah Salsabila Dihuma, Arni, Nabila, serta beberapa siswa lain di ruangan yang sama.

Pengumpulan data di lapangan bersandar pada tiga teknik utama yang saling melengkapi. Teknik pertama adalah observasi, yang dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung kelancaran dan dinamika proses pembelajaran sejarah saat menggunakan aplikasi Canva di dalam kelas. Teknik kedua berupa wawancara mendalam yang dilakukan bersama para informan guru dan siswa. Kegiatan wawancara ini dirancang untuk mendalami informasi spesifik mengenai praktik penggunaan Canva, serta mengidentifikasi dengan jelas apa saja faktor pendukung maupun faktor penghambat yang mereka alami. Teknik ketiga menggunakan dokumentasi, di mana peneliti mengumpulkan berbagai rekam jejak dan dokumen pendukung yang relevan. Bukti fisik yang didokumentasikan meliputi rancangan media presentasi Canva yang dibuat oleh guru, serta hasil karya atau tugas yang telah dikerjakan oleh para siswa.

Seluruh informasi mentah yang telah dikumpulkan kemudian diproses menggunakan teknik analisis data model kualitatif deskriptif. Alur analisis ini meliputi tahap reduksi data untuk menyeleksi informasi pokok, penyajian data untuk menstrukturkan temuan ke dalam bentuk naratif, dan diakhiri dengan langkah penarikan kesimpulan. Terakhir, guna memastikan keakuratan dan objektivitas seluruh temuan, dilakukan langkah pengecekan keabsahan data. Pengecekan ini ditempuh melalui prosedur triangulasi yang berfokus pada tiga aspek utama. Aspek tersebut mencakup triangulasi sumber dengan cara membandingkan ragam keterangan antarinforman, triangulasi teknik dengan menyilangkan kecocokan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta triangulasi waktu untuk menguji konsistensi informasi yang dikumpulkan dalam rentang waktu yang berbeda.

C. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Sejarah

Praktik pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Gorontalo sebelum adanya intervensi media digital cenderung berjalan secara konvensional dan dinilai kurang memikat perhatian peserta didik. Karakteristik materi sejarah yang sarat akan urutan kronologis serta peristiwa masa lalu yang bersifat abstrak sering kali menjadi kendala utama di ruang kelas. Pemahaman siswa sulit terbangun secara utuh apabila proses penyampaian materi hanya bersandar pada metode penjelasan lisan maupun membaca buku teks semata. Berangkat dari persoalan tersebut, tenaga pendidik mulai mengadopsi platform Canva sebagai alternatif media pembelajaran.

Penerapan platform ini dikonfirmasi langsung oleh Bapak Ramli Teli selaku guru mata pelajaran sejarah, yang menempuh langkah digitalisasi untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Beliau menyatakan, "Iya, saya sudah menggunakan Canva sebagai salah satu media pembelajaran digital untuk menyampaikan materi sejarah di kelas.". Keputusan untuk mengintegrasikan teknologi ini didasari oleh urgensi visualisasi dalam mempelajari kejadian masa lampau yang tidak dapat dialami kembali oleh siswa di masa kini. Bapak Ramli Teli memaparkan alasan pedagogis di balik penggunaan media tersebut secara spesifik: "Penggunaan media dalam pembelajaran sejarah itu sangat penting, karena sejarah membahas peristiwa masa lalu yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh siswa. Dengan media digital, materi yang abstrak bisa dibuat lebih konkret melalui gambar, peta, atau alur waktu." (Wawancara, 03 Februari 2026).

Keterangan dari pihak guru sejalan dengan hasil observasi langsung di lapangan. Peneliti menemukan bahwa guru secara konsisten menampilkan materi melalui slide presentasi Canva yang tidak sekadar berisi teks, tetapi telah diperkaya dengan berbagai elemen visual seperti gambar, peta historis, ilustrasi, hingga tayangan video sederhana. Desain visual yang menarik ini membuat penyampaian materi sejarah yang awalnya kaku menjadi jauh lebih jelas dan terstruktur. Temuan ini berkesesuaian dengan teori media digital dalam pembelajaran, yang menegaskan bahwa media berbasis digital yang mencakup video, animasi, infografis, dan aplikasi interaktif dapat memfasilitasi proses transfer pengetahuan menjadi lebih efektif sekaligus menyenangkan bagi siswa. Kondisi ini juga memperkuat teori yang dikemukakan oleh Rahmayanti (2021), di mana Canva terbukti mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui sajian visual yang memadukan teks, gambar, dan video yang menarik, sehingga pada akhirnya berdampak pada peningkatan kualitas proses pembelajaran sejarah di kelas.

