



Penguatan Literasi Digital melalui Penerapan *Canva* bagi Guru IPS di SMP Negeri 9 Semarang

Najwa Zahrotunisa^{1)*}, Noviani Achmad Putri²⁾

¹⁾Universitas Negeri Semarang

Correspondence: najwazahrotunnisa798@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya literasi digital guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 serta masih terbatasnya pemanfaatan media digital secara optimal dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kondisi literasi digital guru IPS, strategi penguatan literasi digital melalui Web Canva, serta kendala dan solusi dalam implementasinya di SMP Negeri 9 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara interaktif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital guru-guru ilmu sosial di SMP Negeri 9 Semarang berkisar antara memadai hingga baik (tingkat B1-B2), dengan kemampuan untuk mengakses, memanfaatkan, dan membuat konten digital; namun, masih diperlukan perbaikan di bidang evaluasi, etika, dan inovasi, serta terdapat kesenjangan kemampuan di antara para guru. Literasi digital diperkuat melalui penggunaan Canva dalam pembelajaran interaktif dan didukung oleh pengembangan profesional berkelanjutan, yang menghasilkan peningkatan kreativitas guru dan keterlibatan siswa. Namun, implementasinya masih menghadapi tantangan teknis dan kompetensi, sehingga memerlukan dukungan sistematis dari sekolah agar lebih efektif.

Kata Kunci: Literasi Digital; Canva; Pembelajaran IPS.

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Revolusi Industri 5.0 adalah perkembangan lanjutan dari Revolusi Industri 4.0 yang mana menitikberatkan pada integrasi kecerdasan buatan, otomatisasi, dan big data dengan aspek kemanusiaan (Fadhil1 Muflikhul, 2025) Di dunia Pendidikan perubahan ini dapat membawa tantangan baru bagi para pendidik termasuk guru IPS di Sekolah Menengah Pertama dimana harus menyesuaikan metode pembelajaran agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi tanpa mengesampingkan nilai-nilai sosial dan karakter bangsa. Menurut (Paul Gilster, 1997) mengutip dari bukunya yang berjudul *Digital Literacy* dalam (Veronika et al., 2022) literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui komputer. Pelaksanaan Kurikulum Merdeka semakin menekankan pentingnya literasi digital sebagai salah satu kompetensi yang mendukung transformasi pendidikan. Kurikulum ini memberikan ruang bagi guru untuk mendiferensiasi pembelajaran, menyesuaikan metode dengan kebutuhan siswa, dan memanfaatkan sumber belajar digital secara kreatif (Hasijazh et al., 2025). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru cukup siap untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran mereka. Keterampilan desain pembelajaran visual yang rendah, penggunaan platform digital yang terbatas, dan kurangnya pelatihan berkelanjutan masih menjadi hambatan umum.

Teori Bawden (2001) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk membaca dan memahami informasi dalam bentuk hiperteks atau multimedia (Sapulette et al., 2025). Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan membaca, tetapi juga membutuhkan pemikiran kritis untuk mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui media digital (Georgopoulou et al., 2025). Literasi digital guru tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi mencakup kemampuan mengakses, mengelola, mengevaluasi, dan memproduksi informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab

(Hasijazh et al., 2025). Sejumlah ahli menegaskan bahwa literasi digital merupakan kompetensi esensial bagi pendidik agar mampu memanfaatkan teknologi secara pedagogis, bukan sekadar sebagai pelengkap pembelajaran. Pada dasarnya literasi digital sangat erat kaitannya dengan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan internet sebagai sumber informasi. Oleh karena itu, seseorang harus memiliki kompetensi penguasaan TIK untuk menghadapi era digitalisasi. Penguatan literasi digital di kalangan guru IPS merupakan kebutuhan mendesak untuk menghadapi tantangan pembelajaran yang sudah diuraikan.

