JURNAL ILMIAH SISTEM INFORMASI (JUSI)
VOL 5, No. 2, Mei 2026, pp. 119-129
p-ISSN : 2803-1507 (media cetak) | e-ISSN : 2803-1531 (media online)
Link Publikasi: https://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JUISI/issue/view/171

Analysis of Canva Utilization at Kindergarten Jabalussalam Nature School Using the Technology Acceptance Model

Nur Asia[1], Vanesa Angelica Joceline*[2], Yustian Servanda[3], Nasruddin Bin Indris[4]
[1,2,3,4] Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mulia Balikpapan
Jl. Letjend. TNI Jl. Letjen Zaini Azhar Maulani No.9, 76114, Balikpapan, Kalimantan Timur, Indonesia
e-mail: 2313001@students.universitasmulia.ac.id[1], 2313093@students.universitasmulia.ac.id*[2], yustians@universitasmulia.ac.id[3], nasruddin@universitasmulia.ac.id[4]

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 14-11-2025
Revised: 22-12-2025
Accepted: 04-01-2026
Published: 21-05-2026

ABSTRACT

The development of digital technology encourages teachers to adapt to innovative and effective learning media, including in early childhood education (PAUD). One widely used application is Canva, a learning tool for reporting assessments. This study aims to analyze the use of the Canva application among PAUD teachers at Sekolah Alam Jabalussalam, using the Technology Acceptance Model (TAM). This study employed a qualitative, descriptive approach. Data were collected through in-depth interviews with three PAUD teachers selected using purposive sampling. Data analysis was conducted thematically, referring to the TAM components: Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Behavioral Intention to Use, and Actual Use. The results showed that Canva was perceived as easy to use and provided significant benefits in enhancing creativity, time efficiency, and the quality of learning media and reporting. This positive perception fostered positive attitudes and teachers' interest in using Canva continuously. The main obstacle identified was a limited internet connection, but this did not significantly impact the acceptance of the Canva application. This study concluded that Canva was well-received and suitable for use as a digital learning medium in early childhood education.

Keywords: *Canva, PAUD, Technology Acceptance Model, Digital Learning Media.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong guru untuk beradaptasi dengan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, termasuk pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan adalah Canva sebagai media pembelajaran dan laporan penilaian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Canva oleh guru PAUD Sekolah Alam Jabalussalam berdasarkan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap tiga guru PAUD yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data dilakukan secara tematik dengan mengacu pada komponen TAM, yaitu *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Behavioral Intention to Use, Actual Use*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva dipersepsikan mudah digunakan dan memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kreativitas, efisiensi waktu, serta kualitas media pembelajaran dan penilaian. Persepsi positif tersebut mendorong sikap yang baik serta minat guru untuk menggunakan Canva

DOI: https://doi.org/10.51903/r6wrn689

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

secara berkelanjutan. Kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan jaringan internet, namun tidak memengaruhi secara signifikan penerimaan terhadap aplikasi Canva. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva diterima dengan baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran digital pada pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Canva, PAUD, Technology Acceptance Model, Media Pembelajaran Digital*.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mendukung pelaksanaan penilaian serta dokumentasi perkembangan belajar anak [1]. Namun, dalam implementasinya, sebagian besar guru PAUD masih memanfaatkan media pembelajaran konvensional, seperti buku cetak, lembar kerja manual, dan aplikasi perkantoran sederhana, yang memiliki keterbatasan dari aspek visual, efesiensi waktu, serta daya tarik bagi peserta didik usia dini. Kondisi tersebut berimplikasi pada kurang optimalnya proses pembelajaran [2] [3].

Salah satu platform digital yang semakin banyak digunakan dalam bidang pendidikan adalah aplikasi Canva. Canva menyediakan berbagai fitur desain visual yang mudah dioperasikan, dilengkapi dengan template siap pakai serta elemen grafis yang beragam, sehingga dapat membantu guru dalam menyusun media pembelajaran dan laporan penilaian sevara lebih kreatif, efefktif dan menarik [4] [5]. Karakteristik tersebut menjadikan Canva relevan untuk diterapkan pada jenjang PAUD yang menekankan pembelajaran berbasis visual, interaktif dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran serta mendukung efektifitas proses belajar mengajar [6] [7].

