



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA CANVA DENGAN PEMBELAJARAN KOLABORATIF TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA KELAS XI

Muh. Jesmin¹, Kasman², Firdaus³

Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3}

e-mail: muhjesmin57@gmail.com¹, kasman@unismuh.ac.id², firdaus@unismuh.ac.id³

Diterima: 17/2/2026; Direvisi: 10/3/2026; Diterbitkan: 15/3/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Canva dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI di UPT SMAN 18 Gowa, Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sejati (true experimental) berupa Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 79 orang, dengan teknik pengambilan sampel total sampling, di mana satu kelas ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Canva dengan pembelajaran kolaboratif. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 62,28 meningkat menjadi 84,92 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 60,23 pada pretest menjadi 70,35 pada posttest. Uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test berbantuan perangkat lunak SPSS versi 30 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva yang dipadukan dengan pembelajaran kolaboratif secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dibandingkan dengan penggunaan media video pembelajaran. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa integrasi media digital interaktif dengan strategi pembelajaran kolaboratif dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah.

Kata Kunci: *Canva, Pembelajaran Kolaboratif, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using Canva as an instructional media combined with collaborative learning in improving Indonesian language learning outcomes of eleventh-grade students at UPT SMAN 18 Gowa, Gowa Regency. This research employed a quantitative approach with a true experimental design using the Pretest-Posttest Control Group Design. The population consisted of all eleventh-grade students totaling 79 participants, and total sampling was applied, in which one class was assigned as the experimental group and another as the control group. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation. The results indicated a significant improvement in students' learning outcomes in the experimental group after the implementation of Canva-based collaborative learning. The mean pretest score of the experimental group was 62.28, which increased to 84.92 in the posttest. Meanwhile, the control group that used instructional video media showed an improvement in the mean score from 60.23 in the pretest to 70.35 in the posttest. Hypothesis



testing using the Independent Sample t-Test with SPSS version 30 revealed a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating that the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. These findings demonstrate that the integration of Canva with collaborative learning is significantly more effective in enhancing Indonesian language learning outcomes compared to the use of instructional video media. This study implies that the integration of interactive digital media with collaborative learning strategies can serve as an innovative approach to improving the quality of teaching and learning processes in secondary schools.

Keywords: *Canva, collaborative learning, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung sangat masif saat ini telah memberikan dampak transformatif yang luar biasa terhadap berbagai sektor kehidupan, terutama pada ekosistem pendidikan menengah. Inovasi pembelajaran berbasis digital kini menjadi sebuah keharusan demi menjawab tantangan era globalisasi yang menuntut efektivitas, efisiensi, serta relevansi dengan kompetensi abad kedua puluh satu. Integrasi teknologi dalam ruang kelas bukan sekadar tren sesaat, melainkan tuntutan bagi para pendidik untuk senantiasa menerapkan metodologi pengajaran yang bersifat adaptif serta kreatif guna menggali potensi peserta didik secara maksimal. Penguasaan media digital kini menjadi bagian integral dari kompetensi *pedagogic* yang harus dimiliki oleh setiap guru guna menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mampu menggugah motivasi internal siswa. Salah satu perangkat yang sangat populer dalam mendukung visualisasi materi adalah platform desain *Canva*, yang menawarkan berbagai fitur estetis serta *template* siap pakai untuk mendukung kreativitas pendidik (Juhaeni et al., 2023; Putra et al., 2023). Karakteristik siswa masa kini yang merupakan generasi *digital native* sangat menuntut kehadiran media visual yang dinamis agar proses transfer ilmu pengetahuan menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan gaya belajar mereka yang menyukai konten interaktif (Kuntari, 2023; Ulumi et al., 2023).

