PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan
Volume 6, Nomor 4, Oktober 2026
E-ISSN: 2962-4002, P-ISSN: 2962-4401, Hal. 77-87
DOI: https://doi.org/10.56910/pustaka.v6i4.4043
Tersedia: https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/pustaka

Optimalisasi Keahlian *Creating* melalui Pemanfaatan Canva sebagai Sumber Belajar Digital dalam Teknologi Pendidikan

Barok Faisal Anam[1], Ginanjar Cahyo Nugroho[2], Suci Ramadhani Safitri[3]*, Yola Cantika Amanda[4]
[1-4]Program Studi Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman
**Penulis Korespondensi: faisalbarok988@gmail.com*

Abstract. *Creating is one of the three core competencies of educational technology, alongside using and managing, yet many educators still find it difficult to produce digital learning resources that are engaging, aesthetic, and grounded in visual message design principles. This study aims to describe the conceptual foundation of Creating competence, analyze the use of Canva as a digital learning resource, and present a practical guide for producing it. A descriptive qualitative approach was applied through a literature review and documentation of a case study on Creating an educational infographic with Canva, guided by the ADDIE model. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that Canva meets four selection criteria for learning resources, namely alignment with learning objectives, readability and ergonomics, multi-platform flexibility, and visual message design, and that it supports the principles of behaviorism, cognitivism, constructivism, and Mayer's cognitive theory of multimedia learning. The case study produced a three-part infographic on the Creating, using, and managing domains, and showed that artificial intelligence can assist the production of visual assets provided its outputs are verified. The study covers the analysis, design, and development stages only; implementation and evaluation with learners are recommended for further research.*

Keywords: *ADDIE; Canva; Creating; Digital Learning Resources; Educational Technology.*

Abstrak. *Creating* merupakan salah satu dari tiga keahlian inti Teknologi Pendidikan, bersama using dan managing, tetapi banyak pendidik masih kesulitan menghasilkan sumber belajar digital yang menarik, estetis, dan berlandaskan prinsip desain pesan visual. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan landasan konseptual keahlian *Creating*, menganalisis pemanfaatan Canva sebagai sumber belajar digital, dan menyajikan panduan praktis pembuatannya. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui studi pustaka dan dokumentasi studi kasus pembuatan infografis pembelajaran di Canva dengan model ADDIE. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa Canva memenuhi empat kriteria seleksi sumber belajar, yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keterbacaan dan ergonomi, fleksibilitas multi-platform, serta prinsip desain pesan visual, dan mendukung prinsip behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, serta teori kognitif pembelajaran multimedia Mayer. Studi kasus menghasilkan infografis tiga bagian tentang domain *Creating*, using, dan managing, serta menunjukkan bahwa kecerdasan buatan dapat membantu pembuatan aset visual selama hasilnya diperiksa kembali. Kajian ini baru mencakup tahap analisis, perancangan, dan pengembangan; implementasi dan evaluasi bersama peserta didik direkomendasikan untuk penelitian lanjutan.

Kata kunci: ADDIE; Canva; *Creating*; Sumber Belajar Digital; Teknologi Pendidikan.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan peradaban di era modern ini ditandai oleh adanya gangguan digital yang memerlukan transformasi mendasar di banyak sisi kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam kajian Teknologi Pendidikan, Association for Educational Communications and Technology (AECT) terus-menerus mengembangkan batasan konseptual yang sejalan dengan kemajuan zaman dan kebutuhan pembelajaran manusia. Definisi terbaru dari AECT menjelaskan Teknologi Pendidikan sebagai studi dan praktik yang beretika untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas melalui penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan sumber daya serta proses teknologi yang sesuai (Januszewski,

Naskah Masuk: 25 Agustus 2026; Revisi: 24 September 2026; Diterima: 27 Oktober 2026;
Terbit: 26 Oktober 2026

A., & Molenda, 2018). Definisi ini menegaskan bahwa area tersebut tidak hanya fokus pada penggunaan alat, tetapi juga meliputi sistem kerja ilmiah yang menyeluruh.

