

Canva sebagai Alat Bantu dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*)

(Canva as a Tool to Enhance Student Creativity Using the CRT (Culturally Responsive Teaching) Approach)

Nur'amaliyah Afifah¹, Jimat Susilo², Ho Ngoc Hiu³

¹Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia. nuramaliyah.af28@gmail.com

²Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia. jimat100871@gmail.com

³University of Social Sciences and Humanities, Vietnam. hohieudph@hcmussh.edu.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kreativitas siswa sekaligus responsif terhadap latar belakang budaya dan bahasa mereka. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional seringkali tidak memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan identitas kultural melalui karya kreatif, sehingga diperlukan inovasi pemanfaatan media digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMAN 7 Kota Cirebon dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data primer berupa video presentasi deskripsi yang diunggah siswa kelas X2 melalui YouTube, serta data sekunder berupa buku dan artikel ilmiah terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, sedangkan analisis data mengikuti tahapan reduksi, penyajian, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva efektif dalam memfasilitasi siswa mengekspresikan ide-ide kreatif melalui karya visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga sarat makna budaya dan bahasa rumah. Canva terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, kepercayaan diri, dan keberanian dalam mengintegrasikan identitas kultural ke dalam produk pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan Canva dengan pendekatan CRT dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, sekaligus membuka peluang bagi pengembangan model pembelajaran yang kreatif, inklusif, dan berkelanjutan.

Kata kunci: Canva, Kreativitas siswa, *Culturally Responsive Teaching*, Pembelajaran abad 21

Abstract: This study was motivated by the limited availability of learning media that can accommodate students' creativity while being responsive to their cultural and linguistic backgrounds. Field evidence shows that conventional learning often does not provide space for students to express their cultural identity through creative works, thus requiring innovation in the use of digital media. The purpose of this study is to determine the effectiveness of using the Canva application as a learning tool in enhancing student creativity at SMAN 7 Kota Cirebon using the *Culturally Responsive Teaching* (CRT) approach. This research used a qualitative descriptive method with primary data sources in the form of descriptive presentation videos uploaded by X2 class students via YouTube, as well as secondary data in the form of books and scientific articles related to the use of Canva in learning. Data collection techniques were carried out through documentation studies, while data analysis followed the stages of reduction, presentation, and verification. The results of the study indicate that Canva is effective in facilitating students to express creative ideas through visual works that are not only aesthetically pleasing but also rich in cultural and linguistic meaning. Canva has been proven to increase student engagement, confidence, and courage in integrating cultural identity into learning products. This study concludes that the use of Canva with a CRT approach can be an innovative learning strategy that is relevant to the needs of 21st-century

education, while also opening up opportunities for the development of creative, inclusive, and sustainable learning models.

Keywords: *Canva, Student creativity, Culturally Responsive Teaching, 21st-century learning*

Diterima: 13-01-2025

Direvisi: 19-06-2025

Disetujui: 20-06-2025

Diterbitkan: 30-06-2025

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, kreativitas siswa menjadi salah satu aspek penting yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran, sebab kreativitas bukan hanya berfungsi sebagai sarana mengekspresikan diri, tetapi juga sebagai bekal untuk menghadapi tantangan abad 21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, serta kemampuan beradaptasi dengan cepat (Trilling & Fadel, 2019). Namun, kenyataannya banyak siswa di tingkat sekolah menengah atas masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sebagian besar guru cenderung masih mengandalkan metode ceramah dan media konvensional seperti papan tulis atau buku cetak, sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk berinovasi atau mengolah ide secara kreatif dalam proses pembelajaran sehari-hari (Suryani, 2018). Hal ini juga diperburuk dengan keterbatasan pemanfaatan teknologi pendidikan yang seharusnya mampu menjadi alat bantu dalam mengasah potensi kreatif siswa, namun belum sepenuhnya diintegrasikan secara optimal di kelas. Realitas tersebut dapat diamati di berbagai sekolah, termasuk di SMAN 7 Kota Cirebon, di mana sebagian besar siswa masih merasa kesulitan menuangkan ide mereka secara visual, menarik, dan komunikatif dalam kegiatan belajar, khususnya pada pembelajaran berbasis proyek atau tugas kreatif. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dan membuat mereka cenderung pasif dalam mengerjakan tugas (Yulianti, 2020). Dengan demikian, realitas masalah yang terjadi di lapangan menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya dengan menghadirkan aplikasi desain grafis seperti Canva yang dapat membantu siswa mengekspresikan ide mereka secara lebih kreatif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan konteks pembelajaran modern (Enjelina et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membahas pentingnya kreativitas dalam pembelajaran, banyak di antaranya belum memberikan jawaban konkret mengenai strategi implementasi media digital yang efektif untuk memfasilitasi perkembangan kreativitas siswa. Beberapa teori klasik dalam pendidikan menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual dan student-centered, namun dalam praktiknya masih banyak guru yang terjebak pada pendekatan tradisional yang menitikberatkan pada hafalan dan pencapaian akademik semata (Nurlaila & Munawaroh, 2019). Penelitian oleh Anggraini (2020) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam kelas dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi belum dijelaskan secara mendalam mengenai bagaimana aplikasi desain visual seperti Canva dapat menjadi sarana nyata dalam mengembangkan kreativitas siswa. Sementara itu, teori-teori mengenai pembelajaran responsif budaya (Culturally Responsive Teaching) menekankan perlunya keterhubungan antara identitas kultural siswa dengan materi pembelajaran, namun tantangan praktis dalam mewujudkan hal tersebut masih kurang mendapat perhatian dalam kajian empiris (Gay, 2018; Khalisah et al., 2024). Selain itu, penelitian terbaru oleh Sari dan Nugraha (2021) menegaskan bahwa penggunaan media digital memang berdampak positif terhadap pembelajaran, tetapi belum banyak riset yang mengeksplorasi secara khusus bagaimana media berbasis desain grafis dapat mengakomodasi keragaman bahasa rumah atau bahasa daerah siswa dalam mengasah kreativitas mereka.