Selain aspek perangkat keras dan lunak, keberhasilan pendidikan juga sangat ditentukan oleh penerapan model pembelajaran yang menekankan pada aspek interaksi sosial, salah satunya melalui pendekatan kolaboratif. Model ini memfasilitasi adanya kerja sama tim yang solid, ruang diskusi yang sehat, serta pembagian ide yang setara di antara para siswa dalam sebuah kelompok kecil. Berbeda dengan kerja kelompok konvensional, pembelajaran kolaboratif memiliki fondasi kuat berupa *positive interdependence* atau ketergantungan positif antaranggota, di mana setiap individu memiliki tanggung jawab moral untuk mencapai tujuan belajar bersama secara kolektif. Unsur *individual accountability* serta pengolahan kelompok menjadi pembeda utama yang menjadikan model ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi serta pemahaman konsep yang lebih mendalam bagi peserta didik. Integrasi antara media visual seperti *Canva* dengan strategi kolaboratif dipandang sebagai sebuah pendekatan inovatif yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif serta partisipatif (Basri et al., 2023; Oktaria et al., 2025; Rohmalina et al., 2024). Dengan menggabungkan kekuatan visual dan kerja sama, siswa tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga terasah kemampuannya dalam berorganisasi dan memecahkan masalah secara berkelompok, sehingga tercipta suasana kelas yang menyenangkan namun tetap memiliki bobot akademik yang sangat kuat (Anggreani & Khairuna, 2022; Lisyalama, 2025; Wiratama, 2020).

Namun, terlepas dari segala potensi ideal yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi dan model kolaboratif, realitas di lapangan seringkali menunjukkan potret yang cukup kontras. Pada



tingkat sekolah menengah atas, khususnya di kelas sebelas, proses pembelajaran masih banyak terjebak dalam pola tradisional yang cenderung bersifat *teacher-centered* atau sepenuhnya berpusat pada instruksi guru. Kondisi ini mengakibatkan interaksi antar peserta didik menjadi sangat terbatas dan pengembangan keterampilan berpikir kritis sering kali terabaikan karena siswa hanya berperan sebagai penerima informasi yang pasif di dalam kelas. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di lingkup lembaga pendidikan menengah atas di wilayah Gowa, ditemukan fakta bahwa pemanfaatan media digital belum dikelola secara optimal untuk mendukung efektivitas kerja sama tim. Kesenjangan antara harapan akan sebuah kelas digital yang interaktif dengan kenyataan instruksional yang masih monoton menciptakan hambatan nyata dalam penyerapan materi pelajaran bagi para siswa. Padahal, secara teoritis, sinergi antara teknologi dan kolaborasi seharusnya mampu memecahkan kejenuhan belajar serta meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Ketidaksiapan dalam menyelaraskan alat bantu digital dengan strategi manajemen kelas yang tepat menjadi persoalan krusial yang perlu segera mendapatkan perhatian serius (Ashari et al., 2023; Sari & Munir, 2024; Tamur et al., 2022).

Identifikasi masalah secara lebih mendalam melalui sesi diskusi dengan para siswa mengungkap beberapa hambatan teknis yang cukup krusial terkait penggunaan media ajar digital di sekolah selama ini. Meskipun tampilan visual yang dihasilkan oleh aplikasi desain tertentu terlihat sangat menarik, namun kelengkapan konten materi seringkali dianggap masih kurang memadai oleh para peserta didik untuk menunjang pemahaman mereka. Kecepatan transisi atau pergantian *slide* materi yang terlalu cepat juga menjadi keluhan utama, karena membuat siswa merasa kesulitan untuk mencerna informasi secara utuh sebelum beralih ke bahasan berikutnya. Di sisi lain, para tenaga pendidik juga mengakui adanya keterbatasan dalam hal *digital literacy* atau kompetensi teknologi untuk mengoperasikan fitur-fitur canggih yang tersedia pada platform kreatif tersebut. Rendahnya penguasaan terhadap aspek teknis ini berdampak langsung pada kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, yang pada akhirnya menurunkan tingkat keterlibatan siswa di dalam kelas secara keseluruhan. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan optimalisasi penggunaan perangkat digital yang dipadukan dengan manajemen kelompok yang lebih terstruktur. Kegagalan dalam mengoperasikan alat bantu visual secara efektif tidak hanya membuang potensi teknologi, tetapi juga dapat menciptakan kebingungan kognitif bagi siswa yang memerlukan akses informasi yang jelas (Ababiel et al., 2023; Putra et al., 2023; Sulistyowati & Asriati, 2024; Watini et al., 2025).