Kegiatan Belajar 3 Modul Kawasan Teknologi Pendidikan menggarisbawahi tiga pilar keahlian praktisi pendidikan, yaitu *Creating* (menciptakan), using (menggunakan), dan managing (mengelola). Di antara ketiganya, *Creating* menempati posisi strategis karena mencakup tiga subdomain, yakni perancangan (design), pengembangan (development), dan evaluasi (evaluation) (Januszewski, A., & Molenda, 2018). Secara historis, kemampuan dalam menciptakan telah bertransformasi dari produksi media analog seperti film seluloid dan transparansi OHP ke arah pengembangan objek pembelajaran digital serta lingkungan pembelajaran yang saling terhubung.

Namun demikian, terdapat gap antara tuntutan teoritis dalam keahlian menciptakan dan kemampuan praktis dari guru maupun mahasiswa. Banyak pendidik masih mengalami kesulitan dalam memproduksi materi pembelajaran digital yang menarik, estetis, dan sesuai dengan prinsip desain komunikasi, sebagian besar disebabkan oleh anggapan yang salah bahwa pembuatan media digital membutuhkan keterampilan pemrograman yang tinggi dan biaya yang besar. Sebenarnya, komputasi awan menawarkan platform desain berbasis web yang mudah digunakan, seperti Canva. (Kaharudin, Muslimin, 2025) menyatakan bahwa Canva sebagai sarana pembelajaran interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa di era digital, sedangkan (Susanti et al., 2024) Menunjukkan bahwa Canva mendukung para pendidik dalam merubah konten yang bersifat abstrak menjadi tampilan visual yang lebih mudah dipahami, seperti infografis. Tinjauan pustaka terhadap dua puluh artikel juga menyatakan bahwa Canva berfungsi dengan baik sebagai alat pembelajaran IPA dan memperkuat pemahaman mengenai konsep yang bersifat abstrak (Syubhan Annur et al., 2026). Berbagai penelitian lain mengkaji Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dan menengah untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar ((Gita Permata Puspita Hapsari, 2024);(Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022);(Ergusrinia Priska Edy Johan, Rustam, 2022);(Karim & Irnayanti, 2024)). Penelitian pada mata pelajaran TIK di SMP melaporkan bahwa penggunaan Canva berdampak positif signifikan terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa (Nurindah et al., 2024), sedangkan penelitian pengembangan pada pelajaran Biologi melaporkan media berbasis Canva yang valid, praktis, dan meningkatkan hasil belajar kognitif (Gurning et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan tersebut, tulisan ini memiliki tujuan untuk menggambarkan dasar konseptual dari keterampilan menciptakan dalam bidang Teknologi Pendidikan, mengkaji fungsi Canva sebagai alat untuk menghasilkan sumber belajar digital yang sesuai dengan

kriteria pedagogis dan desain pesan, serta memberikan langkah-langkah praktis disertai contoh penerapan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva.

Keahlian Creating dalam Kerangka Teknologi Pendidikan

AECT telah mengembangkan definisi resmi dengan cara bertahap. Definisi yang ditetapkan pada tahun 1963 menekankan pada komunikasi audiovisual serta pengolahan pesan untuk mengatur proses pembelajaran. Definisi di tahun 1977 membuat perbedaan antara teknologi pendidikan dan teknologi instruksional dengan fokus pada metode sistematis. Definisi yang dibuat pada tahun 1994 mengategorikan bidang ini menjadi lima aspek, yakni perancangan, pengembangan, penggunaan, pengelolaan, dan evaluasi. Rumusan yang lebih terkini merangkum semuanya menjadi tiga pilar praktis, yaitu *Creating*, using, dan managing (Januszewski, A., & Molenda, 2018).