Dalam konteks Pendidikan Indonesia, literasi digital menjadi bagian dari Gerakan Literasi Nasional yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi untuk memperkuat kompetensi abad ke-21, antara lain seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif (Armand & Purnawarman, 2025). Pengamatan lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru, terutama yang mengajar di tingkat sekolah menengah pertama, masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran. Secara umum, guru masih kesulitan menggunakan teknologi sebagai alat presentasi dan kurang berpengalaman dalam membuat konten pembelajaran digital yang inovatif. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pelatihan praktis dan berbasis konteks dalam mengembangkan keterampilan menulis dan merancang media pembelajaran digital. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang seringkali monoton, kurang menarik bagi siswa, dan gagal memanfaatkan sepenuhnya potensi teknologi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil observasi awal di SMP Negeri 9 Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh pendekatan tradisional dengan pemanfaatan media digital yang terbatas. Media digital yang digunakan umumnya hanya berupa presentasi sederhana dan belum dimanfaatkan secara kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa literasi digital guru IPS belum berkembang secara optimal, terutama dalam kemampuan merancang dan mengelola media pembelajaran visual yang menarik. Padahal, peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang membutuhkan pembelajaran kontekstual, visual, dan partisipatif agar lebih mudah memahami materi. Guru perlu memiliki keterampilan dan pemahaman yang memadai dalam menggunakan media digital sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Dalam konteks ini, Web Canva memiliki potensi besar sebagai media yang dapat memperkuat literasi digital guru karena kemudahan akses dan fitur desainnya yang komprehensif.

Salah satu media digital yang memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran adalah Web Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang menyediakan solusi yang mudah diakses, praktis, dan sederhana bagi pendidik. Sebagai alat pembelajaran, Canva sangat membantu guru dalam membuat desain untuk menyampaikan informasi kepada siswa sebagai bahan pembelajaran (Dwi Yuliana, 2024). Canva memiliki berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran visual seperti presentasi, infografis, modul, dan lembar kerja peserta didik. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas media pembelajaran (Anjarwati & Purnadi, 2025).

Literasi digital tidak hanya didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan untuk mengakses, mengevaluasi, membuat, dan menyampaikan informasi secara kritis, kreatif, dan etis. Oleh karena itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran harus dipahami dalam kerangka literasi digital yang lebih luas. Canva berfungsi tidak hanya sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi berbagai dimensi literasi digital guru, mulai dari kemampuan mencari dan memilih informasi (literasi informasi), memproses dan menyajikan konten secara visual (literasi media), hingga menciptakan produk digital komunikatif yang selaras dengan prinsip-prinsip etika digital. Secara teoritis, penggunaan Canva mencerminkan integrasi aspek teknis dan pedagogis dalam literasi digital, di mana guru tidak hanya dituntut untuk mengoperasikan aplikasi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang bermakna melalui konten visual interaktif. Hal ini sejalan dengan konsep literasi digital sebagai kompetensi multidimensi yang melibatkan keterampilan kognitif, sosial, dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, Canva diposisikan sebagai alat untuk menumbuhkan literasi digital guru, khususnya dalam mendukung transformasi pembelajaran ilmu sosial agar lebih inovatif, partisipatif, dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat studi literatur, kegiatan pelatihan, atau berfokus pada jenjang sekolah dasar. Penelitian sebelumnya oleh (Arnanto et al., 2025) berfokus pada peningkatan literasi teknologi guru melalui pelatihan penggunaan Canva untuk pengembangan bahan pembelajaran interaktif, yang