Berdasarkan berbagai persoalan dan kesenjangan yang telah ditemukan, penelitian ini hadir dengan menawarkan nilai kebaruan yang terletak pada integrasi sistemik antara media pembelajaran berbasis visual dan model pembelajaran kolaboratif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Inovasi ini tidak sekadar menguji efektivitas sebuah perangkat digital secara berdiri sendiri, melainkan lebih menekankan pada aspek sinergi dan harmoni antara media interaktif dengan strategi pengajaran kelompok yang dinamis di tingkat sekolah menengah. Fokus utama penelitian adalah mencari formula yang tepat untuk menyatukan kekuatan estetika desain dengan efektivitas diskusi tim guna meningkatkan luaran belajar siswa secara komprehensif. Melalui pendekatan ini, diharapkan muncul sebuah terobosan metodologis yang dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan inovasi pendidikan di era transformasi digital. Nilai inovatif penelitian juga mencakup penyusunan materi yang lebih terstruktur untuk mengatasi kendala teknis yang sebelumnya dialami oleh siswa dan guru di lapangan. Dengan demikian, kajian ini tidak hanya menjadi sebuah laporan akademik, tetapi juga referensi praktis



bagi para pendidik dalam merancang lingkungan belajar yang efektif, adaptif, serta benar-benar berorientasi pada peningkatan kualitas serta kebermaknaan proses pendidikan bagi generasi muda di masa depan.

METODE PENELITIAN

Riset ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen dengan desain *true experimental* berupa *pretest-posttest control group design*. Pelaksanaan penelitian dipusatkan di UPT SMAN 18 Gowa dengan melibatkan populasi seluruh siswa kelas sebelas yang berjumlah 79 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian dan dibagi ke dalam dua kelompok berbeda. Kelompok pertama ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang akan mendapatkan intervensi pembelajaran khusus, sedangkan kelompok kedua bertindak sebagai kelas kontrol. Pemilihan desain ini bertujuan untuk mengontrol variabel luar sehingga perubahan pada hasil belajar benar-benar berasal dari perlakuan yang diberikan. Peneliti memastikan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang setara sebelum memulai tahapan pengujian. Melalui kerangka kerja ini, efektivitas integrasi media digital interaktif dapat diukur secara presisi dibandingkan dengan penggunaan media video konvensional yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa di sekolah menengah atas tersebut.

Prosedur pelaksanaan dimulai dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelas untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah data awal terkumpul, peneliti memberikan perlakuan yang berbeda selama periode tertentu. Pada kelas eksperimen, siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Canva yang dipadukan dengan strategi *collaborative learning*, di mana mereka bekerja sama dalam kelompok untuk merancang konten kreatif. Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan bantuan media video instruksional tanpa interaksi kolaboratif khusus. Tahap akhir prosedur ditutup dengan pemberian *posttest* menggunakan instrumen yang identik dengan tes awal untuk mengevaluasi perubahan kompetensi setelah adanya intervensi. Seluruh rangkaian aktivitas ini didokumentasikan secara sistematis untuk menjamin transparansi pelaksanaan riset di lapangan. Interaksi antara siswa dalam kelompok eksperimen diamati secara berkala guna melihat bagaimana media visual tersebut memengaruhi dinamika diskusi dan kerja sama tim selama proses pemecahan masalah berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan berkas dokumentasi fisik. Alat ukur kognitif berupa tes *essay* sebanyak 10 soal yang telah divalidasi guna menjamin ketepatan pengukuran hasil belajar. Data numerik yang diperoleh dari skor siswa diolah menggunakan teknik analisis statistik inferensial berbantuan perangkat lunak SPSS versi terbaru. Peneliti menerapkan analisis *N-Gain score* untuk menghitung besaran peningkatan efektivitas pembelajaran dari tahap awal ke tahap akhir pada masing-masing kelompok. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan melalui uji-t sampel independen atau *independent sample t-test* dengan kriteria taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Prosedur statistik ini digunakan untuk menentukan apakah perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat signifikan secara nyata. Seluruh hasil perhitungan angka ini menjadi landasan objektif untuk menarik simpulan mengenai dampak penggunaan aplikasi desain grafis tersebut terhadap pencapaian akademis siswa dalam konteks literasi bahasa secara menyeluruh.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva berbasis pembelajaran kolaboratif secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI UPT SMAN 18 Gowa. Secara deskriptif, nilai rata-rata pretest siswa pada kelas eksperimen adalah 62,28, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 84,92. Pada kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran, nilai rata-rata pretest sebesar 60,23 meningkat menjadi 70,35. Perbedaan peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan media konvensional.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Kelompok	N	Mean Pretest	Mean Posttest	SD Posttest
Eksperimen (Canva + Kolaboratif)	39	62,28	84,92	7,624
Kontrol (Video Pembelajaran)	40	60,23	70,35	7,277

Berdasarkan tabel 1 analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa simpangan baku kelas eksperimen adalah 7,624, sedangkan kelas kontrol sebesar 7,277, yang menunjukkan bahwa sebaran data kedua kelompok relatif homogen. Nilai standard error mean pada kelas eksperimen sebesar 1,221 dan pada kelas kontrol sebesar 1,151, yang mengindikasikan bahwa estimasi nilai rata-rata cukup stabil dan representatif terhadap populasi.