Meskipun pemanfaatan Canva dalam dunia pendidikan telah banyak diteliti, sebagian besar penelitian terdahulu masih menggunakan pendekatan kuantitatif dan berfokus pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Penelitian yang secara khusus mengkaji penerimaan teknologi Canva dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada konteks PAUD masih terbatas, terutama pada lembaga PAUD dengan karakteristik pembelajaran berbasis sekolah alam. Padahal, pendekatan sekolah alam memiliki kekhasan yang menekankan pembelajaran kontekstual, pengalaman belajar langsung, serta kreativitas guru sebagai fasilitator, sehingga memerlukan media pembelajaran yang bersifat fleksibel dan adaptif [4] [8] [9].

Dalam mengkaji penerimaan dan penggunaan teknologi oleh guru, *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan kerangka konseptual yang relevan karena mampu menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi melalui komponen *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Behavioral Intention to Use, dan Actual Use*. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan dan kegunaan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat serta keberlanjutan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan [10] [11].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Canva oleh guru PAUD di Sekolah Alam Jabalussalam dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian ini secara khusus mengkaji persepsi guru terkait kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, minat penggunaan berkelanjutan, serta penggunaan aktual Canva sebagai media pembelajaran dan pelaporan penelitian. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan lembaga PAUD dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital [12] [13].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Fitur-Fitur Aplikasi Canva*

Beberapa penelitian melaporkan bahwa Canva banyak dimanfaatkan sebagai platform desain grafis digital untuk menghasilkan berbagai konten visual, seperti brosur, infografis, spanduk, pamflet, worksheet, poster, flashcard, presentasi, dan dokumen penilaian [5]. Penelitian oleh [14] menunjukkan bahwa Canva dapat diakses melalui browser maupun aplikasi *handphone* dan laptop serta ketersediaan dua jenis layanan, yaitu gratis dan berbayar. Dengan layanan gratis, Canva memiliki berbagai fitur yang mendukung proses pembuatan konten visual. Fitur desain kolaboratif memungkinkan pengguna berkolaborasi secara *online* dan

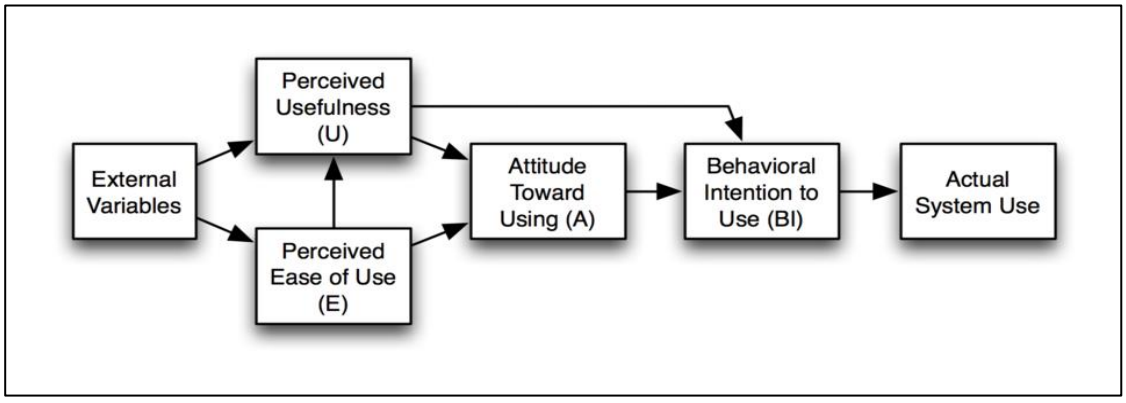
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

ketersediaan template desain siap pakai sebagaimana ditekankan oleh [15]. Pengguna juga memiliki akses ke berbagai elemen grafis seperti ilustrasi, vektor, ikon, dan stiker. Tidak hanya itu, Canva menyediakan stok foto dan pengguna dapat mengunggah foto sendiri untuk digunakan dalam desain. Fitur bagan dan grafik pada Canva juga memudahkan pengguna menampilkan data dalam bentuk visual yang mudah dipahami, dengan berbagai jenis bagan yang dapat dipilih dan disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna. Fitur ini sangat membantu untuk meningkatkan efisiensi pembuatan desain. Canva juga menyediakan animasi dan efek yang memungkinkan elemen grafis dan teks bergerak, menjadikan konten visual lebih menarik dan interaktif. Dengan hal tersebut, Canva menawarkan fitur yang bermanfaat. Namun, pengguna dapat menggunakan layanan berbayar (Pro) untuk mengakses template, elemen grafis, dan fitur yang lebih lengkap.