telah terbukti meningkatkan keterampilan teknis guru dalam merancang media visual. Namun, studi-studi tersebut masih terbatas pada aspek teknis dan belum secara komprehensif membahas literasi digital, seperti evaluasi informasi, etika digital, dan inovasi pedagogis dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian sebelumnya belum secara ekstensif mengeksplorasi integrasi Canva ke dalam praktik pengajaran di kelas, strategi untuk peningkatan literasi digital yang berkelanjutan, atau kesenjangan kompetensi di antara guru dan dampaknya terhadap pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini berfungsi sebagai perluasan dengan memosisikan Canva tidak hanya sebagai alat pelatihan tetapi sebagai bagian integral dari strategi pedagogis untuk memperkuat literasi digital guru ilmu sosial. Keunikan penelitian ini terletak pada pendekatannya yang lebih komprehensif, yang melibatkan pemeriksaan kondisi aktual literasi digital guru, identifikasi kesenjangan kompetensi, dan analisis strategi peningkatan berbasis praktik. Selain itu, penelitian ini menggabungkan perspektif guru dan siswa untuk menilai dampak penggunaan media digital terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar. Penelitian empiris yang secara khusus mengkaji peran Web Canva dalam penguatan literasi digital guru IPS di jenjang SMP masih relatif terbatas. Penggunaan media pembelajaran interaktif agar membangkitkan minat pembelajaran pada mata pelajaran IPS sangat penting. Mengingat pembelajaran IPS lebih banyak teori daripada praktik. Tidak tekecuali pada guru-guru sekolah menengah pertama. Menggunakan Canva dalam pendidikan memiliki manfaat yang signifikan (Aisyah, 2026).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan penelitian seperti, bagaimana kondisi literasi digital guru IPS di SMP Negeri 9 Semarang; bagaimana strategi guru dalam penguatan literasi digital melalui Web Canva; dan apa saja kendala serta solusi yang dihadapi guru dalam menggunakan Web Canva pada pembelajaran IPS. Melalui rumusan masalah penelitian tersebut, studi ini bertujuan untuk memberikan gambaran empiris mengenai peran Web Canva dalam mendukung penguatan literasi digital guru IPS serta implikasinya terhadap pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana kondisi literasi digital guru IPS di SMP Negeri 9 Semarang, bagaimana implementasi Web Canva dalam penguatan literasi digital guru, serta kendala dan solusi yang dihadapi dalam penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran empiris mengenai peran Web Canva sebagai media strategis dalam meningkatkan literasi digital guru IPS sekaligus mendukung kualitas pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian literasi digital guru serta kontribusi praktis bagi sekolah dan pendidik dalam merancang pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan berkelanjutan di era digital.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. (Sugiyono, 2009) memaparkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Sugiyono (Sugiyono, 2009) memaparkan tujuan dari penelitian kualitatif yaitu Memahami fenomena secara holistik dan mendalam, serta menggambarkan realitas sosial dari sudut pandang subjek yang diteliti. Pendekatan studi kasus diterapkan melalui tinjauan terhadap beberapa artikel penelitian dan dipilih karena peneliti berupaya melakukan pengumpulan data secara mendalam serta mengintegrasikan berbagai sumber informasi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam dan kontekstual mengenai kondisi literasi digital di kalangan guru ilmu sosial, strategi untuk mengembangkannya melalui penggunaan Canva, serta tantangan yang dihadapi dalam praktik pengajaran di lingkungan sekolah. Fokus penelitian ini bukanlah untuk menguji hipotesis atau membuat generalisasi, melainkan untuk memahami fenomena tersebut secara alami berdasarkan pengalaman lapangan para subjek penelitian.

Penelitian ini dilakukan di satu lokasi, yaitu SMP Negeri 9 Semarang; oleh karena itu, dari segi konteks, penelitian ini memiliki karakteristik yang mirip dengan studi kasus. Namun, penelitian ini tidak dirancang sebagai studi kasus murni sebagaimana didefinisikan oleh John W. Creswell (CRESWELL, 2009), karena tidak secara

eksplisit menetapkan unit kasus (sistem yang terbatas) sebagai fokus utama analisis, juga tidak mengembangkan proposisi atau analisis mendalam berdasarkan kerangka kerja studi kasus. Oleh karena itu, rancangan penelitian ini lebih tepat dikategorikan sebagai penelitian kualitatif deskriptif yang berupaya menyajikan deskripsi empiris yang sistematis dan faktual mengenai fenomena yang diteliti.

