



SULUK AKSARA

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia

Volume 1, Nomor 2, Oktober 2025, Hal 123—133

**PEMANFAATAN CANVA AI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BAHASA INDONESIA DI SMA/SMK: KAJIAN SISTEMATIS LITERATUR**

Fahrizal Nur Rizky

Universitas Islam Negeri syekh Wasil, Kediri

Email: jhfahrizalnr@gmail.com

Article info

Keywords:

*Canva AI, interactive
learning, Indonesian
Language Learning,
Systematic Literature Review*

Abstract

The Advances in artificial intelligence (AI) technology have presented new opportunities in education, one of which is the use of Canva AI. This article aims to explore the potential, implementation, and challenges of Canva AI as an interactive Indonesian language learning medium at the high school/vocational school level. The research method used was a Systematic Literature Review (SLR), analyzing various articles, proceedings, research reports, and other relevant academic sources related to the use of Canva AI and digital media in language learning. The study results show that Canva AI features, such as Magic Write, Magic Design, Text-to-Image, and Canva Code, support teachers in designing more efficient, creative, and adaptive teaching materials, while aligning with the spirit of the Independent Curriculum. Canva AI enables the creation of multimodal content in the form of posters, infographics, presentations, and video narratives that are contextualized to students' needs. This not only makes it easier for teachers to prepare teaching materials but also encourages active student engagement through collaborative activities and project-based learning. The integration of Canva AI has also been shown to increase student motivation, interest in reading and writing, and creativity, while providing a more varied and innovative learning environment than conventional methods. However, the use of Canva AI still faces several challenges, such as the risk of over-reliance on automated output, the potential for homogeneity of work, limited teacher digital literacy, and the need for adequate technological infrastructure support. In conclusion, Canva AI plays a crucial role as a relevant, innovative, and inclusive pedagogical companion in Indonesian language learning in high schools (SMA/SMK). This study enriches the literature on digital education in Indonesia and provides recommendations for teachers and schools in optimizing AI technology to achieve creative, interactive learning that meets the demands of the 21st century.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah menghasilkan inovasi signifikan bagi pendidikan, termasuk melalui *Canva AI* dalam *Magic Studio*, yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran seperti poster, presentasi, dan video hanya melalui perintah teks atau *prompt-based design* (Wilser 2024). Menurut Kirom et al. (2025) Canva adalah aplikasi desain berbasis daring yang menawarkan berbagai pilihan pembuatan grafis, seperti poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, dan lain sebagainya. Dalam konteks praktis, 92% pemimpin bisnis global menilai kemampuan desain digital esensial hal yang kini terjangkau bahkan oleh pengguna awam melalui AI seperti Canva (Ledford 2024). Penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dan siswa, serta menghadirkan suasana baru yang lebih menarik berkat pemanfaatan teknologi secara optimal (Nahuda et al. 2023).

Dalam pendidikan di Indonesia, fokus Kurikulum Merdeka pada pembelajaran berbasis Proyek, penguatan Profil Pelajar Pancasila, dan integrasi teknologi digital menuntut guru merancang media ajar yang kreatif, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA/SMK tidak hanya menekankan kompetensi literasi (mendengar, berbicara, membaca, menulis), tetapi juga kecakapan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan literasi digital. Canva AI berpeluang mendukung pencapaian kompetensi tersebut melalui pembuatan konten multimodal (poster, infografis, video narasi) yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Hal ini sejalan dengan temuan Apriliani, (2024) yang menunjukkan bahwa AI mampu mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih efisien dan efektif.