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa

Kelompok	Pretest Tuntas (%)	Posttest Tuntas (%)
Eksperimen	7,5%	90,0%
Kontrol	5,0%	30,0%

Berdasarkan tabel 2 analisis ketuntasan belajar, pada kelas eksperimen persentase ketuntasan meningkat dari 7,5% pada pretest menjadi 90,0% pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol ketuntasan meningkat dari 5,0% menjadi 30,0%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva berbasis kolaboratif lebih efektif dalam membantu siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75).

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t-Test)

Statistik	Nilai
Sig. (2-tailed)	0,001
α (taraf signifikan)	0,05
Keputusan	H_1 diterima

Berdasarkan tabel 3 uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media Canva dengan pembelajaran kolaboratif efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media Canva dengan pembelajaran kolaboratif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran menggunakan media video. Peningkatan nilai rata-rata, tingkat ketuntasan, dan hasil uji statistik inferensial memperkuat bahwa media digital interaktif yang dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa secara optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi awal siswa pada kedua kelompok penelitian berada pada level yang setara sebelum diberikan perlakuan berbeda. Pada kelompok eksperimen yang melibatkan 39 siswa, angka perolehan awal tercatat sebesar 62,28, sedangkan



kelompok kontrol dengan 40 siswa memperoleh angka 60.23. Setelah penerapan media digital interaktif, terjadi lonjakan performa yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan pencapaian angka akhir sebesar 84.92. Sementara itu, kelompok yang hanya menggunakan tayangan audio visual konvensional hanya mampu mencapai angka 70.35 pada tahap pengujian akhir. Perbandingan ini memperlihatkan selisih peningkatan sebesar 22.64 pada kelas pengguna aplikasi kreatif dibandingkan dengan kenaikan 10.12 pada kelas pembanding. Stabilitas data didukung oleh nilai *standard error mean* sebesar 1.221 untuk kelas eksperimen dan 1.151 untuk kelas kontrol, yang menandakan bahwa estimasi rata-rata bersifat representatif. Sebaran data yang ditunjukkan melalui simpangan baku masing-masing kelompok sebesar 7.624 dan 7.277 membuktikan bahwa karakteristik kemampuan siswa dalam populasi cenderung homogen. Keunggulan capaian ini membuktikan efektivitas integrasi alat bantu visual digital dalam memperkuat daya serap materi bahasa di tingkat sekolah menengah atas secara terukur (Anggreani & Khairuna, 2022; Lestari et al., 2025; Putri & Assidik, 2024; Sahal et al., 2023; Saleha et al., 2023).

Keberhasilan intervensi pendidikan ini juga terlihat nyata melalui perbandingan jumlah siswa yang berhasil melampaui ambang batas kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan pada angka 75. Pada tahap awal, hanya terdapat 3 siswa dari total anggota kelompok eksperimen yang mampu mencapai standar tersebut. Namun, setelah proses pembelajaran berbasis kerja sama menggunakan perangkat lunak desain grafis, jumlah siswa yang tuntas meningkat drastis menjadi 35 orang. Kondisi ini sangat kontras dengan perkembangan pada kelompok pembanding, di mana hanya terdapat 2 siswa yang tuntas pada pengujian awal dan meningkat menjadi 12 siswa pada pengujian akhir. Capaian ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif mampu menarik minat siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan untuk mencapai standar kompetensi yang dipersyaratkan. Transformasi hasil belajar ini menunjukkan bahwa hambatan dalam memahami struktur bahasa dapat diatasi melalui visualisasi materi yang lebih dinamis dan terstruktur. Peningkatan jumlah siswa yang melampaui angka 75 membuktikan bahwa metode ini efektif dalam meminimalisir kegagalan belajar secara masif di kelas. Fokus pada ketercapaian target individu melalui platform digital terbukti memberikan hasil yang jauh lebih optimal dibandingkan metode ceramah satu arah atau penggunaan video statis semata (Ahmad et al., 2025; Alia et al., 2024; MARYAM et al., 2026; Mulyawati et al., 2022; Siahaan & Simbolon, 2025).