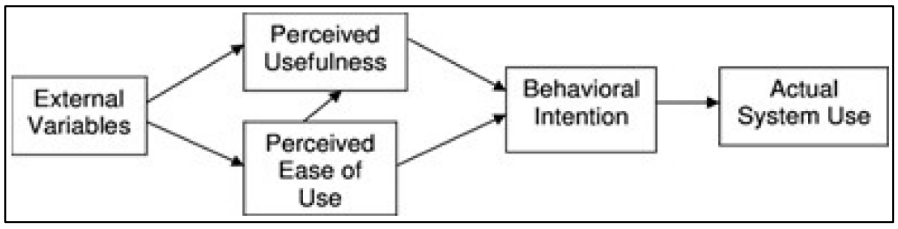
2.2. *Penerimaan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pembelajaran Digital*

Berbagai penelitian sebelumnya menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) sebagai kerangka teoritis untuk mengkaji penerimaan pengguna terhadap teknologi. Studi [16] menunjukkan bahwa TAM banyak digunakan dalam penelitian sistem informasi untuk menjelaskan bagaimana pengguna memahami dan mengaplikasikan teknologi informasi.

Instrumen yang dirumuskan oleh Davis pada tahun 1989 untuk memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi yang ditunjukkan pada Gambar 1, yaitu *perceived usefulness* (PU), *perceived ease of use* (PEOU), *attitude toward use* (ATU), *behavioral intention to use* (BI), dan *actual use* (AU) [16]. Kemudian pada tahun 2000, Davis dan Venkatesh mengembangkan dan memodifikasi kerangka *technology acceptance model* yaitu model TAM 2 yang disajikan pada Gambar 2. Model ini menghilangkan komponen *attitude towards using* (ATU). Perubahan ini menunjukkan pergeseran fokus di mana komponen *perceived usefulness* (PU) dan *perceived ease of use* (PEOU) kini memberikan pengaruh langsung terhadap *behavioral intention to use* (BI) tanpa harus melalui komponen *Attitude Toward Using* (ATU) [17].



Gambar 1. Komponen TAM Pertama pada Tahun 1989



Gambar 2. Modifikasi Komponen TAM pada Tahun 2000

Dalam konteks penggunaan media digital, komponen *perceived usefulness* telah dikuatkan dengan penelitian [18], bahwa sistem dapat meningkatkan produktivitas kerja dan kinerja pengguna. Apabila pengguna mempercayai bahwa sistem tersebut berguna, maka pengguna akan menggunakan sistem tersebut. [18] menyimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna sistem untuk melaksanakan tugas, sehingga dapat berpengaruh positif terhadap penggunaannya. Hal ini berkaitan erat dengan *perceived ease of use*, dimana kemudahan dalam menggunakan sistem terbukti mampu mengurangi beban kerja guru dalam meningkatkan penggunaan teknologi yang lebih efektif [19] [20]. Penelitian oleh [19], [20] menunjukkan bahwa antarmuka yang intuitif dan kemudahan navigasi menjadi

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

faktor utama bagi pengguna dalam penerimaan teknologi. *Perceived Ease of Use* didasarkan pada sejauh mana pengguna mengharapkan sistem yang akan digunakan tidak mengalami kesulitan.

Selanjutnya, penelitian mengenai *Behavioral Intention to Use* menunjukkan adanya kepuasan guru terhadap fitur teknologi yang menciptakan niat untuk menggunakan sistem secara berkelanjutan [21]. Menurut penelitian [10], minat penggunaan sistem muncul ketika teknologi dapat meningkatkan efisiensi kerja. Oleh karena itu, kepuasan pengguna terhadap teknologi menciptakan niat untuk menggunakan sistem tersebut secara berkelanjutan yang disebut *Actual Use*. Davis [10] menyatakan bahwa *Actual Use* merupakan kondisi sesungguhnya dalam pengaplikasian sistem. Penggunaan sesungguhnya dipengaruhi langsung oleh 2 indikator pengukuran komponen penggunaan teknologi, yaitu durasi dan frekuensi penggunaan teknologi tersebut [12]. Studi mengenai penerimaan e-learning menggunakan TAM [14] menegaskan bahwa Actual Use hanya dapat dicapai ketika pengguna memiliki niat (behavioral intention) yang didasari oleh efektivitas sistem tersebut.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam persepsi, pengalaman, serta praktik guru PAUD dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan pelaporan penilaian. Pendakatan ini dinilai relevan untuk mengkaji penerimaan teknologi secara kontekstual, khususnya pada lingkungan PAUD yang memeliki karakteristik pembelajaran yang khas [18] [22].