Selain fitur AI yang telah banyak dikenal, Canva juga meluncurkan *Canva Code*, sebuah inovasi baru yang memungkinkan pengguna membangun pengalaman interaktif tanpa memerlukan keterampilan pengkodean, kemudian menambahkannya langsung ke desain yang dibuat. Fitur ini membuka peluang lebih luas bagi guru untuk menciptakan media ajar yang tidak hanya visual, tetapi juga interaktif dan multimodal, sehingga selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, partisipasi aktif, dan pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian awal menunjukkan potensi Canva konvensional dalam meningkatkan kreativitas siswa. Misalnya, penelitian di SMP Negeri 15 Manado oleh Wijaya et al., (2025) membuktikan penggunaan Canva sebagai media pembuatan poster Bahasa Indonesia meningkatkan kreativitas siswa dengan predikat "sangat baik". Begitu pula, Wulandari Tri & Sutarna, (2025) melaporkan bahwa media interaktif berbasis Canva meningkatkan literasi digital siswa yang diuji menggunakan N-Gain tinggi (0,75).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi Canva telah efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai jenjang pendidikan. Sebagai contoh, studi di SMK Muhammadiyah 3 Makassar oleh Apriadi et al., (2024) menemukan bahwa penggunaan media Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa (peningkatan aktivitas dan minat belajar), yang kemudian berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Di SMP Negeri 34 Semarang, penerapan media Canva untuk pembelajaran penulisan surat pribadi dan resmi terbukti meningkatkan motivasi siswa hingga 85%, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar (Rochimmatussa'adah et al. 2024). Temuan serupa juga diperoleh oleh Hadana et al., (2023) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi di SMA Negeri 11 Semarang, di mana implementasi media Canva membuat pembelajaran lebih kondusif, interaktif, dan kreatif, sekaligus membantu mengatasi kebosanan yang sering muncul dalam kelas konvensional. Keseluruhan temuan ini

menegaskan bahwa Canva efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Studi lain di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta oleh Pratama & Hikmat, (2024) mengungkapkan bahwa media Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga meningkatkan hasil belajar melalui materi visual dan lembar tugas interaktif. Temuan serupa juga diperoleh oleh Kirom et al. (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada materi teks diskusi dinyatakan valid dengan hasil uji ahli 72,5% dan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari perbedaan skor pre-test dan post-test yang menghasilkan nilai N-Gain 0,31 dalam kategori cukup efektif. Selain itu, penelitian kuantitatif di tingkat SMA oleh Efendi et al., (2023) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva secara signifikan memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif korelasional.

Secara internasional, penelitian di Malaysia oleh Yunus et al., (2013) menyoroti peran penting media visual seperti citra digital dan animasi sebagai alat motivator dalam peningkatan minat baca sastra. Hal ini sejalan dengan temuan Apriliani, (2024), yang menunjukkan bahwa AI dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih efisien dan efektif. Selain itu, Wahyuni et al., (2024) menegaskan bahwa aplikasi berbasis AI, seperti Gemini, mampu meningkatkan keterampilan menulis, membaca, dan analisis teks melalui pendekatan interaktif dan fitur inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Meskipun tidak menyoroti Canva secara khusus, hasil-hasil tersebut menegaskan bahwa visualisasi digital dan pemanfaatan AI efektif meningkatkan keterlibatan siswa, prinsip yang diterapkan oleh media Canva modern.

Secara keseluruhan, temuan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media visual efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki hasil belajar, serta memudahkan guru dalam membuat media ajar. Meskipun demikian, kajian yang ada masih terbatas pada penggunaan Canva versi standar tanpa fitur kecerdasan buatan (AI). Belum ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pemanfaatan fitur AI pada Canva, seperti *Canva Code*, *Magic Write*, *Magic Design*, atau *Text-to-Image*, yang berpotensi lebih besar dalam meningkatkan efisiensi kerja guru sekaligus mendorong kreativitas siswa.

Celah penelitian ini menjadi relevan ketika dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA/SMK yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka, di mana guru dituntut berperan sebagai fasilitator kreatif. Lebih jauh, integrasi AI dalam pendidikan terbukti dapat merangsang kreativitas dan pemikiran kritis siswa. Praktik serupa telah dilakukan di Inggris, misalnya dengan meminta siswa menggambarkan teks mereka melalui ilustrasi berbasis AI untuk kemudian didiskusikan bersama, yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan sastra secara mendalam (Adams 2024).

Lebih lanjut, seringkali penelitian hanya fokus pada manfaat bagi siswa padahal guru sebagai fasilitator sangat memerlukan alat untuk merancang media ajar yang adaptif, kreatif, dan sesuai Kurikulum Merdeka. Hasil survei oleh Canva (2025) mendapati 78% guru bersemangat untuk menggunakan AI dalam pembelajaran, namun 93% merasa tidak yakin bagaimana memulainya menandakan perlunya dukungan pedagogis dan literasi AI bagi tenaga pendidik (Canva 2025).

