
Pemanfaatan Canva Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep IPA SMP**Aufiya Alkhikni Mufida¹, Talitha Belva Agustine², Nur Hidayati³**¹²³Universitas Negeri Semarang, Semarangfiyaufida@students.unnes.ac.id**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital membuka peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media interaktif visual. Namun, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat SMP masih menghadapi permasalahan seperti rendahnya motivasi belajar dan kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan teknologi interaktif visual berbasis Canva yang diintegrasikan dengan model Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep IPA siswa SMP. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis berbagai hasil penelitian relevan terkait penggunaan Canva dan pembelajaran berbasis proyek. Hasil kajian menunjukkan bahwa Canva sebagai media pembelajaran interaktif berbasis visual mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta memfasilitasi pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret. Integrasi Canva dengan model PBL juga terbukti memperkuat proses konstruksi pengetahuan, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Penelitian ini juga menghasilkan kerangka konseptual integrasi Canva berbasis Project Based Learning (PjBL) yang menjelaskan hubungan antara media visual interaktif, motivasi belajar, dan pemahaman konsep IPA siswa. Dengan demikian, pemanfaatan Canva berbasis PBL memiliki potensi sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di tingkat SMP.

Kata kunci: Canva; media interaktif; PjBL; motivasi belajar; pemahaman konsep; IPA SMP

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, di mana integrasi teknologi dalam pembelajaran diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan aktif siswa. Perkembangan teknologi juga melahirkan generasi digital native yang telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi sejak dini, sehingga pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari dalam pendidikan modern (Putra & Pujani, 2024). Pembelajaran IPA di tingkat SMP masih menghadapi berbagai tantangan, terutama rendahnya motivasi belajar siswa serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital interaktif dapat menjadi solusi terhadap permasalahan tersebut. Media yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep siswa secara signifikan. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung melalui fitur navigasi, visualisasi, dan aktivitas belajar mandiri (Putra & Pujani, 2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis visual interaktif terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Media visual seperti gambar, animasi, dan video memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga memudahkan proses kognitif siswa dalam memahami materi (Ekowati *et al.*, 2025). Selain itu, penggunaan media berbasis Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif seperti literasi spasial siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan signifikan hasil belajar setelah penggunaan video animasi interaktif (Ardiyansyah & Wulandari, 2026).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, yaitu platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur seperti gambar, animasi, video, dan template pembelajaran yang menarik. Canva memungkinkan guru menyajikan materi secara kreatif dan interaktif sehingga meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Kemudahan penggunaan serta ketersediaan berbagai template menjadikan Canva sebagai media yang efektif untuk mendukung kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif (Darmayanti & Pratama, 2024).

Penelitian oleh Malo *et al.* (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, serta pemahaman siswa melalui visualisasi yang lebih konkret dengan gain score sebesar 0,7631 (kategori efektif). Selain itu, Rahayu *et al.* (2024) juga menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan ketuntasan belajar dari 11,6% menjadi 85,71%. Sementara itu, Ramadhani *et al.* (2025) menunjukkan bahwa media video berbasis Canva efektif meningkatkan pemahaman konsep abstrak IPA dengan tingkat kelayakan mencapai 91,43%. Meskipun demikian, kajian konseptual yang secara khusus membahas peran Canva dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep IPA di tingkat SMP masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih komprehensif untuk menjelaskan hubungan antara pemanfaatan Canva, motivasi belajar, dan pemahaman konsep siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas Canva dalam pembelajaran, belum terdapat model konseptual yang secara eksplisit mengintegrasikan Canva dengan Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep IPA siswa SMP. Oleh karena itu, diperlukan kajian sintesis yang mampu merumuskan hubungan konseptual antara media Canva, motivasi belajar, dan pemahaman konsep IPA. (Taufiq *et al.*, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan teknologi interaktif visual berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa SMP. Berkaitan dengan hal tersebut, Permasalahan utama dalam kajian ini adalah: (1) bagaimana peran media interaktif visual berbasis Canva dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP, (2) bagaimana pemanfaatan Canva dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa secara konseptual, dan (3) Bagaimana pemanfaatan Canva yang diintegrasikan dengan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep IPA yang bersifat abstrak

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur (*literature review*) yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pemanfaatan media interaktif berbasis Canva yang diintegrasikan dengan model Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa SMP. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai jurnal ilmiah nasional dan internasional yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025.