Keterbatasan ini membuat banyak guru kebingungan dalam memilih dan memanfaatkan platform digital yang sesuai dengan kebutuhan kelas yang heterogen secara budaya dan bahasa. Oleh karena itu, penting untuk menggali lebih jauh penggunaan Canva sebagai alat bantu yang tidak hanya sekadar memudahkan desain, tetapi juga menjembatani keterhubungan antara aspek budaya, bahasa, dan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam meningkatkan kreativitas siswa, khususnya di SMAN 7 Kota Cirebon. Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk menemukan media pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan perkembangan teknologi digital, tetapi juga mampu mengakomodasi karakteristik siswa yang semakin beragam, baik dari segi latar belakang budaya maupun bahasa rumah yang mereka gunakan sehari-hari. Dengan menggunakan Canva, guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga siswa mampu menuangkan ide-ide mereka ke dalam bentuk visual yang kreatif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Rahmawati (2019), penggunaan media digital dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, namun penelitian ini bertujuan untuk melihat secara spesifik bagaimana Canva dapat berkontribusi pada pengembangan kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran yang responsif terhadap budaya. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan praktis untuk memberikan gambaran bagi para pendidik tentang strategi pemanfaatan aplikasi desain grafis sederhana dalam kelas, sehingga mereka tidak hanya terpaku pada media konvensional, melainkan dapat mengintegrasikan teknologi yang dekat dengan keseharian siswa. Lebih jauh, penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan Canva dapat menjembatani kesenjangan antara teori Culturally Responsive Teaching dengan praktik nyata di kelas yang penuh dengan keragaman budaya dan Bahasa (Navitri et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya untuk menjawab pertanyaan seberapa efektif Canva digunakan di SMAN 7 Kota Cirebon, tetapi juga untuk memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan konteks sosial-budaya siswa.

Salah satu aspek penting dari penelitian ini adalah mengidentifikasi adanya gap atau kesenjangan antara penelitian sebelumnya dengan kebutuhan aktual di lapangan. Sejumlah studi terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media digital berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi belum banyak yang secara eksplisit meneliti bagaimana Canva dapat berfungsi sebagai media untuk mengasah kreativitas siswa dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) (Pratiwi & Putra, 2020). Penelitian-penelitian terdahulu cenderung berfokus pada aspek kognitif atau keterampilan teknis semata, tanpa mengaitkannya dengan konteks budaya dan bahasa rumah yang dimiliki siswa, padahal latar belakang kultural sangat berpengaruh terhadap cara siswa memahami materi dan mengekspresikan kreativitas mereka (Ladson-Billings, 2021). Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi aplikasi Canva dengan pendekatan CRT yang menempatkan budaya dan bahasa siswa sebagai pusat pembelajaran, sehingga kreativitas tidak hanya dilihat dari sisi estetika visual semata, tetapi juga dari kemampuan siswa untuk mengartikulasikan identitas budaya dan pengalaman personal mereka melalui media digital. Urgensi penelitian ini semakin kuat ketika dikaitkan dengan kondisi pembelajaran di SMAN 7 Kota Cirebon yang memiliki keragaman bahasa daerah dan latar belakang budaya siswa, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menjembatani perbedaan tersebut agar tidak menjadi hambatan, melainkan peluang untuk memperkaya kreativitas siswa (Fitriani, 2022). Dengan demikian, penelitian ini menempati posisi strategis dalam mengisi kekosongan kajian yang