Dengan demikian, hingga saat ini belum ada kajian pustaka sistematis mengenai langkah guru Bahasa Indonesia SMA/SMK menggunakan Canva *AI* sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan kajian pustaka sistematis untuk mengeksplorasi: (1) Bagaimana fitur-fitur AI

Canva (*Canva Code, Magic Write, Magic Design, Text-to-Image*) dapat mendukung guru dalam merancang media ajar Bahasa Indonesia berbasis proyek. (2) Apa potensi, keunggulan, dan tantangan pemanfaatan Canva AI dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti potensi dan tantangan Canva AI dalam meningkatkan literasi digital serta kreativitas siswa. Kontribusinya diharapkan mampu menunjukkan peran AI sebagai alat bantu pedagogis, menghadirkan media ajar yang lebih inovatif dibandingkan Canva konvensional, serta memberi rekomendasi praktis dan etis bagi guru.

METODE DAN DATA

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengeksplorasi potensi pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Canva sebagai media pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di tingkat SMA/SMK. Metode SLR dipilih karena mampu memberikan analisis yang sistematis dan komprehensif berdasarkan kajian literatur yang relevan serta terkini (Rahman, Rahmiaty, and Meylina 2022). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mendeskripsikan berbagai temuan dari sumber pustaka yang membahas penggunaan teknologi AI dalam pendidikan, khususnya pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa.

Subjek penelitian ini berupa literatur yang mencakup artikel jurnal, buku referensi, prosiding, laporan penelitian, serta dokumentasi dari platform Canva. Pemilihan literatur difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, serta strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA/SMK. Literatur yang digunakan dipilih dengan mempertimbangkan publikasi dari jurnal terakreditasi, database akademik, maupun sumber terpercaya lainnya yang memiliki relevansi dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui proses pencarian literatur di berbagai mesin pencari ilmiah, seperti Google Scholar, ResearchGate, dan database akademis lainnya. Pencarian dilakukan dengan menggunakan sejumlah kata kunci, antara lain "*Canva AI in education*", "*Canva code*", "*Interactive learning media with Canva*", "*Artificial Intelligence for language learning*", serta "*Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK dengan media digital*". Seluruh literatur yang terkumpul kemudian diseleksi menggunakan kriteria inklusi, yaitu membahas penggunaan teknologi AI atau Canva dalam pendidikan, relevan dengan konteks pembelajaran interaktif, dan terbit dalam kurun waktu lima tahun terakhir untuk menjamin keterbaruan informasi.

Analisis data dilakukan dengan metode *content analysis* kualitatif. Setiap literatur yang relevan ditelaah untuk mengidentifikasi tema, pola, serta hubungan antar konsep. Hasil analisis kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, meliputi potensi Canva AI sebagai media pembelajaran interaktif, Implementasi Canva AI dalam Pendidikan Bahasa Indonesia, manfaatnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA/SMK, serta tantangan implementasinya di lingkungan sekolah. Untuk menjaga validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari berbagai literatur guna menemukan konsistensi temuan. Selain itu, literatur yang berasal dari jurnal bereputasi dan tulisan pakar di bidang pendidikan maupun teknologi diprioritaskan agar hasil penelitian memiliki kredibilitas yang lebih kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi Fitur Canva AI untuk Pembelajaran

Penggunaan Canva AI sebagai media pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di tingkat SMA/SMK, khususnya pada Fase F, memiliki potensi besar yang melampaui sekadar efisiensi. Apriliani, (2024) menegaskan bahwa AI membantu guru merancang materi ajar secara lebih efektif dan efisien. Salah satu fitur unggulan Canva AI adalah prompt-based design seperti *Magic Write* dan *Magic Design*. Dengan fitur ini, guru dapat menghasilkan materi visual berkualitas hanya melalui perintah sederhana, misalnya membuat poster struktur teks cerpen untuk siswa SMA. Keunggulan ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran, sebagaimana ditegaskan oleh Pratama et al., (2025) yang menemukan bahwa integrasi Canva dengan AI mampu meningkatkan efektivitas proses belajar melalui visual yang menarik dan personalisasi materi.