Pemanfaatan Canva di SMA Negeri 2 Gorontalo ternyata tidak berpusat pada aktivitas guru semata. Aplikasi ini juga dioperasikan langsung oleh para siswa sebagai ruang pengerjaan tugas dan eksplorasi kreativitas. Bapak Refliyanto Hasan, guru sejarah lainnya, secara sengaja merancang skenario pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa melalui metode diskusi dan penugasan berbasis platform desain tersebut. Terkait hal ini, beliau menegaskan, "Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat dalam diskusi dan membuat tugas menggunakan Canva, sehingga mereka lebih aktif dan kreatif." (Wawancara, 06 April 2026).

Keterlibatan langsung ini dirasakan manfaatnya oleh para peserta didik. Salsabila Dihuma, salah satu siswa kelas XI IPS 2, menceritakan pengalamannya saat berinteraksi dengan media ini selama jam pelajaran sejarah. Ia menuturkan, "Biasanya guru menjelaskan materi memakai slide Canva yang ada gambar, video, dan desain yang menarik. Selain itu, kami juga pernah diberikan tugas membuat poster sejarah menggunakan Canva." (Wawancara, 06 April 2026).

Berdasarkan pengamatan di dalam kelas, penugasan yang diberikan kepada siswa umumnya berupa pembuatan poster sejarah serta perancangan materi presentasi secara berkelompok menggunakan Canva. Selama proses penyelesaian tugas tersebut, siswa terlihat aktif berdiskusi, saling bekerja sama mencari informasi, dan memanfaatkan ragam fitur desain yang tersedia di dalam aplikasi. Dinamika ini mengubah suasana kelas yang sebelumnya monoton menjadi jauh lebih interaktif, di mana siswa berani memberikan tanggapan dan secara proaktif mengajukan pertanyaan terkait materi yang dibahas. Peningkatan keaktifan dan minat belajar ini sejalan dengan pandangan Prasetyo (2025), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang menarik berfungsi sebagai rangsangan kognitif bagi siswa selama proses belajar, sehingga mereka mampu mencerna materi dengan lebih mudah. Keberhasilan siswa dalam merancang poster dan materi presentasi kelompok juga membuktikan kebenaran teori Yunus dkk. (2022). Teori tersebut menjelaskan bahwa ketersediaan fitur desain grafis pada Canva yang intuitif dan mudah dioperasikan sangat menunjang terciptanya karya media pembelajaran sejarah yang bermakna, bahkan ketika dibuat oleh siswa yang bukan desainer profesional.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Implementasi media digital berbasis Canva dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Gorontalo tentu tidak berjalan dalam ruang hampa, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor teknis maupun nonteknis di lapangan. Analisis data menunjukkan adanya beberapa faktor pendukung utama yang memfasilitasi kelancaran penggunaan media ini. Faktor pendukung tersebut mencakup ketersediaan sarana dan prasarana dari pihak sekolah, penguasaan teknologi oleh tenaga pendidik, serta tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti model pembelajaran berbasis digital.

Ketersediaan perangkat keras dan jaringan menjadi fondasi utama dalam pelaksanaan pembelajaran ini. Bapak Refliyanto Hasan merinci fasilitas pendukung tersebut dengan menyatakan, "Faktor pendukungnya seperti adanya fasilitas sekolah berupa proyektor, internet, serta kemampuan guru dalam menggunakan teknologi." (Wawancara, 06 April 2026). Hal senada turut ditegaskan oleh Ibu Haisin Abdullah, yang juga mengampu mata pelajaran sejarah. Beliau menyebutkan, "Faktor pendukungnya antara lain ketersediaan perangkat seperti laptop dan proyektor, serta adanya akses internet." (Wawancara, 06 April 2026). Dukungan struktural dari institusi pendidikan juga memegang peranan krusial. Bapak Ramli Teli menyoroti dukungan pihak sekolah yang telah memfasilitasi kebutuhan para guru dalam memodernisasi pembelajaran. "Sekarang sekolah sudah mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran. Guru sudah bisa menggunakan laptop dan proyektor untuk menampilkan materi, jadi pembelajaran lebih mudah dilakukan menggunakan Canva.". Deretan faktor pendukung ini mengonfirmasi landasan teoretis yang menyatakan bahwa ketersediaan dan perkembangan teknologi di lingkungan sekolah memberikan peluang yang besar bagi guru untuk merancang serta menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih efektif dan inovatif bagi siswanya.