Analisis statistik inferensial melalui uji beda dua rata-rata memberikan landasan kuat untuk menolak hipotesis nol dalam penelitian ini. Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.001, yang berada jauh di bawah ambang batas kesalahan sebesar 0.05. Angka signifikansi 0.001 tersebut memberikan bukti empiris yang meyakinkan bahwa perbedaan prestasi antara kedua kelompok bukan terjadi karena kebetulan, melainkan pengaruh langsung dari perlakuan media. Penggunaan alat bantu *interface* digital dalam lingkungan kolaboratif memungkinkan terjadinya pertukaran gagasan yang lebih intensif di antara peserta didik. Keunggulan statistik ini mencerminkan bahwa integrasi teknologi informasi dalam kurikulum bahasa memberikan kontribusi nyata terhadap efisiensi proses transfer ilmu pengetahuan di kelas. Keputusan untuk menerima hipotesis alternatif didasarkan pada konsistensi data yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen selalu mengungguli kelompok kontrol pada setiap parameter penilaian. Melalui validasi statistik ini, terlihat jelas bahwa model instruksional yang menggabungkan kreativitas visual dan kerja tim memiliki keunggulan kompetitif dibandingkan pendekatan tradisional. Temuan ini memberikan dasar bagi pengembang kebijakan pendidikan untuk mulai mempertimbangkan adopsi teknologi



desain dalam kegiatan belajar sehari-hari guna meningkatkan mutu *output* pendidikan nasional secara berkelanjutan (Blay & Espartinez, 2024; Salam et al., 2025; Saritepeci & Durak, 2024; Srikongpan et al., 2024; Yu et al., 2024).

Dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa perpaduan antara aspek visual dan metode kerja kelompok mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan kecenderungan yang lebih tinggi untuk terlibat dalam tanya jawab serta berdiskusi secara mendalam mengenai proyek desain bahasa mereka. Media digital tersebut memfasilitasi penyampaian pesan yang lebih jernih serta mengurangi hambatan verbalisme yang sering dialami siswa saat mempelajari teori bahasa yang abstrak. Ketertarikan siswa meningkat karena adanya elemen *layout* dan warna yang menarik perhatian, sehingga konsentrasi dalam memahami materi dapat dipertahankan lebih lama. Motivasi internal siswa terstimulasi melalui kebebasan untuk berekspressi secara visual sambil tetap berpegang pada substansi materi pelajaran. Interaksi sosial yang terbangun dalam kelompok kecil memungkinkan terjadinya proses asimilasi pengetahuan yang lebih cepat karena siswa saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Kondisi ini membuktikan bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu presentasi, melainkan menjadi katalisator bagi terciptanya ekosistem belajar yang berpusat pada siswa. Fleksibilitas alat bantu ini dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar membuat setiap individu merasa memiliki peran penting dalam mencapai tujuan kelompok yang telah ditetapkan bersama (Dewi et al., 2023; Hoya et al., 2023; Nurhadianti et al., 2023; Widiyanti et al., 2023).

Implikasi praktis dari temuan ini mengarah pada perlunya inovasi dalam pemilihan media instruksional di tingkat menengah atas untuk menghadapi tantangan pendidikan modern. Penggunaan aplikasi desain terbukti tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mengasah keterampilan kolaborasi yang sangat dibutuhkan di era digital. Meskipun memberikan hasil yang memuaskan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasilnya. Ruang lingkup penelitian yang terbatas pada 39 siswa di satu lokasi sekolah tertentu membuat generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati pada populasi yang lebih luas. Selain itu, ketergantungan pada ketersediaan perangkat keras dan jaringan internet yang stabil tetap menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi metode ini di sekolah lain. Waktu pengamatan yang relatif singkat mungkin belum mampu menangkap dampak jangka panjang dari penggunaan media tersebut terhadap retensi daya ingat siswa secara menyeluruh. Penelitian di masa depan diharapkan dapat melibatkan jumlah partisipan yang lebih banyak serta durasi intervensi yang lebih panjang untuk memverifikasi konsistensi hasil. Namun demikian, bukti kuat dari angka signifikansi 0.001 tetap menjadi poin krusial yang menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan bahasa merupakan langkah strategis yang sangat menjanjikan untuk terus dikembangkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media *Canva* dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas sebelas di UPT SMAN 18 Gowa secara signifikan. Berdasarkan analisis data kualitatif dan kuantitatif, kelas eksperimen menunjukkan lonjakan nilai rata-rata yang sangat drastis dari tahap *pretest* sebesar 62,28 menjadi 84,92 pada tahap *posttest*. Hasil capaian tersebut jauh melampaui prestasi kelas kontrol yang hanya menggunakan bantuan media video pembelajaran konvensional. Secara statistik, uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berada jauh di bawah ambang batas 0,05, sehingga mempertegas bahwa