Lebih jauh, Canva AI mendukung personalisasi pembelajaran sesuai kemampuan dan minat siswa. Utami & Karnedi, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Canva Magic AI* mampu meningkatkan kualitas tulisan siswa, khususnya dalam organisasi teks dan penyusunan paragraf, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Pada tahap Fase F, siswa SMA/SMK dituntut untuk mengevaluasi sekaligus menghasilkan teks yang kompleks, seperti esai, kritik sastra, maupun teks argumentasi. Dalam hal ini, Canva AI berfungsi sebagai mitra belajar yang mendorong berpikir kritis sekaligus kreatif. Fitur *Magic Write* dapat digunakan untuk menghasilkan contoh kerangka atau paragraf awal yang kemudian dianalisis, bukan sekadar ditiru. Proses analisis ini membantu siswa menilai kekuatan argumen, mengorganisasi gagasan, serta menyusun logika teks dengan lebih baik.

Selain itu, Canva AI mendukung visualisasi konsep sastra yang sering kali abstrak. Misalnya, siswa dapat membuat infografis konflik antar tokoh, latar cerita, atau penggunaan majas dalam puisi. Proses transformasi teks menjadi visual ini melatih siswa berpikir kritis sekaligus menyintesis informasi dengan lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan Hadana et al. (2023), yang menemukan bahwa implementasi Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi di SMA Negeri 11 Semarang menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kondusif, dan kreatif, serta mengurangi kebosanan dalam kelas konvensional.

Selain aspek analisis, Canva AI juga mendorong pembelajaran multimodal yang menghubungkan keterampilan menulis dengan literasi digital. Alih-alih berhenti pada produk teks tulis, siswa dapat mengembangkan tulisan persuasif menjadi kampanye digital berupa poster, presentasi, atau konten media sosial yang kontekstual dengan kehidupan nyata. Hal ini memperkaya keterampilan komunikasi visual sekaligus membangun literasi digital siswa. Personalisasi juga memungkinkan siswa mengaitkan tugas dengan minat mereka. Utami & Karnedi (2024), menekankan bahwa pendekatan ini terbukti meningkatkan kualitas tulisan sekaligus motivasi belajar. Dengan demikian, siswa tidak hanya menulis, tetapi juga menghasilkan karya multimodal yang unik, menggabungkan analisis teks dengan kreativitas visual.

Canva AI juga efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) dan kolaborasi. Melalui platform ini, siswa dapat bekerja sama merancang majalah dinding digital, poster analisis film, atau presentasi interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa berlatih mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan berkolaborasi kompetensi esensial abad ke-21. Relevansinya semakin kuat jika dikaitkan dengan capaian pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase F yang menekankan keterampilan menulis, membaca, berbicara, dan berpikir kritis. Misalnya, dalam pembelajaran teks anekdot atau cerpen, siswa dapat diarahkan membuat poster digital yang

menampilkan struktur teks, atau memproduksi digital storytelling berupa video narasi menggunakan fitur *Text-to-Image*.

Dukungan empiris dari penelitian Oktavia et al. (2024) di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan suasana interaktif dan memperkuat pemahaman. Sukini et al. (2025) juga menegaskan bahwa media digital berbasis AI menumbuhkan keterlibatan, kreativitas, dan keaktifan siswa, meskipun integrasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih dalam tahap awal. Sementara itu, Efendi et al. (2023) melalui penelitian kuantitatif korelasional menemukan bahwa media berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat SMA.

Dengan demikian, Canva AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga strategi pedagogis yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Pemanfaatannya mendorong siswa untuk berperan sebagai pencipta konten kreatif, pengamat kritis teks, dan kolaborator aktif dalam proses belajar. Potensi ini menjadikan Canva AI relevan sebagai pendamping pedagogis yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA/SMK, sekaligus menjawab tuntutan literasi dan keterampilan abad ke-21.