Dalam rumusan modern, *Creating* adalah manifestasi langsung dari perencanaan dan pembuatan bahan ajar. Proses menciptakan ini memerlukan kemampuan untuk merancang serta menyiapkan materi yang didasarkan pada prinsip psikologi kognitif, teori pembelajaran, dan analisis kebutuhan siswa. Oleh karena itu, seorang Profesional Teknologi Pendidikan tidak hanya fokus pada menghasilkan produk visual yang menarik, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut mampu mengubah struktur kognitif para pembelajar. (Januszewski, A., & Molenda, 2018).

Teori Belajar dan Pembelajaran Multimedia

Penciptaan sumber belajar digital tidak terlepas dari tiga rumpun teori belajar utama (Newby, 2011). Behaviorisme (B. F. Skinner) menekankan pentingnya penguatan, reaksi terhadap rangsangan, dan penguraian materi menjadi komponen yang lebih kecil; di Canva, konsep ini direalisasikan melalui kuis interaktif, lembar kerja yang bertahap, dan modul yang ringkas. Kognitivisme (Atkinson & Shiffrin; Robert M. Gagne) berfokus pada cara manusia mengolah informasi dalam memori, sehingga infografis membantu meringankan beban kognitif melalui tata letak visual yang teratur, penggunaan warna yang berbeda, dan pengorganisasian informasi dari yang umum menuju yang lebih spesifik. Konstruktivisme (Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner) melihat siswa sebagai individu yang membangun pengetahuan melalui pengalaman dan eksplorasi, sehingga Canva dapat dimanfaatkan sebagai alat kolaboratif dan materi ajar yang didorong oleh pemecahan masalah.

Teori kognitif tentang pembelajaran multimedia yang diajukan oleh Mayer menjelaskan bahwa individu menyerap informasi melalui dua saluran, yakni visual dan verbal/auditori (Mayer & Moreno, 2002). Tiga prinsip ini penting untuk diterapkan dalam desain di Canva. Prinsip multimedia menunjukkan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika menggunakan

kombinasi teks dan gambar dibandingkan hanya teks saja. Prinsip kontiguitas mengharuskan dua elemen yang berkaitan, yaitu teks dan gambar, untuk ditampilkan bersamaan. Dalam desain di Canva, penjelasan teks idealnya diletakkan dekat dengan ilustrasi agar menghindari efek perhatian yang terpecah. Prinsip koherensi menekankan pengurangan elemen dekoratif yang tidak penting agar pembelajar dapat lebih fokus pada materi inti.

Canva sebagai Sumber Belajar Digital

Menurut kategori sumber teknologi yang dijelaskan oleh Betrus, sumber pembelajaran diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu analog dan digital (Januszewski, A., & Molenda, 2018). Canva adalah platform digital modern yang memanfaatkan teknologi berbasis web dan cloud computing, memberikan kesempatan bagi pengajar dan pelajar untuk menciptakan konten pembelajaran. Keunggulan utamanya adalah kemampuan memadukan grafis (representasional, analogis, dan arbitrer;(ALESANDRINI, 1984)), audio, animasi, dan teks dalam satu antarmuka. Karakter ini sesuai dengan pembelajar abad ke-21 sebagai digital natives, yang lebih cepat memahami informasi melalui presentasi visual interaktif daripada teks naratif yang linier (Prensky, 2001). Pemanfaatan infografis sebagai media pembelajaran, misalnya, telah dikaji dari sisi minat belajar mahasiswa pada pembelajaran daring (Tumewu et al., 2024).

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif deskriptif dengan dua strategi, yaitu analisis literatur dan studi kasus yang berbasis pada dokumentasi praktik. Metode kualitatif diambil karena fokus utama dari penelitian ini adalah memahami makna konsep, mendalami proses, dan menganalisis seberapa sesuai platform dengan kriteria sumber belajar, alih-alih menguji hipotesis atau melakukan pengukuran statistik.