Pendekatan kualitatif ini tepat karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau mengukur hubungan antara variabel menggunakan metode statistik. Sebaliknya, pendekatan ini berfokus pada mendeskripsikan, menafsirkan, dan memahami makna pengalaman guru dalam menggunakan teknologi digital secara alami dan kontekstual. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menjelaskan bagaimana literasi digital di kalangan guru mata pelajaran sosial telah berkembang, strategi yang mereka gunakan saat menerapkan Web Canva, serta tantangan dan solusi yang muncul dalam praktik pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang detail guna memperoleh pemahaman komprehensif tentang bagaimana Web Canva digunakan sebagai alat untuk memperkuat literasi digital di lingkungan sekolah menengah pertama.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data. Peneliti hadir di lokasi penelitian untuk melakukan wawancara, observasi, serta dokumentasi guna memperoleh data yang akurat dan mendalam. Guru IPS juga menjadi instrumen utama dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian dikembangkan dalam bentuk pedoman wawancara dan lembar observasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian, yaitu kondisi literasi digital guru, pemanfaatan Web Canva, kendala yang dihadapi, serta dampaknya terhadap pembelajaran IPS. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan dianalisis secara terus-menerus hingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai fenomena yang diteliti.

Tabel 1. Identitas Informan Penelitian

No	Nama Informan	Utama/Pendukung	Keterangan	Kelas
1	Rina Indrajanti, S.Pd.	Utama	Guru IPS	VII
2	Arinal Akhiroh, S.Pd.	Utama	Guru IPS	VII dan VIII
3	Dwi Utami Putri, S.Pd	Utama	Guru IPS	VIII dan IX
4	Nur Laila Mahmudah	Pendukung	Siswa	Kelas VII
5	Azalia Alfa Zamira	Pendukung	Siswa	Kelas VII
6	Satria shidqi	Pendukung	Siswa	Kelas VII
7	Aido Davin Manurung	Pendukung	Siswa	Kelas VIII
8	Lembayung	Pendukung	Siswa	Kelas VIII
9	Muhammad Zaki Febriniyan	Pendukung	Siswa	Kelas VIII

Pemilihan informan dalam penelitian ini bersifat terarah dan didasarkan pada relevansinya dengan fokus penelitian. Informan utama adalah guru ilmu sosial kelas VII, VIII, dan IX, yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan memiliki pengalaman menggunakan media digital, khususnya Canva. Informan pendukung, yang merupakan siswa, dipilih dari kelas-kelas dengan literasi digital yang relatif rendah, di mana pengajaran masih berbasis buku teks. Pemilihan ini bertujuan untuk menangkap perspektif tambahan secara lebih komprehensif mengenai pengalaman belajar, keterlibatan siswa, dan dampak penggunaan media digital dalam pengajaran ilmu sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

IPS merupakan program pembelajaran yang mempunyai sebuah tujuan mengembangkan kemampuan dan keterampilan seperti berkomunikasi, berkerja sama, bahkan berkompetensi sesuai dengan norma-norma yang ada. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar, dimaksudkan untuk membentuk murid yang dapat memahami serta menerapkan, memiliki kesadaran sosial serta dapat memecahkan masalah sosial yang terjadi, dengan tujuan agar memupuk pemahaman siswa tentang masyarakat, negara, serta negara Indonesia melalui pengembangan pengetahuan, nilai, sikap, serta kemampuan mereka. Agar informasi yang diajarkan bisa diterima oleh siswa, maka IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) harus diterapkan dengan benar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Dalam kenyataannya, guru menggunakan model pembelajaran sebagai strategi mengajar dalam mengajar siswa pada mata pelajaran tertentu. Penting bagi seorang guru untuk memilih model