Implementasi Canva AI dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Secara praktis, Canva AI telah dimanfaatkan oleh guru di berbagai jenjang pendidikan dan menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas maupun efektivitas pembelajaran. Misalnya, penelitian "*Pemanfaatan Canva AI Guna Meningkatkan Kreativitas Guru di SMP Negeri 1 Pagerwojo*" menyebutkan bahwa pelatihan penggunaan Canva AI mendorong guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif, yang terbukti memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Alit et al., 2024). Temuan ini memperlihatkan bahwa kehadiran Canva AI bukan hanya mendukung proses belajar siswa, tetapi juga memperkuat kapasitas pedagogis guru sebagai perancang pembelajaran yang inovatif.

Hasil serupa ditunjukkan oleh penelitian Wijaya et al., (2025) di SMP Negeri 15 Manado juga menyoroti efektivitas platform digital berbasis AI Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembuatan poster. Temuan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapat predikat "Sangat Baik" dan "Baik" dalam aspek kreativitas dan tata letak, terbukti meningkatkan kompetensi visual dan kolaboratif mereka. Keterampilan ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa tidak hanya cakap dalam menulis teks, tetapi juga mampu mengemas gagasan ke dalam bentuk multimodal yang komunikatif.

Lebih luas, studi oleh A. R. Pratama et al., (2025) memperlihatkan bahwa integrasi Canva dengan AI mampu menghasilkan pengalaman belajar yang adaptif. Melalui fitur otomatisasi berbasis AI, materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien sekaligus berorientasi pada personalisasi. Hal ini penting dalam konteks Bahasa Indonesia di Fase F SMA/SMK, di mana siswa dituntut tidak hanya memahami teks, tetapi juga mampu mencipta dan mengevaluasi karya dengan tingkat kompleksitas tinggi, seperti esai atau kritik sastra. Dengan dukungan Canva AI, guru dapat mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi ide, menyusun teks dengan kerangka yang lebih jelas, hingga memvisualisasikan hasil analisis sastra melalui infografis atau poster digital.

Menariknya, meskipun penggunaan Canva dalam praktik pembelajaran belum selalu memanfaatkan fitur AI, hasilnya tetap memberikan dampak positif pada motivasi dan kreativitas siswa. Studi Oktavia et al. (2024) di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong menunjukkan bahwa Canva

mampu menciptakan suasana belajar interaktif serta memperkuat pemahaman konsep dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam konteks pendidikan dasar, penelitian literatur juga menemukan bahwa Canva berkontribusi meningkatkan motivasi, performa akademik, dan kreativitas siswa melalui media visual interaktif seperti video dan infografis (Susanti et al. 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa potensi Canva tidak terbatas pada satu jenjang, melainkan dapat diterapkan secara luas dengan penyesuaian konteks.

Dengan demikian, implementasi Canva AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya mendukung penyusunan materi ajar yang efisien, tetapi juga memperkaya proses belajar siswa melalui pengalaman multimodal, kolaboratif, dan adaptif. Relevansinya semakin kuat ketika dikaitkan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka di SMA/SMK, yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif. Oleh karena itu, Canva AI dapat dipandang bukan sekadar sebagai media tambahan, melainkan sebagai strategi pedagogis yang mampu menjembatani capaian pembelajaran.

Tantangan dan Keterbatasan Canva AI

Namun, efektivitas *Canva AI* bukan tanpa tantangan. Salah satu isu utama adalah potensi ketergantungan berlebihan pada output otomatis, yang dapat mengurangi kreativitas dan keterlibatan kognitif siswa. Penelitian internasional menyebutkan bahwa penggunaan AI generatif secara berlebihan dapat mengikis kemampuan berpikir kritis dan daya ingat siswa, efek yang telah terbukti secara eksperimental. Studi dari MIT menemukan bahwa pengguna AI cenderung menggunakan *copy-paste*, memiliki aktivitas otak yang lebih rendah, serta performa kognitif yang menurun dibanding siswa yang menulis secara manual (Schlott 2025).

Lebih lanjut, studi dari Ju, (2023), menunjukkan bahwa kepercayaan penuh pada AI menghasilkan penurunan akurasi membaca dan menulis, meski fungsi AI untuk *summarization* terbukti melipatgandakan output kualitas. Hal ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan AI yang seimbang dan dikombinasikan dengan kemandirian berpikir siswa.

Hal serupa juga ditemukan dalam studi oleh (Elstad 2024), yang menyoroti bahwa teknologi AI sebaiknya berfungsi sebagai pendamping guru, bukan pengganti. Dengan demikian, siswa tetap terdorong mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif melalui penugasan kreatif serta evaluasi berbasis proses dalam pembelajaran menulis.