Sumber data terdiri atas data primer berupa dokumentasi proses pembuatan infografis bertema Kawasan Teknologi Pendidikan di Canva, mencakup tangkapan layar setiap langkah, produk akhir, dan proses pembuatan ilustrasi berbantuan kecerdasan buatan. Data sekunder berasal dari Modul Kawasan Teknologi Pendidikan ((Situmorang & Prawiradilaga, 2017),(Januszewski, A., & Molenda, 2018),(Newby, 2011),(Mayer & Moreno, 2002)), serta artikel jurnal tentang pemanfaatan Canva dalam pendidikan. Instrumen utama adalah peneliti sendiri, dibantu matriks analisis kriteria sumber belajar dan lembar dokumentasi langkah.

Rancangan produksi mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dalam studi ini, proses yang dilakukan dan dicatat mencakup analisis, desain, dan pengembangan. Data dianalisis menggunakan metode kualitatif interaktif,

termasuk pengurangan data, presentasi data dalam bentuk narasi dan tabel, serta penarikan kesimpulan. Validitas hasil dijamin melalui triangulasi sumber dan teori, yaitu dengan membandingkan hasil praktik dengan dasar teoritis dan literatur.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dibagi menjadi tiga kategori, yaitu keselarasan Canva dengan standar sumber belajar, proses pembuatan infografis mengikuti model ADDIE, dan hasil visual yang melibatkan penggunaan kecerdasan buatan. Setiap hasil akan langsung dianalisis dengan mengacu pada teori dan sumber literatur.

Kesesuaian Canva dengan Kriteria Sumber Belajar

Analisis terhadap kriteria seleksi sumber belajar dalam kerangka AECT menunjukkan bahwa Canva memenuhi empat kriteria utama, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Kesesuaian Canva dengan Kriteria Sumber Belajar

Kriteria	Wujud di Canva	Implikasi
Kesesuaian dengan tujuan (alignment)	Template dapat dimodifikasi mengikuti isi dan struktur materi	Visual harus selaras dengan capaian belajar
Keterbacaan dan ergonomi	Pilihan font, ukuran, kontras warna, dan navigasi yang jelas	Teks mudah dibaca, antarmuka mudah dipakai
Fleksibilitas multi-platform	Dapat diakses lewat web dan aplikasi seluler (ponsel, tablet, PC)	Mendukung belajar mandiri (self-paced learning)
Desain pesan visual	Tata letak, hierarki, dan palet warna yang konsisten	Mencegah distraksi kognitif

Sumber: analisis penulis berdasarkan kerangka AECT

Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran berperan sebagai filter utama: kreasi di Canva tidak hanya berfokus pada tampilan yang menarik, tetapi juga harus sejalan dengan tujuan dan hasil yang diharapkan dalam kurikulum. Mengenai aspek keterbacaan, pemilihan font dan ukuran huruf serta kontras warna sangat memengaruhi kemudahan penggunaan. Dari segi fleksibilitas, desain Canva dapat diakses menggunakan ponsel, tablet, dan laptop, yang mendukung proses belajar secara mandiri. Sementara itu, terdapat prinsip desain pesan visual seperti keseimbangan, penekanan, keselarasan, dan proporsi yang berfungsi untuk menghindari gangguan kognitif.

Temuan ini sejalan dengan (Kaharudin, Muslimin, 2025) tentang meningkatnya ketertarikan dan keterlibatan siswa, serta (Susanti et al., 2024) tentang visualisasi konsep abstrak. (Nadia Aswanda, Rustandi Rustandi, 2021) Juga menginformasikan bahwa peserta didik lebih terdorong untuk belajar melalui video pembelajaran yang menggunakan Canva karena tampilan visualnya yang interaktif dan mudah disesuaikan. Meskipun, penggunaan Canva tidak selalu menjamin kualitasajaran. Keberhasilan sumber belajar sangat bergantung

pada keterampilan pengajar dalam menerapkan kriteria yang telah disebutkan, dan keterampilan tersebut merupakan inti dari keahlian dalam menciptakan.

Alur Penciptaan Infografis Berbasis ADDIE

Produksi dilakukan dengan pertimbangan yang matang, mengikuti model ADDIE (Tabel 2). Selama proses analisis, kebutuhan pembelajaran dan ciri khas generasi digital diidentifikasi, dan materi yang rumit disusun dalam bentuk infografis. Proses perancangan menghasilkan draf alur materi (storyboard), struktur informasi, palet warna yang seragam dengan nuansa lembut (desaturated), serta tipe huruf yang baku. Pada tahap pengembangan, rancangan direalisasikan di Canva dengan menambahkan elemen grafis, animasi, dan tautan yang interaktif.