ada, sekaligus memberikan kontribusi penting dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang berakar pada keragaman budaya lokal.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan baik dari sisi teoritis maupun praktis. Dari sisi teoritis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai pemanfaatan media digital, khususnya Canva, dalam konteks pembelajaran berbasis kreativitas dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Kajian ini menjadi penting karena menambahkan perspektif baru yang menghubungkan media desain grafis dengan kebutuhan pedagogis yang responsif terhadap budaya siswa, sesuatu yang selama ini masih jarang mendapat perhatian dalam penelitian-penelitian terdahulu (Susanto & Ramdhani, 2021). Penelitian ini juga berkontribusi dalam mengembangkan pemahaman mengenai bagaimana keterampilan abad 21, seperti kreativitas dan kolaborasi, dapat diasah melalui integrasi teknologi dalam kelas yang heterogen secara budaya. Sementara dari sisi praktis, penelitian ini memberikan panduan langsung bagi para guru, khususnya di SMAN 7 Kota Cirebon, untuk menerapkan Canva sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu mengakomodasi keragaman bahasa rumah maupun bahasa daerah siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Hidayat (2020) bahwa penggunaan media berbasis teknologi yang relevan dengan dunia siswa dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan kualitas hasil belajar mereka. Lebih jauh, penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang dapat direplikasi di sekolah lain dengan kondisi sosial-budaya serupa, sehingga hasil penelitian tidak hanya bermanfaat secara lokal tetapi juga memiliki relevansi lebih luas. Kontribusi ini menegaskan bahwa penelitian mengenai Canva dengan pendekatan CRT bukan sekadar menjawab kebutuhan sesaat, tetapi menjadi bagian dari solusi jangka panjang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang kreatif, inklusif, dan kontekstual di era digital.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam pengalaman belajar siswa dalam menggunakan Canva sebagai media presentasi yang dikaitkan dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan maupun tertulis serta perilaku yang dapat diamati, sehingga sangat relevan untuk memahami fenomena sosial secara utuh, komprehensif, dan holistik. Dalam konteks penelitian ini, fenomena yang diteliti adalah bagaimana siswa kelas X2 SMAN Negeri 7 Kota Cirebon memanfaatkan aplikasi Canva untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Melalui metode deskriptif kualitatif, penulis dapat menangkap dinamika perilaku siswa ketika berinteraksi dengan media digital, sekaligus memahami bagaimana latar belakang budaya mereka tercermin dalam hasil karya. Dengan demikian, pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk tidak hanya mendeskripsikan hasil pembelajaran, tetapi juga menganalisis makna di balik penggunaan Canva sebagai media kreatif yang responsif budaya.

Fokus penelitian ini diarahkan pada integrasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Fokus ini dipilih karena pembelajaran yang berpusat pada masalah mendorong siswa berpikir kritis sekaligus kreatif, sedangkan pendekatan CRT menjamin bahwa identitas kultural siswa tidak diabaikan dalam proses belajar. Adapun sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil karya siswa berupa video presentasi deskripsi yang diunggah di platform YouTube sebagai produk dari tugas mata pelajaran

Bahasa Indonesia. Video ini menjadi representasi langsung dari kreativitas siswa dalam mengemas materi pembelajaran melalui Canva. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku ilmiah, artikel penelitian, serta publikasi yang relevan mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran, model *Problem Based Learning*, serta prinsip *Culturally Responsive Teaching*. Dengan kombinasi data primer dan sekunder, penelitian ini berupaya memberikan gambaran yang menyeluruh tentang efektivitas Canva dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam setting pembelajaran nyata.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi dokumentasi. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2016), proses analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, penulis melakukan pemilahan terhadap data yang terkumpul, dalam hal ini berupa tautan video presentasi siswa yang telah disimpan melalui *Google Drive*. Tahap selanjutnya adalah penyajian data, di mana hasil yang diperoleh disusun dalam bentuk uraian singkat, bagan, atau hubungan antarkategori untuk memudahkan pemahaman terhadap fenomena yang dikaji. Tahap terakhir adalah verifikasi, yakni melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh sejak awal hingga akhir proses penelitian. Kesimpulan yang ditarik difokuskan pada efektivitas Canva sebagai media presentasi kreatif yang mampu memproyeksikan hasil tugas siswa ke dalam desain yang komunikatif dan responsif terhadap konteks budaya. Dengan menerapkan tahapan analisis ini, peneliti memastikan bahwa data yang diperoleh tidak hanya dideskripsikan, tetapi juga dianalisis secara mendalam sehingga menghasilkan temuan yang valid, bermakna, dan relevan dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pendekatan pembelajaran ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa, baik dalam aspek otomasi maupun dalam kemampuan memperoleh informasi, berkomunikasi, serta berkolaborasi secara efektif. Menurut Rahmawati et al. (2020), karakteristik utama dalam *Culturally Responsive Teaching* (CRT) mencakup: (1) pengakuan terhadap warisan budaya dari berbagai suku bangsa, (2) penciptaan hubungan yang bermakna dengan setiap siswa, (3) penerapan prinsip belajar yang memperhatikan keragaman gaya belajar, (4) pendampingan siswa untuk mengenali dan memahami warisan budaya sendiri sekaligus menghargai budaya orang lain, serta (5) integrasi pengetahuan multikultural, sumber daya, dan keterampilan dalam proses pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan prinsip tersebut, penulis sebelumnya telah menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mengekspresikan kreativitas mereka melalui media digital sekaligus menginternalisasi nilai-nilai multikultural dalam setiap aktivitas pembelajaran.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Teks Laporan Hasil Observasi
Topik : Kebudayaan Cirebon