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan AI di kelas berisiko menciptakan homogenitas hasil belajar. Siswa yang terlalu bergantung pada AI cenderung menghasilkan karya dengan struktur dan gaya serupa, sehingga kreativitas personal semakin menurun (Doshi and Hauser 2024). Fenomena ini mengindikasikan bahwa Canva AI memang membantu mempercepat produksi media pembelajaran, tetapi tetap membutuhkan arahan guru agar siswa tidak kehilangan keunikan dalam berpikir dan berkarya.

Di sisi lain, keterbatasan AI juga terletak pada kualitas interaksi yang diciptakan. Studi Umarova et al., (2025) menemukan bahwa hasil belajar lebih optimal ketika siswa menggunakan AI untuk berdialog dan mendapatkan umpan balik reflektif, bukan sekadar menyalin jawaban otomatis. Artinya, Canva AI dapat berperan positif bila dimanfaatkan sebagai fasilitator interaktif yang memicu diskusi, bukan sekadar penyedia hasil instan. Dengan pendekatan ini, teknologi tetap mendukung proses belajar kritis tanpa menurunkan peran siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, Canva AI memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia, khususnya dalam hal efisiensi pembuatan media. Akan tetapi, tantangan berupa risiko homogenitas karya, penurunan kreativitas, dan ketergantungan berlebihan pada AI perlu diantisipasi. Oleh karena itu, peran guru tetap krusial dalam mengarahkan penggunaan teknologi ini agar tidak sekadar menjadi alat instan, melainkan pendamping yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan reflektif.

Inovasi: Peran Canva Code dalam Pembelajaran Interaktif

Kebaruan utama dari artikel ini terletak pada pemaparan fitur Canva Code, yang hingga kini belum banyak dibahas dalam literatur pendidikan. Canva Code merupakan inovasi yang memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, membangun elemen interaktif seperti kuis, kalkulator, maupun mini-game hanya dengan mengetik perintah sederhana, tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Fitur ini juga dapat langsung diintegrasikan ke dalam desain presentasi, dokumen, maupun situs web yang dibuat melalui Canva.

Pendidikan melalui model *no-code* seperti Canva Code mendukung pembelajaran berbasis proyek, kolaboratif, dan kreatif sejalan dengan Kurikulum Merdeka karena guru kini bisa berperan lebih sebagai fasilitator kreatif. Misalnya, guru dapat merancang kuis interaktif untuk mengeksplorasi simbolisme dalam puisi, membuat mini-game untuk melatih pemahaman retorika dalam teks drama, atau mengembangkan simulasi naratif interaktif guna memperdalam penguasaan teks eksposisi dengan simulasi interaktif. Praktik-praktik ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi, dan kreativitas.

Tren *no-code* dalam edtech semakin diakui sebagai sarana yang memberdayakan pendidik. Alat *no-code* memungkinkan guru mendesain proyek digital tanpa harus menguasai pemrograman, sehingga memperkaya pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi (Philippe 2024). Dalam konteks ini, Canva Code bukan sekadar alat teknis baru, tetapi menjadi bagian dari gerakan transformasi pedagogi digital yang inklusif.

Lebih jauh, *Canva Code* memberi ruang bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator kreatif tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang partisipatif dan menantang. Namun, implementasi fitur ini tetap menghadirkan sejumlah tantangan, seperti kebutuhan akses internet yang stabil, kesiapan literasi digital guru, serta kemampuan pedagogis untuk memastikan bahwa aspek interaktivitas tidak mengurangi kedalaman proses belajar siswa.

Dengan demikian, kehadiran Canva Code dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA/SMK dapat dipandang sebagai peluang strategis untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pendekatan interaktif, kolaboratif, dan berbasis proyek. Fitur ini bukan hanya sekadar memperkenalkan teknologi baru, tetapi juga menghadirkan paradigma pembelajaran yang lebih partisipatif, di mana siswa dilatih untuk mengeksplorasi teks dengan cara kreatif dan aplikatif. Meski demikian, keberhasilan penerapannya tetap bergantung pada kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara pedagogis serta dukungan infrastruktur yang memadai. Hal ini menegaskan bahwa inovasi digital seperti Canva Code hanya akan bermakna apabila digunakan secara tepat guna, selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, serta diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan literasi digital siswa.

KESIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva AI berpotensi besar dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA/SMK. Fitur-fitur seperti *Magic Write*, *Magic Design*, *Text-to-Image*, hingga *Canva Code* memungkinkan guru menyusun media ajar yang lebih efisien, menarik, serta sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka. Sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, integrasi Canva AI tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Meskipun demikian, pemanfaatan Canva AI tidak lepas dari tantangan. Potensi ketergantungan berlebihan, risiko homogenitas karya, hingga keterbatasan literasi digital guru menuntut adanya strategi pedagogis yang tepat. Guru perlu berperan aktif sebagai fasilitator agar teknologi ini tidak sekadar menjadi alat instan, melainkan benar-benar mendorong kedalaman belajar siswa. Oleh karena itu, pelatihan literasi digital bagi guru, dukungan infrastruktur, dan pengembangan kebijakan pendidikan berbasis AI menjadi kunci agar pemanfaatan Canva AI dapat optimal sekaligus etis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Richard. 2024. "The English Schools Looking to Dispel 'Doom and Gloom' around AI." *The Guardian*. Retrieved (<https://www.theguardian.com/education/2025/mar/06/the-english-schools-looking-to-dispel-doom-and-gloom-around-ai?>).
- Alit, Ronggo, Paramitha Nerisafitra, and Ervin Yohannes. 2024. "Pemanfaatan Canva AI Guna Meningkatkan Kreatifitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Pagerwojo." *Jurnal Lintas Karsa* 1(1):34–42.
- Apriadi, Muhammad Nawir, and Kaharuddin. 2024. "Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK 3 Muhammadiyah Makasar." 9:26–32.
- Apriliani, Dini. 2024. "Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 7(1):15–21. doi: 10.22437/dikbastra.v7i1.33262.
- Canva, Education News. 2025. "AI Canva Dalam Studi Pendidikan: Para Pengajar Memanfaatkan Kemampuan AI." *Ruang Redaksi*. Retrieved (https://www.canva.com/id_id/kantorberita/berita/ai-education-survey/).
- Doshi, Anil R., and Oliver P. Hauser. 2024. "Generative AI Enhances Individual Creativity but Reduces the Collective Diversity of Novel Content." *Science Advances* 10(28). doi: 10.1126/sciadv.adn5290.
- Efendi, Rinja, Abdul Putra Ginda Hasibuan, Elvina, and Pariang Sonang Siregar. 2023. "Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes." *International Journal of Elementary Education* 7(2):342–52. doi: 10.23887/ijee.v7i2.53956.
- Elstad, Eyvind. 2024. "Harnessing AI in Secondary Education to Enhance Writing Competence." *ArXiv* 1:1–19. doi: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2412.12117>.