Tabel 2. Tahapan ADDIE pada Studi Kasus

Tahap	Aktivitas dan status
Analysis	Identifikasi kebutuhan belajar dan karakteristik digital natives; pemetaan materi kompleks (dilaksanakan)
Design	Storyboard, hierarki informasi, palet warna, dan pemilihan font (dilaksanakan)
Development	Eksekusi di Canva: elemen grafis, animasi, dan tautan interaktif (dilaksanakan)
Implementation	Penggunaan produk bersama peserta didik (belum dilaksanakan)
Evaluation	Penilaian kelayakan dan efektivitas produk (belum dilaksanakan)

Sumber: dokumentasi penulis

Studi kasus pengembangan infografis dengan tema "Kawasan Teknologi Pendidikan" dilakukan melalui empat tahap. Tahap pertama melibatkan akses dan seleksi template: peneliti mengunjungi canva. com atau menggunakan aplikasi seluler, melakukan login dengan akun Google atau email institusi, kemudian mengetikkan kata kunci "Educational Infographic" atau "Infografis Pendidikan" di kotak pencarian di halaman utama (Gambar 1).



Gambar 1. Pencarian templat “Educational Infographic” di beranda Canva

Langkah kedua adalah penyusunan ulang konten. Judul diubah menjadi “Optimalisasi Area & Keahlian Teknologi Pendidikan”, selanjutnya tiga kolom utama diisi: *Creating* (pengembangan sumber belajar, desain visual, dan pembuatan media digital interaktif), Using (pemanfaatan sumber belajar, integrasi media dalam kurikulum, dan pengujian kelayakan media), serta Managing (manajemen proyek media, pengelolaan sumber daya manusia, dan jaminan kualitas).

Langkah ketiga melibatkan peningkatan visual dan interaktivitas. Simbol atau gambar vektor dari menu Elemen ditambahkan untuk mendukung Teori Dual-Coding, kombinasi warna kontras tinggi diterapkan untuk memastikan keterbacaan, serta hiperlink ditambahkan pada tombol atau simbol interaktif yang mengarahkan ke modul digital eksternal atau video pembelajaran tambahan. Langkah keempat mencakup terbitnya dan pengunduhan melalui tombol Bagikan di sudut kanan atas. File dapat diunduh dalam format PDF Standard/Print untuk dokumen digital atau cetak, sebagai Video MP4 atau GIF jika berisi animasi, atau dibagikan melalui tautan interaktif (any view link) secara waktu nyata.

Alur ini mencerminkan bahwa keterampilan mencipta tidak terpaku pada pelaksanaan teknis dalam platform. Keputusan krusial sebenarnya dibuat sebelum mengakses Canva, yaitu saat melakukan analisis dan perancangan. Penggunaan ikon vektor sejalan dengan prinsip multimedia Mayer serta dual-coding, sementara palet warna yang redup dan batasan pada elemen dekoratif berfokus pada prinsip koherensi. Fitur hyperlink mengubah infografis dari format statis menjadi jendela ke sumber belajar lainnya, yang pada gilirannya mendukung pembelajaran mandiri. Model ADDIE juga telah diterapkan untuk mengembangkan media yang berbasis Canva pada pelajaran Informatika di SMK, dengan hasil yang valid dan praktis menurut penilaian ahli, guru, serta siswa (Ian Syaifullah Sikumbang, Haris Kurniawan, 2025). Berbeda dari penelitian tersebut yang menjalankan kelima tahap, studi kasus ini baru mencapai tahap pengembangan.