Petuniuk Keria:

1. Tonton video tentang "Gua Sunyaragi" (<https://www.youtube.com/watch?v=fVCZkl-G6ps>).
2. Pindai barcode untuk mengakses teks laporan hasil observasi lain tentang Kebudayaan Cirebon.
3. Baca dan analisis teks.
4. Isi tabel di bawah ini dengan hasil analisis anda.
5. Presentasikan hasil analisis di depan kelas.

Tabel Analisis Teks Laporan Hasil Observasi

Elemen	Isi
Judul Teks	
Pernyataan Umum	
Deskripsi Bagian	
Deskripsi Manfaat	
Ciri Kebahasaan	

Gambar 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Adapun Aspek Penilaian sebagai Berikut.

Tabel 1
Aspek Penilaian Penggunaan Canva

No	Aspek Penilaian	Skor Kriteria				
		1	2	3	4	5
1	Estetika dan Visual					
2	Keterbacaan dan Keterjangkauan					
3	Fungsi dan Tujuan					
4	Kreativitas dan Inovasi					
5	Kesesuaian Konteks dan Budaya					

Jumlah Skor X 100

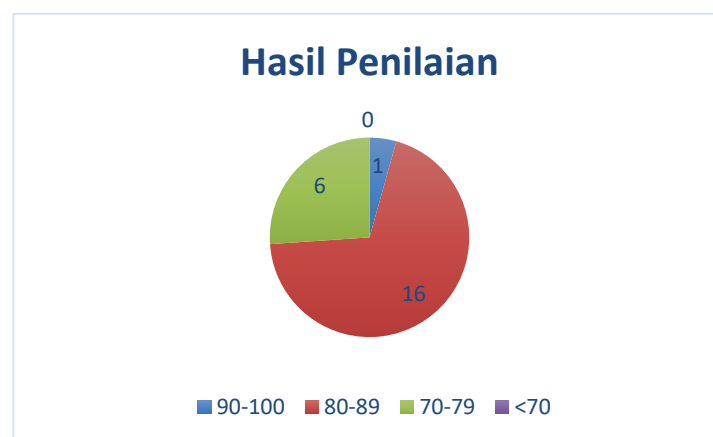
Total Skor

No	Nilai	Kategori
1	90 - 100	Sangat Baik
2	80 - 89	Baik
3	70 - 79	Cukup
4	< 70	Kurang

Untuk mengetahui nilai dari hasil presentasi, peserta didik ditugaskan membuat desain dari tugas menulis teks hasil observasi dengan topik *Kebudayaan Cirebon*. Hasil desain tersebut kemudian diwujudkan melalui aplikasi Canva dan diunggah ke Google Drive pada tautan berikut https://drive.google.com/drive/folders/1G08S-yxFoJY5Hs4970Wr8Ix-RzLjgnDY?usp=drive_link

Tabel 2
Hasil Penilaian Peserta didik terhadap desainnya

No	Nama	Aspek Penilaian					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Siti Kartika	5	4	5	5	5	19	76
2	Naharbi Syahada	3	4	4	5	5	21	84
3	Muhammad Satri	3	4	5	3	4	19	76
4	Salma Kamila	4	4	4	3	4	19	76
5	Noviana	4	5	4	4	5	22	88
6	Tia Martiyani	4	3	3	4	4	18	72
7	Anastasya Sherly Cantika	3	5	3	4	4	19	76
8	N. Aresh	5	5	5	4	3	22	88
9	Nella Aryani	4	2	4	5	3	18	72
10	Sherly	4	3	5	4	4	20	80
11	Fadly Hadaya Irsyad	4	4	4	4	4	20	80
12	Alwan	3	4	5	4	4	20	80
13	Mutiara Ekawaty Safitri	4	5	4	4	4	21	84
14	Bunga Herdiyanti	3	4	4	5	4	20	80
15	Ahmad Azmi	4	3	4	4	5	20	80
16	M. Rafansyah	5	3	4	4	4	20	80
17	Firda Febriyanti	5	5	4	5	4	23	92
18	Raffy Indrasta	4	4	3	4	5	20	80
19	Dwi Syekha Kirana	4	4	5	4	4	21	84
20	Khansa Naura K.A	4	5	4	4	4	21	84
21	Siti Rosfiyana Fajrin	3	5	4	4	4	20	80
22	Kohar Mulkiasa	3	4	4	4	5	20	80
23	Salfa Alzena	4	4	5	4	5	22	88