sinergi antara teknologi desain digital dan interaksi sosial dalam kelompok memberikan dampak nyata terhadap penguasaan materi literasi bahasa. Ketuntasan belajar pada kelas eksperimen pun berhasil mencapai angka sembilan puluh persen, membuktikan bahwa penggunaan platform kreatif ini mampu memecahkan kejenuhan instruksional yang selama ini bersifat *teacher-centered*. Dengan demikian, kombinasi media visual yang dinamis dan strategi *positive interdependence* terbukti sukses menciptakan lingkungan belajar yang jauh lebih bermakna, aktif, dan partisipatif bagi para generasi *digital native*.

Efektivitas metode inovatif ini berakar pada keunggulan media *Canva* dalam memvisualisasikan berbagai konsep bahasa yang abstrak menjadi konten interaktif yang mampu menarik perhatian kognitif siswa secara optimal. Pendekatan kolaboratif memperkuat hasil belajar tersebut dengan memfasilitasi ruang diskusi yang sehat serta pembagian tanggung jawab kolektif dalam pemecahan masalah kelompok, sesuai dengan prinsip *individual accountability*. Siswa tidak lagi memposisikan diri sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan bertindak sebagai aktor utama dalam mengonstruksi pengetahuan melalui proses kreativitas bersama. Penggunaan berbagai *template* yang estetik serta fitur berbagi secara *real-time* terbukti efektif dalam memacu motivasi internal serta mengurangi hambatan psikologis siswa dalam berkomunikasi secara tertulis maupun lisan. Transformasi pola pengajaran ini memberikan kontribusi inovatif yang sangat berharga bagi pengembangan metodologi pedagogik di era disrupsi digital yang menuntut relevansi tinggi dengan kompetensi abad kedua puluh satu. Secara keseluruhan, temuan ini memberikan landasan empiris yang kuat bagi para pendidik untuk mulai mengoptimalkan pemanfaatan media digital interaktif guna menjembatani kesenjangan antara kurikulum yang idealis dengan realitas instruksional yang dinamis demi kemajuan kualitas pendidikan nasional.

DAFTAR PUSTAKA

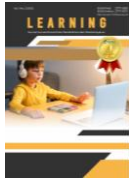
- Ababiel, N. Y., Rohim, M. M., & Saefudin, A. (2023). Penerapan teknologi gadget dalam pendidikan pasca pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5913>
- Ahmad, W., Abdullah, G., & Kudus, K. (2025). Pengaruh model pembelajaran project based learning (PjBL) berbantuan media canva terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SD. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 536. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4881>
- Alia, P. A., Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., Setyawan, A., & Febriana, R. W. (2024). Pengembangan keterampilan desain interaktif dan serbaguna dalam era society 5.0 dengan menggunakan canva. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(3), 977. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i3.864>
- Anggreani, R., & Khairuna, K. (2022). The influence of cooperative learning model with the assistance of audio-visual media. *Ta Dib Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 261. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v11i2.10136>
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model e-asesmen berbasis aplikasi pada sekolah menengah atas di era digital: Systematic literature review. *TA DIBUNA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital di