Subjek penelitian terdiri atas tiga orang guru PAUD Sekolah Alam Jabalussalam yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan responden meliputi pengalaman mengajar minimal tujuh tahun serta keterlibatan aktif dalam penggunaan Canva pada kegiatan pembelajaran dan penyusunan laporan penilaian. Pemilihan informan berpengalaman ini bertujuan untuk memperoleh data yang mendalam, sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian kualitatif terkait pemanfaatan media pembelajaran digital [4] [12]. Adapun responden penelitian ini adalah Ibu Rosita, S.Pd., Ibu Azizatin Nasucha, S.Pd., dan Ibu Juli Qiftiana Nasir, S.M.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terstrutur dengan panduan wawancara yang disusun berdasarkan konstru Technology Accetance Model (TAM), yaitu *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Behavioral Intention to Use,* dan *Actual Use.* Metode wawancara dipilih karena mampu menggali pandangan subjektif guru secara komprehensif terkait kemudahan, manfaat, minat penggunaan, serta penggunaan actual Canva dalam praktik pembelajaran PAUD [10], [22]. Selain wawancara, data diperkuat dengan dokumentasi hasil karya pembelajaran dan laporan penilaian yang dibuat menggunakan Canva.

Wawancara ini digunakan untuk menggali pengalaman guru, persepsi, kendala, manfaat, serta dampak Canva dalam proses pembelajaran PAUD. Untuk memperoleh data tersebut, penelitian ini menggunakan instrumen wawancara yang disusun berdasarkan komponen *Technology Acceptance Model* (TAM) [18]. Rincian komponen yang mendasari pertanyaan wawancara penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Komponen TAM, Deskripsi, dan Indikator Wawancara

Komponen TAM	Definisi	Indikator
Perceived Usefulness (PU)	Canva bermanfaat dalam membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, efektivitas dan efisiensi pekerjaan,	1. Canva meningkatkan kualitas media pembelajaran dan laporan penilaian siswa 2. Canva membantu mempermudah proses mengajar
Perceived Ease of Use (PEOU)	Canva mudah digunakan dan dipelajari, baik bagi guru tanpa keahlian desain	1. Fitur – fitur Canva mudah dipahami dan dipelajari 2. Guru mudah membuat desain untuk menunjang proses pembelajaran
Behavioral Intention to Use (BI)	Keinginan guru untuk menggunakan Canva untuk menunjang proses pembelajaran secara berkelanjutan	1. Rencana guru dalam menggunakan canva secara berkelanjutan di masa depan 2. Guru ingin meningkatkan keterampilan Canva 3. Guru ingin memanfaatkan fitur – fitur Canva untuk proses pembelajaran
Actual Use (AU)	Implementasi nyata penggunaan Canva oleh guru PAUD Sekolah Alam Jabalussalam	1. Frekuensi penggunaan Canva 2. Konsistensi guru dalam menggunakan Canva

Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis mengacu pada kerangka TAM untuk memastikan keterkaitan antara

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

temuan dan komponen penerimaan teknologi. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan melibatkan tiga responden serta penguatan melalui studi literatur yang relevan dengan pemanfaatan Canva dan penerapan TAM dalam konteks pendikakan [12], [18].

Penelitian ini memiliki jumlah responden yang relatif terbatas, yaitu tiga orang guru PAUD. Keterbatasan ini berimplikasi pada rendahnya tingkat generalisasi temuan penelitian ke konteks PAUD yang lebih luas. Namun demikian, penelitian ini tidak bertujuan untuk generalisasi statik, melainkan untuk memperoleh pemahaman mendalam (*in-depth understanding*) mengenai penerimaan dan pemanfaatan Canva pada konteks spesifik PAUD berbasis sekolah alam. Oleh karena itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadikan rujukan konseptual dan empiris bagi penelitian selanjutnya dengan cakupan responden dan lokasi yang lebih luas [22], [11].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. *Media Pembelajaran Sebelum Menggunakan Canva*