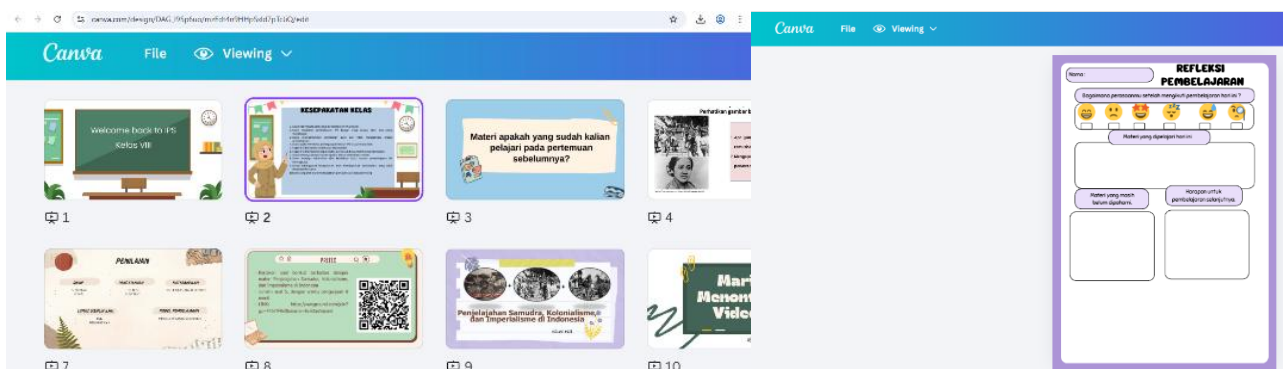
pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan kepada murid-muridnya. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran karena kegiatan belajar mengajar yang terjadi tidak akan sejalan dengan tujuan pembelajaran jika model pembelajaran yang dipilih salah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 9 Semarang diperoleh bahwa Tingkat literasi digital guru berada pada kategori cukup hingga tinggi. Guru secara rutin memanfaatkan sumber digital dalam pembelajaran, terutama dalam mencari referensi materi. Bahkan, Sebagian guru menyatakan bahwa pencarian sumber digital dilakukan setiap hari sebagai bagian dari persiapan pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan jika guru telah memiliki kesadaran akan pentingnya literasi digital sebagai kompetensi dasar dalam pembelajaran abad ke-21. Hal ini sejalan dengan pendapat Paul Gilster (1997) yang menyatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif. Selain itu juga, Belshaw (2014) menegaskan bahwa literasi digital bukan hanya bersifat teknis tetapi juga mencakup dimensi kognitif, sosial, dan budaya.

Lebih rinci, literasi digital guru dalam penelitian ini mencakup beberapa indikator utama, yaitu kemampuan mengakses informasi, mengevaluasi informasi, memproduksi konten digital, serta memahami etika digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan yang cukup baik dalam aspek akses dan produksi konten, terutama dalam mencari referensi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva. Namun, demikian, aspek evaluasi informasi dan etika digital belum tergambar secara optimal dalam praktik pembelajaran.

Penelitian ini menemukan indikasi bahwa literasi digital guru masih berada pada tahap adaptif, yaitu belum sepenuhnya mencapai tahap reflektif dan transformatif. Hal ini sesuai dengan kerangka European Commission (2017) yang membagi kompetensi digital guru kedalam beberapa level. Berdasarkan analisis, guru IPS dalam penelitian ini berada pada level B1-B2 (*integrator-expert*), yaitu telah mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, namun belum sepenuhnya mengembangkan inovasi dan refleksi pedagogis secara mendalam.