Produk Visual dan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan

Produk akhir berbentuk infografis yang terbagi menjadi tiga segmen, yang mengilustrasikan area *Creating*, Using, dan Managing (Gambar 2). Infografis ini memiliki judul di bagian atas, latar belakang berwarna biru tua, serta tiga kotak teks putih yang diberi nomor 01 hingga 03, disertai ikon pensil dan laptop sebagai elemen tambahan visual. Susunan tiga kotak tersebut menyajikan data dari yang lebih umum ke yang lebih spesifik, dan memecah konten menjadi bagian kecil, sesuai dengan prinsip kognitivisme dan behaviorisme. Mengingat tahap pelaksanaan dan penilaian belum dilaksanakan, maka keterbacaan dan keberhasilan produk bagi siswa belum dapat diuji dan akan menjadi agenda selanjutnya.



Gambar 2. Hasil infografis di Canva

Selain fungsi dasar dari Canva, kecerdasan buatan (AI) dapat berkontribusi dalam menciptakan visual yang sesuai dengan arahan yang menjelaskan elemen, tema, warna, gaya, dan detail yang harus ditampilkan. AI memanfaatkan informasi dan algoritma untuk mengeksekusi tugas yang biasanya membutuhkan keterampilan manusia, seperti mendeteksi pola dan memecahkan tantangan. Dalam contoh kasus ini, arahan meminta gambaran kontemporer tentang teknologi pendidikan dan inovasi digital: seorang mahasiswa sedang merancang media pembelajaran menggunakan laptop, dikelilingi oleh ikon lampu sebagai lambang kreativitas, buku, grafik, dan simbol multimedia, dengan warna dominan biru dan ungu, pencahayaan lembut, tanpa teks, dan tanpa watermark, sebagai tampilan sampul laporan akademik (Gambar 3).



Gambar 3. Ilustrasi hasil AI berdasarkan prompt

Hasil penelitian menunjukkan bahwa instruksi yang detail, yang mencakup elemen objek, nuansa, pilihan warna, dan batasan seperti larangan teks, menghasilkan gambar yang sesuai dengan kebutuhan. Namun, hasil dari AI mungkin mengandung kekeliruan yang perlu diperiksa kembali. Tugas pendidik sebagai pengambil keputusan dalam desain tetap penting, karena AI berfungsi untuk menyediakan sumber daya, sementara penetapan tujuan, kesesuaian, dan ketepatan tetap merupakan tanggung jawab pencipta.

Implikasi bagi Keahlian Creating

Secara keseluruhan, Canva menghubungkan kerangka teoritis AECT dengan tuntutan praktis dari pembelajaran zaman kini. Platform ini mengurangi kendala teknis sehingga fokus para pendidik bisa dialihkan ke tiga subdomain pembuatan, yaitu desain, pengembangan, dan penilaian. Keyakinan bahwa media digital memerlukan kemampuan pemrograman tidak terbukti dalam kasus ini, karena infografis dihasilkan tanpa pemrograman dengan memanfaatkan template dan elemen yang ada.

Keterbatasan harus diperhatikan. Penelitian ini bersifat deskriptif, berfokus pada satu kasus dan pengumpulan dokumen, serta belum meliputi pelaksanaan dan penilaian bersama para siswa. Pernyataan tentang efektivitas dengan demikian masih berdasarkan pada literatur ((Kaharudin, Muslimin, 2025);(Susanti et al., 2024)) dan belum menjadi temuan empiris penelitian ini.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Keahlian dalam mencipta adalah landasan untuk mengembangkan dan memproduksi sumber-sumber pembelajar yang berlandaskan pada teori ilmiah serta etika praktis. Canva memenuhi syarat untuk mencapai tujuan pembelajaran, mudah dibaca dan nyaman digunakan, berfungsi di berbagai platform, serta memiliki desain visual yang menarik, dan mendukung prinsip-prinsip teori belajar serta pembelajaran multimedia, sehingga sangat cocok digunakan untuk menciptakan sumber pembelajaran digital. Analisis kasus infografis Kawasan Teknologi Pendidikan mencatat proses ADDIE pada tahap analisis, perancangan, dan pengembangan, sementara AI terbukti bermanfaat dalam penyediaan aset visual.