Gambar 2. Diagram Pie Hasil Penilaian

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada rentang nilai 90–100 terdapat 1 orang peserta didik atau 4%, pada rentang nilai 80–89 terdapat 16 orang atau 70%, pada rentang nilai 70–79 terdapat 6 orang atau 26%, dan pada rentang nilai kurang dari 70 tidak terdapat peserta didik atau 0%. Secara umum, peserta didik telah berupaya memaksimalkan

hasil karyanya sesuai dengan kemampuan kreativitas masing-masing. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan dalam pemahaman penggunaan Canva yang diharapkan dapat diperbaiki pada kesempatan berikutnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa Canva dapat berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva di SMAN 7 Kota Cirebon memiliki efektivitas yang cukup tinggi dalam mendorong kreativitas siswa, meskipun tingkat efektivitas tersebut bervariasi tergantung pada kesiapan guru dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Secara umum, siswa mampu memanfaatkan fitur-fitur desain yang ada pada Canva untuk mengekspresikan gagasan dalam bentuk visual yang lebih menarik, komunikatif, dan kontekstual. Observasi di kelas memperlihatkan bahwa dibandingkan dengan penggunaan media konvensional, siswa lebih antusias ketika diminta membuat presentasi atau produk desain sederhana melalui Canva, sebab aplikasi ini relatif mudah diakses melalui perangkat gawai yang mereka miliki sehari-hari. Wawancara dengan siswa juga mengindikasikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri menuangkan ide kreatif melalui media digital karena memiliki keleluasaan memilih template, warna, ikon, serta elemen visual lain yang mendukung ekspresi personal dan kultural mereka. Dokumentasi hasil tugas siswa memperlihatkan adanya peningkatan kualitas karya, baik dari sisi estetika, kerapian, maupun keberanian dalam mengangkat tema-tema yang terkait dengan identitas budaya dan bahasa rumah mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, melainkan juga sebagai medium yang memfasilitasi siswa untuk mengintegrasikan latar belakang budaya mereka ke dalam produk pembelajaran, sejalan dengan prinsip *Culturally Responsive Teaching* (Girsang et al., 2024; Jannah et al., 2024). Dengan demikian, secara substansial penelitian ini menegaskan bahwa Canva efektif digunakan dalam konteks pembelajaran kreatif yang responsif budaya, meskipun efektivitas tersebut masih membutuhkan pendampingan guru agar tidak berhenti pada aspek teknis desain semata, melainkan juga diarahkan pada penguatan makna dan relevansi kultural dalam setiap karya siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, temuan penelitian ini memperlihatkan keunggulan dalam aspek integrasi teknologi dengan konteks kultural siswa. Penelitian oleh Hidayat (2020) menegaskan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi tidak menjelaskan secara detail bagaimana siswa dapat menghubungkan identitas budaya mereka dalam karya pembelajaran. Temuan tersebut berbeda dengan penelitian ini yang menekankan bahwa Canva tidak hanya memfasilitasi keterampilan teknis desain, melainkan juga memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan identitas kultural, seperti bahasa rumah dan simbol-simbol lokal, ke dalam produk kreatif mereka. Penelitian Pratiwi dan Putra (2020) juga menunjukkan bahwa aplikasi berbasis visual dapat meningkatkan kreativitas, namun tidak menekankan dimensi responsif budaya yang menjadi inti pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (Bahari et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini melengkapi keterbatasan kajian terdahulu dengan memberikan analisis bahwa efektivitas media digital harus dilihat bukan hanya dari sisi teknis, tetapi juga dari sejauh mana media tersebut dapat menjembatani keragaman budaya siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kajian internasional oleh Gay (2018) yang menekankan pentingnya pengintegrasian budaya ke dalam praktik pembelajaran agar siswa merasa dihargai dan terlibat secara penuh. Artinya, penelitian ini mengukuhkan keunggulannya dibandingkan penelitian lain karena berhasil menggabungkan dua dimensi

penting: pemanfaatan media digital modern dan penerapan prinsip-prinsip pedagogi responsif budaya. Kombinasi ini menjadikan Canva bukan sekadar alat bantu, tetapi instrumen yang relevan untuk meningkatkan kreativitas sekaligus menumbuhkan kesadaran kultural siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak hanya memperkuat bukti empiris mengenai peran media digital dalam pendidikan, tetapi juga memperluas cakupan diskursus akademik mengenai keterkaitan teknologi, kreativitas, dan budaya dalam proses pembelajaran.