Kendati banyak didukung oleh fasilitas sekolah, praktik penggunaan Canva tidak terlepas dari sejumlah kendala operasional yang menjadi faktor penghambat di lapangan. Hambatan paling dominan bersumber dari infrastruktur jaringan. Karena Canva merupakan platform yang beroperasi sepenuhnya secara daring, stabilitas koneksi internet sangat menentukan kelancaran proses pembuatan, pengeditan, hingga penampilan materi di depan kelas. Bapak Refliyanto Hasan membenarkan persoalan teknis ini, "Kendalanya biasanya terkait jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat pada beberapa siswa."

Gangguan jaringan ini tidak hanya berdampak pada saat presentasi berlangsung, tetapi juga memengaruhi durasi persiapan mengajar guru. Merancang media visual terbukti menuntut alokasi waktu yang jauh lebih panjang dibandingkan dengan persiapan mengajar menggunakan

metode ceramah konvensional. Bapak Ramli Teli mengutarakan keluhannya mengenai aspek waktu ini, "Kendalanya biasanya terkait dengan jaringan internet yang tidak selalu stabil. Selain itu, pembuatan desain di Canva juga membutuhkan waktu." (Wawancara, 03 Februari 2026).

Dari kacamata peserta didik, kendala yang dihadapi sedikit lebih kompleks karena melibatkan faktor kepemilikan perangkat dan literasi digital. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti penugasan karena tidak semua individu memiliki perangkat ponsel pintar atau laptop dengan spesifikasi yang memadai. Sebagian siswa juga masih asing dengan antarmuka aplikasi, sehingga membutuhkan bimbingan ekstra untuk sekadar mengoperasikan menu-menu dasar. Arni, salah seorang siswa, mengungkapkan pengalamannya saat berhadapan dengan hambatan tersebut, "Kendala yang sering dihadapi adalah jaringan internet yang kurang stabil dan keterbatasan pemahaman terhadap beberapa fitur Canva." (Wawancara, 06 April 2026). Persoalan koneksi ini juga diakui oleh rekannya, Nabila, yang menyebutkan, "Kadang kalau internet lambat jadi agak susah saat membuka atau mengedit desain di Canva." (Wawancara, 07 April 2026). Berdasarkan hasil observasi, peneliti mendapati bahwa hambatan-hambatan tersebut memang kerap muncul pada sesi penugasan mandiri maupun kelompok. Siswa tidak jarang harus menghentikan aktivitas desainnya akibat aplikasi yang tidak merespons karena koneksi terputus, atau terpaksa memanggil guru untuk meminta panduan teknis terkait cara menyisipkan gambar maupun mengatur tata letak pada kanvas digital mereka. Realitas ini menunjukkan bahwa kelancaran integrasi teknologi dalam pembelajaran menuntut adanya pemerataan infrastruktur dan peningkatan keterampilan teknis dasar bagi seluruh pengguna.

D. Kesimpulan

Penggunaan media digital berbasis Canva dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Gorontalo secara umum telah diterapkan sebagai solusi untuk membantu penyampaian materi sejarah agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dicerna oleh para siswa. Guru memanfaatkan platform ini untuk merancang materi ke dalam berbagai bentuk visual yang komunikatif, mulai dari slide presentasi, infografis, poster, timeline sejarah, hingga tayangan video sederhana. Visualisasi semacam ini terbukti sangat membantu siswa dalam membayangkan materi sejarah yang memiliki karakteristik abstrak sekaligus sangat terikat pada urutan kronologis. Kehadiran Canva juga mengubah suasana belajar yang pada awalnya terasa monoton menjadi pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan siswa. Peserta didik tidak lagi sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi turut ditugaskan untuk membuat karya berupa poster maupun materi presentasi kelompok menggunakan Canva. Model penugasan ini secara langsung mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, menyusun informasi, dan mengeksplorasi kreativitas mereka. Secara keseluruhan, platform ini mendukung peningkatan minat, keaktifan, kreativitas, serta pemahaman siswa secara signifikan.