Pendidik dan mahasiswa dalam bidang Teknologi Pendidikan dianjurkan untuk tidak hanya mengandalkan Canva dalam merancang media yang estetik, tetapi juga untuk memastikan setiap komponen berkontribusi pada pemahaman, sambil mempertimbangkan tujuan pembelajaran, ciri-ciri siswa, dan prinsip desain visual. Canva dapat dikombinasikan dengan fitur-fitur interaktif, multimedia, dan kecerdasan buatan, dengan syarat bahwa hasil dari kecerdasan buatan tersebut perlu ditinjau dan disesuaikan untuk memastikan keakuratan dan relevansinya.

DAFTAR PUSTAKA

ALESANDRINI, K. L. (1984). *PICTURES AND ADULT LEARNING K. 13*.

Ergusrinia Priska Edy Johan, Rustam, A. S. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL MENULIS IKLAN POSTER DI SMP NASIONAL SARIPUTRA JAMBI*. *11*(2), 137–149.

Gita Permata Puspita Hapsari, Z. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 2438–2447. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Gurning, P., Maasawet, E. T., Hudiyono, Y., Subagiyo, L., Herliani, H., & Akhmad, A. (2024). Developing of Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, *10*(3), 887–897. https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.33815

Ian Syaifullah Sikumbang, Haris Kurniawan, A. A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMK NEGERI 5 SELUMA PROVINSI BENGKULU. *Pe Te Ka: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, *8*(1), 301–311.

Januszewski, A., & Molenda, M. (2018). *Etika Profesional dan Kepemimpinan Pendidikan*. *1977*, 152–153.

Kaharudin, Muslimin, S. (2025). *PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA*. *10*(1), 251–259. https://doi.org/10.24114/js.v10i1.69071

Karim, S., & Irnayanti, B. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MADRASAH DDI KALUKUANG. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *4*(2), 49–56.

Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Aids to computer-based multimedia learning. *Learning and Instruction*, *12*(1), 107–119. https://doi.org/10.1016/S0959-4752(01)00018-4

Nadia Aswanda, Rustandi Rustandi, F. A. (2021). Improving Motivation and Football Learning Achievement of Junior High School Students by Using Canva-Based Learning Videos Nadia. *Jpjo*, *6*(2), 255–261.

Newby, P. A. E. and T. J. (2011). *Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing Critical Features From an Instructional Design Perspective*. *24*(3), 55–76. https://doi.org/10.1002/piq

Nurindah, S., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa. *Journal of Citizen Research and Development*, *1*(2), 424–431. https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3484

Prensky, M. (2001). *From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom Digital Wisdom*. *Exhibit 1*. https://doi.org/10.1108/10748120110424816

Situmorang, R., & Prawiradilaga, D. . (2017). *Cakupan, Konsep, KawasanTeknologi Pendidikan,dan Perkembangan Kekinian (2004)*. 1–91.

Susanti, D. A., Purwitasari, E. D., Sultonurohmah, N., Tinggi, S., Islam, A., & Tulungagung, D. (2024). *THE EFFECTIVENESS OF USING CANVA APPLICATION AS A SCIENCE*. *4*(2), 89–100. https://doi.org/10.37680/basica.v4i2.6393

Syubhan Annur, Pradana, D. R., Fajrianour Qoyimah, Syifa Putri Mouthia, & Muhammad Fuad Sya'ban. (2026). Effectiveness of Canva Media in Science Learning on Students' Interests and Learning Outcomes. *Journal of Science Education Research*, *10*(1), 75–83. https://doi.org/10.21831/jser.v10i1.81653

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102–118. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245

Tumewu, W. A., Wowor, E. C., & Mokalu, Y. B. (2024). Minat Belajar Mahasiswa dalam Penggunaan Infografis Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Pembelajaran Daring Widya. *JOURNAL HOMEPAGE: Http://Ejurnal.Unima.Ac.Id/Index.Php/Sciening Pengaruh*, *Vol.3 No.*(2), 64–70.