Refleksi dari hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan Canva bukan hanya sekadar memperkaya variasi media pembelajaran, tetapi lebih jauh berfungsi sebagai katalis untuk membentuk kesadaran baru akan pentingnya kreativitas yang berakar pada identitas budaya siswa (Kharissidqi & Firmansyah, 2022; Wulandari & Mudinillah, 2022). Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih berani menampilkan unsur bahasa daerah atau simbol budaya lokal ketika diberi ruang berekspresi melalui desain digital, sesuatu yang jarang terlihat pada tugas berbasis media konvensional. Temuan ini sejalan dengan perspektif Gay (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran responsif budaya mampu menumbuhkan rasa memiliki dan kepercayaan diri pada siswa, sehingga mereka tidak sekadar menjadi penerima pengetahuan, melainkan aktor aktif dalam proses belajar. Refleksi ini juga mengindikasikan bahwa efektivitas Canva tidak hanya terukur dari kualitas produk desain yang dihasilkan, tetapi juga dari nilai transformasi yang terjadi pada diri siswa, terutama dalam cara mereka memahami hubungan antara kreativitas, teknologi, dan budaya (Jannah et al., 2023; Tanjung & Faiza, 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian internasional oleh Ladson-Billings (2021) yang menekankan pentingnya siswa melihat diri mereka sendiri tercermin dalam materi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti reflektif bahwa ketika media digital dimanfaatkan secara tepat, maka proses pembelajaran dapat melampaui fungsi instrumental dan berubah menjadi sarana pemberdayaan kultural. Refleksi ini sekaligus mempertegas manfaat utama penelitian, yaitu bahwa efektivitas Canva di SMAN 7 Kota Cirebon tidak hanya terletak pada aspek teknis visual, melainkan juga pada kapasitasnya dalam menumbuhkan kepercayaan diri, keterhubungan budaya, serta keberanian siswa untuk berpikir kreatif sesuai dengan identitas mereka sendiri.

Implikasi dari hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran di SMAN 7 Kota Cirebon bukan hanya sekadar menjawab kebutuhan teknis dalam menghasilkan media visual yang menarik, melainkan juga memiliki dampak strategis bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih inklusif dan relevan dengan konteks sosial budaya siswa. Hasil penelitian menegaskan bahwa integrasi Canva dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat rasa percaya diri, serta mendorong mereka untuk lebih aktif mengekspresikan identitas budaya melalui karya kreatif. Implikasi ini penting bagi dunia pendidikan, karena menunjukkan bahwa efektivitas media digital tidak hanya terletak pada sisi teknologinya, tetapi juga pada perannya sebagai medium pemberdayaan siswa. Jika ditarik lebih luas, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap agenda pendidikan abad ke-21 yang menuntut adanya integrasi keterampilan kreatif, pemikiran kritis, dan kesadaran kultural dalam setiap praktik pembelajaran (Trilling & Fadel, 2019). Selain itu, bagi guru, penelitian ini memberikan dasar praktis bahwa penggunaan aplikasi sederhana seperti Canva dapat menjadi strategi pembelajaran efektif tanpa harus menuntut kemampuan teknis tinggi, sehingga lebih mudah diterapkan secara berkelanjutan (Ismail & Kusnadi, 2020; Citradevi, 2023). Implikasi bagi pembuat kebijakan pendidikan juga signifikan, karena hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam penyusunan kebijakan pemanfaatan teknologi di sekolah, terutama dalam kerangka Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya kreativitas dan kemandirian siswa (Suryani, 2018). Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya relevan pada tataran kelas,

tetapi juga memiliki makna yang lebih luas dalam mendukung transformasi pendidikan menuju sistem yang adaptif, inklusif, dan berorientasi pada penguatan kapasitas kreatif siswa.