Gambar 1. Contoh produk yang dibuat menggunakan Web Canva oleh guru IPS

Selain itu juga terdapat variasi kemampuan antar guru. Guru yang lebih lama mengajar cenderung menguasai teknologi secara fungsional, tetapi belum mengeksplorasi fitur digital secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital bersifat individual dan belum merata. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Redecker (2017) yang menyatakan bahwa literasi digital guru sering berkembang secara bertahap dan dipengaruhi oleh pengalaman serta lingkungan belajar. Dapat disimpulkan bahwa kondisi literasi digital guru IPS di SMP Negeri 9 Semarang sudah cukup baik, tetapi masih memerlukan penguatan terutama pada aspek evaluatif, etis, dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Web Canva menjadi salah satu strategi utama dalam penguatan literasi digital guru. Guru memanfaatkan canva untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran seperti presentasi, infografis, video pembelajaran, poster edukatif, hingga lembar kerja peserta didik (LKPD). Tetapi dalam wawancara kemarin salah satu guru menjelaskan jika " untuk web canva sendiri saya hanya tau fitur membuat power point, lkpd, dan poster yang lainnya belum dipelajari lebih lanjut." ujar Ibu Rina Indrajanti, S.Pd. guru IPS kelas VII. Artinya penelitian ini sejalan dengan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 9 Semarang terutama kelas VII-VIII.



Gambar 2. Dokumentasi Guru menggunakan Canva dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan produksi konten digital guru (Istianah et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2009) dalam (Nurhatmi, 2025) teori multimedia learning yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara terintegrasi. Selain itu, strategi penguatan literasi digital melalui Canva dilakukan melalui beberapa pendekatan, yaitu:

Integrasi dalam pembelajaran

Integrasi Canva dalam pembelajaran dilihat dari pemanfaatannya sebagai media penyampaian materi sekaligus sarana penugasan siswa. Guru dapat menyajikan materi dalam bentuk presentasi visual, video pembelajaran, maupun bahan ajar interaktif yang lebih menarik jika dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman konsep karena materi disajikan secara visual dan kontekstual. Selain itu, penggunaan Canva juga memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas berbasis digital sehingga melatih literasi digital mereka secara langsung. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap kreativitas, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pembelajaran berbasis proyek

Penggunaan Canva sangat relevan dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dimana siswa diberikan tugas untuk menghasilkan produk seperti poster, infografis, atau komik digital. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan ketrampilan berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Canva memfasilitasi proses tersebut dengan menyediakan template dan fitur desain yang memudahkan siswa dalam menuangkan ide secara visual. Studi literatur menunjukkan siswa dalam menuangkan ide secara visual. Studi literatur menunjukkan bahwa integrasi Canva dengan model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, termasuk dalam orisinalitas, kelancaran ide, serta motivasi belajar.

Pengembangan profesional berkelanjutan

Penguatan literasi digital guru melalui Canva tidak terlepas dari upaya pengembangan profesional berkelanjutan, seperti pelatihan, webinar, dan komunitas belajar (Kombel). Kegiatan ini membantu guru meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kendala dalam penggunaan Canva sering berasal dari kurangnya pelatihan dan pemahaman teknis, sehingga diperlukan dukungan berkelanjutan bagi guru agar mampu mengoptimalkan fitur-fitur yang tersedia. Dengan adanya pelatihan dan komunitas belajar, guru dapat saling berbagi praktik baik, meningkatkan ketrampilan desain pembelajaran, serta menyesuaikan penggunaan Canva dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa.

Strategi ini menunjukkan bahwa penguatan literasi digital tidak hanya terjadi pada aspek penggunaan teknologi, tetapi juga pada aspek pedagogis. Guru tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga mengembangkan kemampuan merancang pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Temuan ini didukung oleh penelitian Koehler & Mishra (2006) tentang kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yang menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran harus mencakup aspek pedagogi dan konten (Khaira imamul, 2021) penggunaan Canva juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian Hobbs (2011) yang menyatakan bahwa media digital dapat

meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva dapat dikatakan sebagai strategi efektif dalam penguatan literasi digital guru karena mampu mengintegrasikan aspek teknis, pedagogis, dan kreatif dalam pembelajaran.