Proses penelusuran literatur dilakukan menggunakan aplikasi *Publish or Perish* dengan memanfaatkan basis data *Google Scholar*. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian adalah “canva media pembelajaran interaktif”. Hasil penelusuran awal diperoleh 61 artikel yang relevan dengan topik. Selanjutnya, dilakukan proses seleksi menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel yang membahas penggunaan Canva dalam pembelajaran, (2) penelitian yang berkaitan dengan motivasi belajar dan/atau pemahaman konsep, (3) relevan dengan konteks pendidikan, khususnya IPA atau pembelajaran berbasis proyek, serta (4) artikel yang tersedia secara *full-text*. Adapun kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan secara langsung dengan topik, tidak memiliki kejelasan metodologi, serta duplikasi hasil pencarian.

Berdasarkan proses penyaringan tersebut, diperoleh 13 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan identifikasi, klasifikasi, komparasi, dan sintesis terhadap temuan penelitian terdahulu. Proses sintesis ini bertujuan untuk menemukan pola keterkaitan konseptual antara pemanfaatan Canva berbasis PjBL dengan peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa. Hasil analisis kemudian digunakan untuk merumuskan model konseptual sebagai kontribusi teoretis dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran Media Interaktif Visual Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA SMP

Berdasarkan kajian literatur, Canva berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan berbagai elemen visual seperti gambar, animasi, dan video dalam satu platform. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Menurut Malo *et al.* (2025), penggunaan Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan media pembelajaran.

Secara ilmiah, hal ini dapat dijelaskan melalui teori **multimedia learning**, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal. Canva memungkinkan penyajian materi IPA yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami melalui visualisasi. Selain itu, Canva juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), karena siswa dapat terlibat dalam pembuatan media, presentasi, maupun proyek berbasis visual. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mayoritas siswa lebih mudah memahami informasi melalui representasi visual dibandingkan teks semata. Penggunaan media visual juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Ekowati *et al.*, 2025).

2. Pengaruh Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa

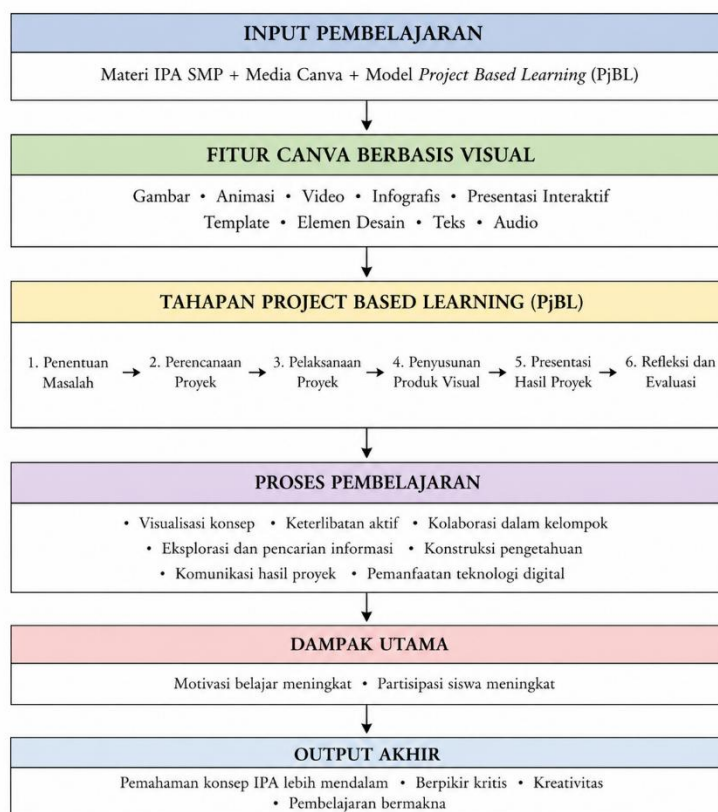
Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori dalam multimedia learning yang menyatakan bahwa aspek motivasi dan afektif memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis media visual (Schrader *et al.*, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori cukup baik menjadi baik setelah penggunaan media interaktif berbasis Canva (Putra *et al.*, 2024). Penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui beberapa mekanisme. Hal ini diperkuat oleh hasil kajian literatur yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Canva secara konsisten mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan visual yang menarik serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Muslimah *et al.*, 2025).