Alasan mengapa hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa dapat ditinjau dari beberapa faktor utama. Pertama, Canva merupakan aplikasi yang memiliki antarmuka sederhana dan aksesibilitas tinggi, sehingga siswa tidak terbebani oleh kompleksitas teknis ketika menggunakannya. Kemudahan penggunaan ini membuat siswa lebih fokus pada aspek eksplorasi ide kreatif dibandingkan dengan mempelajari perangkat lunak yang rumit. Kedua, Canva menyediakan beragam template, ikon, dan elemen visual yang memungkinkan siswa menyesuaikan karya mereka dengan latar belakang budaya dan identitas personal masing-masing. Hal ini konsisten dengan teori bahwa media pembelajaran yang menyediakan fleksibilitas desain mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Rahmawati & Nugroho, 2019). Ketiga, hasil observasi menunjukkan bahwa peran guru yang mendampingi dan mengarahkan penggunaan Canva menjadi faktor penentu keberhasilan. Tanpa bimbingan yang tepat, siswa cenderung hanya mengeksplorasi aspek estetika semata tanpa mengaitkannya dengan substansi materi pelajaran. Keempat, hasil wawancara mengindikasikan bahwa keterlibatan budaya lokal dan bahasa rumah siswa memberikan dorongan psikologis berupa rasa dihargai, sehingga mereka lebih antusias dan berani bereksperimen dalam menampilkan kreativitas. Hal ini sejalan dengan penelitian Ladson-Billings (2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran responsif budaya sangat dipengaruhi oleh sejauh mana identitas siswa diakomodasi dalam proses belajar. Dengan demikian, efektivitas Canva dalam konteks penelitian ini dapat dijelaskan melalui sinergi antara aksesibilitas teknologi, fleksibilitas desain, peran guru sebagai fasilitator, dan relevansi budaya sebagai fondasi penguatan motivasi siswa. Faktor-faktor inilah yang menjadikan hasil penelitian berbeda dari sekadar pemanfaatan media digital biasa, karena Canva tidak hanya memberi ruang untuk kreativitas visual, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna secara kultural.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, terdapat sejumlah aksi strategis yang perlu diambil agar pemanfaatan Canva di SMAN 7 Kota Cirebon tidak berhenti sebagai eksperimen sesaat, melainkan berkembang menjadi praktik pembelajaran yang berkelanjutan. Pertama, guru perlu diberikan pelatihan khusus mengenai bagaimana mengintegrasikan Canva dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT), sehingga mereka tidak hanya memanfaatkan aplikasi dari sisi teknis desain, tetapi juga mampu mengarahkan siswa untuk mengekspresikan identitas budaya dan bahasa rumah mereka dalam setiap karya. Hal ini penting karena peran guru sebagai fasilitator merupakan faktor kunci dalam menjamin keberhasilan pemanfaatan media digital di kelas (Ismail & Kusnadi, 2020). Kedua, sekolah perlu mendukung pemanfaatan Canva dengan menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, misalnya akses internet yang stabil dan perangkat gawai yang dapat digunakan secara merata oleh seluruh siswa. Ketiga, penting untuk membangun budaya refleksi bersama, baik melalui forum diskusi kelas maupun kegiatan presentasi karya, agar siswa dapat belajar saling menghargai keragaman ide kreatif yang muncul dari latar belakang budaya yang berbeda. Strategi ini sejalan dengan gagasan Trilling dan Fadel (2019) tentang pentingnya keterampilan kolaborasi dan komunikasi dalam abad 21. Keempat, pihak sekolah maupun pembuat kebijakan pendidikan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan dalam menyusun kebijakan pemanfaatan media digital, khususnya untuk mendukung program Merdeka Belajar yang menekankan kreativitas, kemandirian, dan inklusivitas (Suryani, 2018). Dengan langkah-langkah konkret ini, pemanfaatan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi transformasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa, sekaligus menegaskan

bahwa pendidikan modern harus berorientasi pada penguatan kreativitas yang berakar pada keberagaman budaya lokal.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menghadirkan sebuah temuan yang cukup mengejutkan: pemanfaatan Canva di SMAN 7 Kota Cirebon tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga menjadi medium yang secara alami menghidupkan identitas kultural siswa di dalam proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi desain grafis sederhana mampu melampaui fungsinya sebagai alat bantu teknis, dan justru bertransformasi menjadi sarana pemberdayaan siswa dalam mengekspresikan kreativitas berbasis budaya. Fakta bahwa siswa berani memasukkan unsur bahasa rumah, simbol lokal, dan identitas budaya ke dalam karya mereka merupakan bukti bahwa Canva berhasil memfasilitasi kreativitas yang lebih autentik dan bermakna. Hal ini menjadi semakin penting ketika melihat kenyataan bahwa praktik pembelajaran konvensional sering kali mengabaikan ruang ekspresi personal dan kultural siswa, sehingga mereka cenderung hanya mengikuti pola baku tanpa berani menampilkan identitasnya. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa Canva dapat menjadi media yang efektif dalam mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan budaya ke dalam satu kesatuan proses pembelajaran. Temuan ini tidak hanya meneguhkan efektivitas Canva dalam konteks kelas, tetapi juga membuka perspektif baru bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat diarahkan untuk memperkuat keberagaman budaya siswa.

Nilai lebih penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap pengembangan keilmuan, baik secara teoritis maupun praktis. Dari sisi teoritis, penelitian ini memperkaya diskursus mengenai media pembelajaran dengan menambahkan dimensi baru, yaitu integrasi aplikasi desain grafis dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). Sumbangan ini penting karena sebelumnya kajian tentang media digital lebih banyak berfokus pada aspek teknis dan motivasional, sedangkan penelitian ini menekankan bahwa media digital dapat menjadi jembatan antara kreativitas siswa dengan latar belakang kultural mereka. Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan panduan nyata bagi guru untuk mengimplementasikan Canva di kelas tanpa harus memiliki keterampilan teknis yang kompleks. Guru dapat memanfaatkan Canva tidak hanya sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai wahana untuk melatih siswa berpikir kreatif, komunikatif, dan reflektif dengan cara yang sesuai dengan identitas budaya mereka. Lebih jauh, penelitian ini juga memberi sumbangan pada praktik pendidikan di era digital yang menuntut adanya integrasi keterampilan abad 21—kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kesadaran kultural—dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, nilai lebih penelitian ini bukan hanya pada sisi akademik, melainkan juga pada sisi praktis yang dapat diterapkan secara luas di sekolah-sekolah lain.