Gambar 3. Dokumentasi Penggunaan Media pembelajaran yang dibuat melalui Canva

Meskipun penggunaan Canva memudahkan dalam merancang bahan pembelajaran, tantangan teknis seperti konektivitas internet yang terbatas di sekolah-sekolah tetap menjadi hambatan utama. Akses internet yang tidak stabil menghambat pembuatan dan penyampaian bahan pembelajaran berbasis Canva, terutama ketika guru perlu mengakses templat, elemen grafis, atau menyimpan desain mereka secara daring. Selain itu, fitur-fitur yang terbatas pada versi gratis Canva juga memengaruhi kualitas dan keragaman bahan pembelajaran yang dihasilkan. Elemen-elemen premium tertentu, seperti templat eksklusif, animasi khusus, dan fitur desain lanjutan, tidak dapat diakses secara bebas, sehingga guru harus menyesuaikan kreativitas mereka dengan sumber daya yang tersedia. Situasi ini menunjukkan bahwa dukungan infrastruktur dan akses ke layanan premium masih diperlukan untuk memaksimalkan penggunaan Canva dalam pendidikan.

Di sisi lain, tantangan juga muncul dari aspek sumber daya manusia, terutama kesenjangan dalam kemahiran teknologi di kalangan guru. Tidak semua guru memiliki tingkat literasi digital yang sama, sehingga menimbulkan perbedaan dalam kemampuan mereka untuk menggunakan Canva secara efektif. Guru yang sudah terbiasa dengan teknologi cenderung beradaptasi lebih cepat, sedangkan mereka yang kurang terbiasa membutuhkan lebih banyak waktu dan bimbingan lebih lanjut. Selain itu, kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur lanjutan—seperti membuat video instruksional atau Lembar Kerja Siswa (LKPD) interaktif—juga menghadirkan tantangan tersendiri. Fitur-fitur ini memerlukan pemahaman teknis yang lebih kompleks, sehingga tanpa pelatihan yang memadai, pemanfaatannya tetap kurang optimal. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kompetensi melalui pelatihan berkelanjutan diperlukan agar semua guru dapat memanfaatkan Canva secara maksimal dalam mendukung pembelajaran inovatif.

Kendala tersebut menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran masih dipengaruhi oleh faktor infrastruktur dan kompetensi digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Selwyn (2016) yang menyatakan bahwa keberhasilan integrasi teknologi sangat bergantung pada dukungan sistem dan kesiapan pengguna. Selain itu, kesenjangan kemampuan digital antar guru menunjukkan adanya fenomena digital divide dalam lingkungan pendidikan. Menurut Van Dijk (2005), kesenjangan digital tidak hanya terkait akses, tetapi juga kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan berbagai upaya, antara lain Menggunakan kuota internet pribadi, Mempersiapkan media pembelajaran di rumah, Belajar mandiri melalui tutorial online (YouTube), Berkolaborasi dengan rekan sejawat dalam komunitas belajar. Upaya tersebut menunjukkan adanya inisiatif dan kemandirian guru dalam meningkatkan literasi digital. Namun demikian, solusi yang dilakukan masih bersifat individual dan belum sepenuhnya didukung oleh sistem sekolah.

KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital guru tidak lagi dapat dipandang sekadar sebagai peningkatan keterampilan teknis, melainkan sebagai proses transformasi pedagogis yang memerlukan integrasi antara keterampilan teknologi, refleksi kritis, dan inovasi pembelajaran untuk mengatasi tantangan sistem pendidikan abad ke-21. Keberhasilan penggunaan Canva menunjukkan bahwa platform digital