Pertama, dari aspek ketertarikan visual, Canva menyediakan tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa. Kedua, dari aspek **interaktivitas**, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa secara signifikan. Selain itu, Rahayu *et al.* (2024) menemukan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Secara teoritis, hal ini sejalan dengan teori *self-determination*, yang menyatakan bahwa motivasi meningkat ketika siswa merasa tertarik, memiliki kontrol, dan terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, ketika Canva diintegrasikan dengan model *Project Based Learning* (PBL), motivasi belajar siswa semakin meningkat karena siswa terlibat langsung dalam proses pembuatan produk atau proyek pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Keterlibatan aktif siswa dalam penggunaan media digital juga didukung oleh kemampuan guru dalam mengelola dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan Canva menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi (Darmayanti & Pratama, 2024).

3. Peran Canva Berbasis Project Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA

Berdasarkan hasil sintesis berbagai penelitian yang telah dikaji, pemanfaatan Canva yang diintegrasikan dengan *Project Based Learning* (PjBL) dapat dirumuskan dalam suatu model konseptual sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Konseptual Pemanfaatan Canva Berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep IPA SMP

Model pada Gambar 1 menunjukkan bahwa Canva berfungsi sebagai media visual interaktif yang mendukung setiap tahapan Project Based Learning (PjBL), sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Integrasi tersebut berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya berkontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep IPA. Model konseptual ini merupakan hasil sintesis penulis terhadap berbagai temuan penelitian yang telah dianalisis, sehingga tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga menunjukkan hubungan struktural antara variabel yang diteliti.

Pemahaman konsep IPA yang bersifat abstrak memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga melibatkan pengalaman langsung siswa. Media digital interaktif berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret dan kontekstual (Yusman *et al.*, 2025). Dalam hal ini, integrasi Canva dengan model Project Based Learning (PBL) menjadi solusi yang efektif. Model PBL menekankan pada pembelajaran berbasis proyek di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses penyelidikan, pemecahan masalah, dan pembuatan produk. Ketika Canva digunakan sebagai media dalam PBL, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengkonstruksi pengetahuan melalui pembuatan media visual seperti poster, infografis, atau video pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa. Namun demikian, efektivitas tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, melainkan juga oleh bagaimana media tersebut diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Dibandingkan penggunaan Canva secara mandiri, integrasi dengan model PjBL menunjukkan hasil yang lebih signifikan karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kekuatan utama terletak pada sinergi antara media visual dan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, bukan pada penggunaan media semata.

Proses ini memungkinkan siswa memahami konsep IPA secara lebih mendalam karena mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga mengaplikasikan konsep dalam konteks nyata. Selain itu, penggunaan Canva dalam PBL juga mendukung pembelajaran multimodal, di mana siswa memanfaatkan visual, teks, dan audio secara bersamaan. Hal ini sangat efektif dalam membantu memahami konsep abstrak seperti struktur atom, sistem organ, atau fenomena alam lainnya. Pendekatan multimodal ini memungkinkan siswa memproses informasi melalui berbagai indera secara simultan, yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Media visual yang dikombinasikan dengan teknologi digital juga mampu meningkatkan daya serap serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ekowati *et al.*, 2025).

Penelitian Ramadhani *et al.* (2025) juga menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret. Ketika dikombinasikan dengan PBL, efektivitas ini semakin meningkat karena siswa terlibat dalam proses pembuatan media tersebut. Dengan demikian, integrasi Canva dan PBL memberikan beberapa keunggulan:

1. Meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung
2. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif
3. Membantu visualisasi konsep abstrak menjadi konkret
4. Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran

Meskipun Canva memiliki berbagai keunggulan, implementasinya dalam pembelajaran tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. Canva sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil, sehingga menjadi kendala di daerah dengan akses terbatas. Selain itu, keterbatasan fitur pada versi gratis dapat membatasi kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran. Dari sisi pedagogis, keberhasilan penggunaan Canva juga sangat dipengaruhi oleh kompetensi digital guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Tanpa kesiapan tersebut, penggunaan Canva berpotensi hanya menjadi media visual tanpa memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan temuan dalam kajian pembelajaran PjBL-STEAM berbantuan Canva yang menekankan pentingnya kesiapan teknologi dan kompetensi guru dalam implementasi pembelajaran digital (Mayanti & Widiyatmoko, 2023). Dengan demikian, integrasi Canva dan PjBL tidak hanya berfungsi sebagai media dan model pembelajaran secara terpisah, tetapi membentuk suatu sistem pembelajaran terpadu yang secara simultan meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa.