Meski penelitian ini menghasilkan temuan penting, tetap ada keterbatasan yang perlu disadari untuk menjadi pijakan penelitian berikutnya. Keterbatasan utama terletak pada lingkup penelitian yang hanya dilakukan di SMAN 7 Kota Cirebon, sehingga generalisasi hasil penelitian ini ke sekolah lain dengan kondisi sosial budaya yang berbeda perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, penelitian ini lebih banyak menekankan pada efektivitas Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa, sehingga aspek lain seperti pengaruh jangka panjang terhadap capaian akademik atau keterampilan kolaboratif siswa belum sepenuhnya tergali. Keterbatasan lain adalah ketergantungan pada kesiapan guru dalam memfasilitasi penggunaan Canva, karena tanpa dukungan pedagogis yang memadai, efektivitas aplikasi ini bisa menurun. Namun, keterbatasan-keterbatasan tersebut tidak dapat dianggap sebagai kelemahan, melainkan justru membuka peluang pengembangan penelitian berikutnya. Penelitian lanjutan dapat memperluas konteks ke sekolah dengan karakteristik budaya yang

berbeda, mengeksplorasi aplikasi media digital lain dalam kerangka CRT, atau mengukur dampak Canva terhadap aspek pembelajaran lain selain kreativitas. Dengan cara ini, penelitian ke depan akan semakin memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran yang kreatif, inklusif, dan responsif terhadap budaya siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2020). The role of technology integration in improving student learning motivation. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 120–130. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.34567>
- Bahari, P. K., Dewi, R. S. I., & Ekawati, R. (2025). Optimalisasi pendekatan culturally responsive teaching (CRT) dalam pembelajaran abad 21. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 52-60. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i1.3901>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ipa: Seberapa efektif? sebuah studi literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270-275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Enjelina, R. F., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Penggunaan pendekatan culturally responsive teaching (CRT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. *Edutama*, 1(1), 39-51. <https://doi.org/10.69533/t35nhb59>
- Fitriani, N. (2022). Integrating local culture in digital-based learning to foster student creativity. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 134–146. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.28163>
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Girsang, B., Maryanti, I., & Nasution, U. (2024). Penerapan model pbl terhadap hasil belajar siswa melalui pendekatan crt. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 5(2), 162-169. <https://doi.org/10.30596/jmes.v5i2.20786>
- Hidayat, R. (2020). Technology integration in education: Enhancing student engagement and learning outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(3), 145–156. <https://doi.org/10.24036/jpt.v6i3.49821>
- Ismail, M., & Kusnadi, D. (2020). The impact of digital learning tools on student creativity in secondary schools. *International Journal of Instruction*, 13(4), 833–846. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13451a>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Jannah, S. R., Munandar, K., Wadiono, G., & Aisah, D. N. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar biologi dengan Model PjBL dan Pendekatan CRT. *Jurnal Biologi*, 1(4), 1-11. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.1994>
- Khalisah, H., Firmansyah, R., Munandar, K., & Kuntoyono, K. (2024). Penerapan pjbl (project based learning) dengan pendekatan crt (culturally responsive teaching) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bioteknologi kelas x-7 SMA Negeri 5 Jember. *Jurnal Biologi*, 1(4), 1-9. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.1986>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108-113. Retrieved from <https://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Ladson-Billings, G. (2021). Culturally sustaining pedagogy in the digital age. *Harvard Educational Review*, 91(2), 250–271. <https://doi.org/10.17763/1943-5045-91.2.250>

- Navitri, R. Y., Untari, M. F. A., & Kanitri, N. (2025). Pembelajaran dengan pendekatan CRT berbasis PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 100-107. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.778>
- Nugroho, A., & Rahmawati, D. (2019). Digital learning media in enhancing student engagement and creativity. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 112–121. <https://doi.org/10.24036/jpti.v6i2.45213>
- Nurlaila, & Munawaroh, S. (2019). Contextual teaching and learning in promoting students' creativity. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 33–45. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i1.17342>
- Pratiwi, R., & Putra, A. (2020). Digital learning tools and student creativity: A literature review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(9), 120–131. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i09.12911>
- Rahmawati, E., & Nugroho, A. (2019). Integrating visual media to enhance students' creative thinking skills. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 145–156.
- Sari, P., & Nugraha, H. (2021). Digital media in education: The impact on students' engagement and creativity. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(12), 45–58. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i12.22475>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). Utilization of learning media to improve the quality of learning in elementary schools. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 296(1), 194–200. <https://doi.org/10.2991/icse-18.2019.39>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Sumber*, 13(44), 83-97.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2019). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (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>
- Yulianti, D. (2020). The role of learning media in improving student motivation and creativity. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 45–55. <https://doi.org/10.17977/um025v27i12020p045>