yang praktis dan visual dapat berfungsi sebagai katalisator untuk mentransformasi praktik pembelajaran menuju pendekatan yang lebih partisipatif, kreatif, dan berpusat pada siswa, sekaligus menggarisbawahi pentingnya pendekatan berbasis TPACK untuk pengembangan kompetensi guru. Namun, kesenjangan kompetensi digital yang ada dan ketergantungan pada inisiatif individu menunjukkan bahwa transformasi digital di sekolah masih berada dalam fase transisi yang memerlukan intervensi struktural—baik melalui kebijakan institusional, penguatan budaya kolaborasi, maupun penciptaan ekosistem digital yang inklusif dan berkelanjutan. Dalam praktiknya, hal ini mengharuskan sekolah tidak hanya menyediakan infrastruktur, tetapi juga mengembangkan sistem pengembangan profesional yang adaptif dan spesifik konteks agar kompetensi digital dapat berkembang secara merata dan memiliki dampak sistemik. Secara teoritis, temuan-temuan ini mendukung pandangan bahwa kompetensi digital merupakan konstruk multidimensi yang berkembang secara bertahap dan dipengaruhi oleh faktor-faktor individu serta lingkungan sosial. Bidang-bidang penelitian lebih lanjut meliputi analisis mendalam mengenai efektivitas jangka panjang penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa, eksplorasi model pengembangan profesional berbasis kebutuhan bagi guru, serta studi perbandingan lintas jenjang pendidikan atau konteks sekolah guna memperluas perspektif mengenai penerapan kompetensi digital dalam pendidikan.

Daftar Pustaka

- Aisyah, H. (2026). *Analisis Literatur : Integrasi Media Canva dengan Model Pembelajaran Inovatif dalam Pengembangan Kreativitas Menulis Puisi*. 1(2), 399–411.
- Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025). EKSPLOKASI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA pendidikan dan menuntut kreatifitas serta inovasi dalam proses pembelajaran . Pendidik dituntut untuk guru dalam penggunaan fitur-fitur digital yang lebih canggih . Padahal , di era pembelajaran abad ke-21 Ber. *Journal Education and Technology*, 6, 132–142.
- Armand, S. C., & Purnawarman, P. (2025). *Journal of Nusantara Education*. *Journal of ...*, 2(April), 64–72.
- Arnanto, G. C., Wahriani, R., Soiswaty, D. P., Ida, P., Samad, S., Elektronika, P. T., Makassar, U. N., Elektronika, P. T., Makassar, U. N., Yogyakarta, U. N., Elektronika, P. T., Makassar, U. N., Mesin, P. T., Makassar, U. N., Interaktif, M. P., & Digital, P. (2025). *Penguatan Literasi Teknologi Guru melalui Penerapan Canva untuk Pengembangan Bahan Ajar Interaktif*. 3, 330–335.
- CRESWELL, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Dwi Yuliana, H. W. S. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPAS KELAS IV DI SD N MANGGIS. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 465–477.
- Fadhil1 Muflikhul, Y. (2025). Dampak Transformasi Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Lanskap Ekonomi Indonesia. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 25, 140–158.
- Georgopoulou, M. S., Troussas, C., Krouska, A., & Sgouropoulou, C. (2025). *Digital Literacy in Higher Education : Examining University Students ' Competence in Online Information Practices*.
- Hasijazh, N., Cahyani, A. T., & Setiadi, H. W. (2025). *Studi Literatur: Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar pada Implementasi Kurikulum Merdeka*. 02(03), 2560–2569.
- Istianah, Kusrina, 2Tity, & Nasucha, 3Muntoha. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Konteks Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterlibatan. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 198–207. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2353>
- Khaira imamul, Evi Susilawati, R. R. (2021). IMPLEMENTASI RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TPACK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 111–119.
- Nurhatmi, J. (2025). TEORI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN : LANDASAN KOGNITIF. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1, 91–117.
- Sapulette, N. S., Bunga, Paulina Winarastuti², Boko, S. G. W., Takaeb, A. L. ., & Marni⁵, M. (2025). LITERASI DIGITAL. *MEDIC NUTRICIA Jurnal Ilmu Kesehatan*, 15(2). <https://doi.org/10.5455/mnj.v1i2.644>

- Sugiyono, P. D. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cetakan ke). Penerbit alfabeta.
https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
- Veronika, R., Ginting, B., Arindani, D., Mega, C., Lubis, W., & Shella, A. P. (2022). Literasi Digital Sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pasopati ...*, 3(2), 118-122.