Keberhasilan penggunaan media ini sangat dipengaruhi oleh sejumlah kondisi di lapangan. Faktor pendukung utamanya mencakup ketersediaan fasilitas dasar sekolah, seperti ketersediaan laptop, proyektor, dan jaringan internet. Hal tersebut juga didukung oleh kemampuan guru dalam mengadaptasi teknologi digital, antarmuka Canva yang praktis dan ramah pengguna, serta antusiasme yang ditunjukkan siswa saat mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, praktik di lapangan juga berhadapan dengan faktor penghambat. Kendala tersebut meliputi stabilitas jaringan internet yang kerap mengalami gangguan, ketiadaan atau ketidakmerataan perangkat pribadi yang dimiliki siswa, serta waktu ekstra yang harus diluangkan guru saat menyiapkan desain media sebelum mengajar. Selain itu, ditemukan pula sebagian siswa yang masih membutuhkan bimbingan teknis untuk menguasai fitur-fitur Canva. Walaupun menghadapi berbagai hambatan tersebut, pemanfaatan Canva terbukti tetap memberikan kontribusi positif dalam menghadirkan alternatif pembelajaran sejarah yang relevan dengan era digital, dengan syarat perlunya optimalisasi perbaikan fasilitas, kesiapan kompetensi guru, serta literasi digital para peserta didik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Tenaga pendidik diharapkan terus mengembangkan pemanfaatan media digital berbasis Canva agar kegiatan belajar mengajar berjalan semakin menarik, kreatif, dan inovatif. Guru juga perlu mengeksplorasi ragam fitur Canva lainnya untuk menyesuaikan sajian materi dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

2. Bagi Siswa: Peserta didik disarankan untuk memaksimalkan fungsi Canva sebagai ruang belajar mandiri sekaligus sarana untuk menyalurkan kreativitas saat menyelesaikan tugas. Siswa juga perlu membiasakan diri tampil lebih aktif dan inisiatif dalam mengoperasikan perangkat digital untuk mendukung pemahaman akademik mereka.
3. Bagi Pihak Sekolah: Institusi sekolah perlu memprioritaskan peningkatan dan pemerataan fasilitas penunjang pembelajaran digital, khususnya stabilitas kelancaran jaringan internet, penyediaan proyektor, dan pengadaan perangkat teknologi di setiap kelas agar kegiatan berbasis digital tidak lagi terkendala masalah teknis.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Hasil penelitian deskriptif ini dapat diposisikan sebagai referensi awal bagi pelaksanaan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan efektivitas media digital. Peneliti berikutnya diharapkan dapat memperluas cakupan subjek maupun memperdalam metode penelitian pada topik serupa di masa mendatang.

E. Referensi

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, T. D. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *Jurnal Literasi Dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 2(2), 97-108.
- Alian, N. M., Porda, N., Putro, H., & Susanto, H. (2022). Utilization of Canva application as a learning media for class XI history at MAN 1 Banjarmasin. *Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 2242-2248.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android materi sejarah. *Jurnal Swarnadwipa*, 3(1).
- Badrudin. (2023). Pemanfaatan media digital berbasis Canva dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 19-22.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2021). Pengumpulan data penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423-5443.
- Hardani, Auliya, N. H., dkk. (2020). Metode penelitian kualitatif & kuantitatif. CV. Pustaka Ilmu.
- Husna, A. H., Aida, R., & Kusen, K. (2024). Pengembangan buletin digital Canva sebagai media literasi multikultural dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 5(2), 13-20.
- Muhamad, R. F. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Jurnal Humanika*, 21(1), 33-54.
- Prasetya, A. E. (2022). Meningkatkan hasil pembelajaran online sejarah berbasis media presentasi interaktif. *Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(5), 720-756.
- Ruslan, A., Sugiono, Andi, Oky, F., & Geri, E. (2023). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sejarah di abad 21. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 182-191.
- Sabrina, S. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif sejarah lokal materi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan kelas XI SMA Negeri 1 Bandar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 1-14.
- Sakti, A. (2022). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212-219.
- Shela, S., & Guruh, P. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar sejarah SMA Negeri 11 Medan. *Jurnal Education & Learning*, 4(1), 1-8.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Yuniarti, A. (2021). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *Jurnal Education And Technology*, 4(2), 84-95.