- lingkungan pendidikan berbasis aplikasi canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Blay, B. E., & Espartinez, A. S. (2024). Improving digital learning in higher education: Students' perspectives on design thinking using Q-methodology. *Journal of Technology Education*, 35(2), 23. <https://doi.org/10.21061/jte.v35i2.a.3>
- Dewi, P. R., Nurdiani, N., & Cartono. (2023). The difference between articulate and interactive power point as TPACK supporting technology to improve analysis ability of nervous system subjects. *BIOSFER Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.23969/10.23969/biosfer.v8i1.4665>
- Hoya, A. L., Yosilia, R., Mukti, A. D., Sugiharta, I., & Ratih, R. F. (2023). Pengembangan alat filter air menggunakan kandungan karbon aktif yang berbeda sebagai media pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3272. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6308>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas III siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Lestari, T. A., Mukhlis, M., Jamaluddin, J., Handayani, B. S., Setiawan, H. D., & Madani, S. (2025). Pengembangan dan efektivitas media pembelajaran VR (virtual reality) berbasis gaya belajar visual untuk siswa di kota Mataram. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1934. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7538>
- Lisyalama, A. (2025). Penerapan pembelajaran problem-based learning (PBL) pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VI. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 903. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5351>
- Maryam, Q. A., Arief, A., & Ghofur, A. (2026). Peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI menggunakan media chromebook berbasis aplikasi canva. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 336. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9198>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan media pembelajaran canva dan padlet bagi guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- Nurhadiani, Pebriana, H., Wijaya, H., & Arsyad, M. (2023). Implementasi aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. *ALINEA Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajarannya*, 3(2), 393. <https://doi.org/10.58218/alinea.v3i2.580>
- Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi, S. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>



- Putra, L. D., Fitriyani, D. A., Fatimah, S. F., & Berlianti, D. S. S. (2023). Pengaruh penggunaan teknologi media digital dalam pembelajaran siswa secara kontekstual dan audio visual di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2672. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5921>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan canva untuk pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Putri, H. A. W., & Assidik, G. K. (2024). Integrasi media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada fase D. *Jurnal Onoma Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 2173. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3714>
- Rohmalina, R., Huda, M., Masduki, D., Bawamenewi, A., & Abda, M. I. (2024). Improving TPQ teaching skills in optimizing digital media learning through the canva application. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.541>
- Sahal, M., Quthny, A. Y. A., & Ahnaf, F. H. (2023). Efektivitas media audio visual dalam menulis teksprosedur kelas XI Madrasah Aliyah Ainul Hasan. *Asas Jurnal Sastra*, 12(2), 225. <https://doi.org/10.24114/ajs.v12i2.49188>
- Salam, K. N., Hardy, H., Maslim, M., Marsela, I., & Megawaty, M. (2025). Implementasi design thinking dalam pengembangan aplikasi DIGITS di Telkom Schools: Studi kasus transformasi digital pendidikan. *Advances in Management & Financial Reporting*, 3(3), 966. <https://doi.org/10.60079/amfr.v3i3.627>
- Saleha, S., Tarman, T., & Haslinda, H. (2023). Strategi pembelajaran poster session berbantuan audio visual terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. *Briliant Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(1), 71. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i1.1153>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Saritepeci, M., & Durak, H. Y. (2024). Effectiveness of artificial intelligence integration in design-based learning on design thinking mindset, creative and reflective thinking skills: An experimental study. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12829-2>
- Siahaan, G. J. P., & Simbolon, E. (2025). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran pendidikan agama Katolik di sekolah menengah atas. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1236. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6125>
- Srikongpan, S., Phrakhrusutheejarawattana, P., & Suksen, A. (2024). Empowering teachers' learning to develop students' design thinking skills. *World Journal of Education*, 14(2), 151. <https://doi.org/10.5430/wje.v14n2p151>
- Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan belajar di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>
- Tamur, M., Gahung, A., Belos, M. A., Limur, M., Sutrani, D. F., & Lagam, Y. E. W. (2022). Bermain dan belajar dengan kahoot!: Meningkatkan keterlibatan siswa SMP menggunakan game digital. *AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2857. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6065>



- Ulumi, D. I., Sujaini, H., Perwitasari, A., & Novriando, H. (2023). Peningkatan kualitas pengajaran di era digital melalui pelatihan pengembangan video pembelajaran interaktif. *ABSYARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 198. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i2.24251>
- Watini, W., Rofi'ah, K., & Suarti, S. (2025). Implementasi penggunaan media audio visual dalam pembelajaran matematika bagi siswa disabilitas intelektual. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1945. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.6997>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan sarana multimedia dan media internet sebagai alat pembelajaran yang efektif. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(3), 1355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif quick on the draw. *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 187. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p187-197>
- Yu, Q., Yu, K., & Lin, R. (2024). A meta-analysis of the effects of design thinking on student learning. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03237-5>