- Hadana, Silma Hana, Asep Purwo Yudi Utomo, Nurus Sa'adah, and Titis Ardyasti. 2023. "Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang." *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)* 1(1):126–42. doi: 10.54066/jupendis-itb.v1i1.113.
- Ju, Qirui. 2023. "Experimental Evidence on Negative Impact of Generative AI on Scientific Learning Outcomes." *ArXIV*.
- Kirom, Syahrul, Hosniyeh Hosniyeh, and Muhammad Masykur Baiquni. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Teks Diskusi Peserta Didik Kelas IX Di SMP Al-Falah." *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1(1):1–18.
- Ledford, Jerri. 2024. "92% of Global Business Leaders Expect Employees to Have This One Tech Skill." *Lifewire*. Retrieved September 6, 2024 (<https://www.lifewire.com/canva-magic-studio-helps-employees-digital-design-8707602>).
- Nahuda, Nahuda, Kunaenih Kunaenih, Rizziq Maulana Yatin, Yunita Maulidya, Milatie Hanief, Anisa Aulia, and Nurul Zahro Hasmiyatika Putri. 2023. "Pelatihan Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas Di SMA Negeri 1 Pare Kediri." *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 6(5):523. doi: 10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363.
- Oktavia, Sarioktavia, Arono, and Nafri Yanti. 2024. "Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong." *Jurnal Ilmiah KORPUS* 8(2 SE-Articles):312–25.
- Philippe, H. 2024. "The Rise of No-Code in EdTech: How Educators Are Building Interactive Learning Experiences - Raw.Studio." *Raw.Studio*. Retrieved November 4, 2024 (<https://raw.studio/blog/the-rise-of-no-code-in-edtech-how-educators-are-building-interactive-learning-experiences/>).
- Pratama, Abdullah Reza, Dian Puspita, Elsa Puspita Sari, Fajar Pangestu, and Hizba Nurazizah. 2025. "SISTEM PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA DAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS BELAJAR." 3(2):185–91.
- Pratama, Ferdian Rizki, and Mauliy Halwat Hikmat. 2024. "Improving Student 's Motivation and Learning Outcomes." 9(December):241–55.
- Rahman, Fadhlur, Rahmiaty Rahmiaty, and Meylina Meylina. 2022. *Rahmiaty, M., & Rahman, F. (2022). Instrumen Penelitian: Panduan Penelitian Di Bidang Pendidikan. Jejak Pustaka. Yogyakarta: Jejak Pustaka.*
- Rochimmatussa'adah, Rifana Yuniartanti, Neni Widyawati, Fahrizal Lalang Sitoro, Asep Purwo Utomo, Isnarto Isnarto, and Slamet Hari Pambudi. 2024. "Implementasi Media Canva Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Surat Pribadi Dan Dinas Pada Siswa SMPN 34 Semarang." *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* 2(4):50–61. doi: 10.61132/pragmatik.v2i4.982.
- Schlott, Rikki. 2025. "Educators Warn That AI Shortcuts Are Already Making Kids Lazy: 'Critical Thinking and Attention Spans Have Been Demolished.'" *New York Post*. Retrieved

(<https://nypost.com/2025/06/25/tech/educators-warn-that-ai-shortcuts-are-already-making-kids-lazy/>).

- Sukini, Sukini, Sri Budiyo, Wisnu Nugroho Aji, and Danang Suseno. 2025. "Digital Media and Artificial Intelligence in Teaching Bahasa Indonesia: Realities, Potentials, and Challenges." *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)* 5(2):371–87. doi: 10.22515/jemin.v5i2.11958.
- Susanti, Dyah Aris, Eva Dewi Purwitasari, and Nina Sultonurohmah. 2024. "The Effectiveness of Using Canva Application as A Science Learning Media in Elementary Schools." *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education* 4(2):89–100. doi: 10.37680/basica.v4i2.6393.
- Umarova, Khonzoda, Talia Wise, Zhuoer Lyu, Mina Lee, and Qian Yang. 2025. "How Problematic Writer-AI Interactions (Rather than Problematic AI) Hinder Writers' Idea Generation."
- Utami, Silvia, and Karnedi Karnedi. 2024. "Enhancing Students' Writing Paragraphs through Canva Magic AI." *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya* 18(2):105. doi: 10.30595/lks.v18i2.23475.
- Wahyuni, Rizki Niko, Irma Suryani, and Warni Warni. 2024. "Pemanfaatan Gemini Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA: Studi Literatur." *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 7(3):446. doi: 10.30998/diskursus.v7i3.26571.
- Wijaya, Pratiwi Wardini Putri, Donald M. Ratu, and Santje Iroth. 2025. "Implementation of AI-Based Digital Platform Through Canva Application in Indonesian Language Subject for Students of SMP Negeri 15 Manado." *Abdurrauf Science and Society* 1(3):207–17. doi: 10.70742/asoc.v1i3.216.
- Wilser, Jeff. 2024. "Giving Everyone Creative Vision." *TIME; Time*. Retrieved (<https://time.com/7094550/canva-magic-studio>).
- Wulandari Tri, Herlina, and Sutama Sutama. 2025. "Development of Interactive Learning Media Based on Canva for Education To Improve Digital Literacy Skills in Solar System Material Ipas Project." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 35(1):139–51.
- Yunus, Melor Md, Hadi Salehi, and Dexter Sigan Anak John. 2013. "Using Visual Aids as a Motivational Tool in Enhancing Students Interest in Reading Literary Texts." 114–17.