Berdasarkan hasil sintesis berbagai penelitian yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa integrasi Canva dan Project Based Learning (PjBL) tidak hanya berfungsi sebagai kombinasi media dan model pembelajaran, tetapi membentuk suatu sistem pembelajaran terpadu. Dalam sistem ini, Canva berperan sebagai media visual interaktif yang memfasilitasi representasi konsep, sedangkan PjBL berfungsi sebagai kerangka pedagogis yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui proyek. Integrasi keduanya menghasilkan hubungan kausal yang jelas, yaitu visualisasi konsep meningkatkan motivasi belajar, motivasi mendorong keterlibatan aktif, dan keterlibatan tersebut berujung pada peningkatan pemahaman konsep IPA secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi interaktif visual berbasis Canva yang diintegrasikan dengan model Project Based Learning (PBL) terbukti secara konseptual mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa SMP. Canva berperan sebagai media visual yang membantu konkretisasi konsep abstrak, sedangkan PBL mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Kombinasi keduanya menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Selain itu, penelitian ini menghasilkan model konseptual integrasi Canva berbasis PjBL sebagai kontribusi teoretis yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan pembelajaran IPA berbasis teknologi di tingkat SMP. Model konseptual yang dihasilkan dalam penelitian ini menjadi kontribusi utama yang membedakan penelitian ini dengan kajian sebelumnya, karena mampu menjelaskan hubungan terintegrasi antara media Canva, motivasi belajar, dan pemahaman konsep IPA dalam satu kerangka yang sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhiansyah, R., & Wulandari, A. A. (2026). Meningkatkan literasi spasial siswa SMP melalui video animasi interaktif berbasis Canva. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 323–336.
- Darmayanti, N. W. S., & Pratama, A. K. (2024). Evaluasi kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran IPA berbantuan Canva. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 7(2), 119–128.
- Ekowati, M. A. S., Poernomo, M. H., Silmano, G., & Saputra, U. W. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran visual pada siswa SMP Kanisius Sumber. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 16(3), 617–624.
- Malo, B., Raja, M. H. S., Nona, K., Sizi, F., & Nembo, R. (2025). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 942–952.
- Mayanti, A. N. R., & Widiyatmoko, A. (2023, July). Review Artikel: Model Pembelajaran PjBL-STEAM berbantuan Canva pada Materi Energi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. In *Proceeding Seminar Nasional IPA*.

- Muslimah, A., Nindiasari, H., Pujiastuti, H., & Mustofa, A. N. (2025). SLR: Penerapan media interaktif Canva dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 844–857.
- Putra, B. K. B., & Pujani, N. M. (2024). Analisis karakteristik e-modul interaktif berbasis web menggunakan aplikasi Canva dan implementasinya dalam pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 7(2).
- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, M. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27.
- Rahayu, B. S., Hartinah, S., & Suriswo, S. (2024). Pengembangan modul ajar IPAS dengan model pembelajaran Project Based Learning berbantu AI Canva pada siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 3883–3887.
- Ramadani, N., Ningsih, W. L., Firda, D. A., Wardhani, N. I. Z. D., & Risdalina, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis video Canva pada materi struktur atom dan tabel periodik unsur di SMP/MTs. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 8(01), 47–56.
- Schrader, C., Kalyuga, S., & Plass, J. L. (2021). *Motivation and affect in multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Taufiq, I., Adrias, A., Fitrawati, F., & Fitria, Y. (2025). Efektivitas media Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika sekolah dasar tahun 2022–2025: A systematic literature review. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(4), 114–124.
- Yusmar, F., Bachtiar, R. W., Iffah, F., & Wahyuni, S. (2025). Tinjauan literatur: Pemanfaatan media digital pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 309–319.