Sebelum menggunakan aplikasi Canva, media yang digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran maupun penyusunan laporan penilaian siswa masih sangat sederhana, seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint. Ibu Rosita menjelaskan bahwa sebelum mengenal Canva, media pembelajaran dibuat menggunakan Microsoft Word dan hasilnya "kurang menarik untuk anak PAUD". Hal serupa disampaikan oleh Ibu Azizah, yang menyebutkan bahwa *worksheet* sebelumnya masih menggunakan format standar dan minim variasi visual, sehingga kurang mampu menarik perhatian anak. Kondisi ini membuat guru kesulitan menyesuaikan media dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Situasi tersebut menjadi latar belakang penting mengapa *platform* digital seperti Canva dipandang sebagai alternatif yang lebih praktis, kreatif, dan mendukung kebutuhan pembelajaran di PAUD.

Konteks pemanfaatan Canva pada PAUD Sekolah Alam Jabalussalam menekankan pada pembuatan media yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penggunaan Canva dalam konteks PAUD ini tidak hanya terbatas pada pembuatan bahan ajar, tetapi juga mencakup penyusunan lembar kerja peserta didik, presentasi kegiatan, serta laporan perkembangan anak. Hal ini menunjukkan bahwa Canva telah menjadi bagian dari praktik pembelajaran guru dan mendukung kebutuhan administrasi pembelajaran secara efektif. Pemanfaatan media digital yang kontekstual dan visual sejalan dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan aspek konkret dan menarik secara visual [2], [12].

4.2. Hasil Analisis Pemanfaatan Canva Berdasarkan Technology Acceptance Model (TAM)

4.2.1. *Perceived Ease of Use (Persepsi Kemudahan Penggunaan)*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan Canva. Guru menilai Canva mudah dipelajari dan digunakan tanpa memerlukan keahlian desain grafis khusus. Ibu Rosita menyatakan bahwa *"Alhamdulillah sangat mudah sekali"*, sedangkan Ibu Azizatin mengungkapkan bahwa Canva *"cukup mudah digunakan dan bisa membuat presentasi sesuai dengan ide sendiri"*. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Ibu Juli yang menilai bahwa penggunaan Canva *"mudah"* dalam mendukung persiapan pembalajaran.

Temuan ini menegaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan ((*Perceived Ease of Use*) menjadi faktor penting dalam penerimaan Canva oleh guru PAUD. Dalam kerangka TAM, kemudahan penggunaan teknologi [16]. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Kritiana dan Dewi serta Wulandari fan Mudunillah yang menyatakan bahwa anrtarmuka sedeharana dan fleksibilitas fitur Canva mendorong guru untuk mengadopsi media pembelajaran digital secara mandiri [12] [4].

4.2.2. *Perceived Usefulness (Persepsi Kegunaan)*

Dari sisi kegunaan, Canva dinilai memberikan manfaat yang signifikan dalam menunjang tugas guru PAUD. Responden menyampaikan bahwa Canva membantu mempercepat proses pembuatan media pembelajaran dan laporan penilaian, sekaligus meningkatkan kualitas tampilan visualnya. Media yang dihasilkan dianggap lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Ibu Rosita menyampaikan bahwa *Canva "membantu membuat media lebih menarik dan cocok untuk usia PAUD"*, sedangkan Ibu Azizatin menjelaskan bahwa *worksheet* dapat disesuaikan dengan ketertarikan anak karena *"elemen-elemen di Canva sudah tersedia"*. Persepsi kegunaan ini juga dirasakan dalam penyusunan

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

laporan penilaian yang menjadi lebih rapi dan komunikatif. Canva juga dinilai mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena materi yang disajikan lebih mudah dipahami serta mampu menumbuhkan ketertarikan dan semangat belajar anak.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Atmono dkk, serta Purba dan Harahap yang menyatakan bahwa penggunaan Canva berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan memudahkan guru dalam Menyusun materi yang lebih menarik [1], [9]. Penelitian lain juga menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat kualitas belajar siswa, sebagaimana disampaikan oleh Dewi [12].

Selain itu, kutipan dari responden semakin memperkuat persepsi kegunaan tersebut. Ibu Rosta menyampaikan bahwa aplikasi ini "membantu membuat media lebih menarik dan cocok untuk usia PAUD". Ibu Azizah menambahkan bahwa *worksheet* yang dibuat melalui Canva "bisa disesuaikan dengan ketertarikan anak." Sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan dan lebih sesuai dengan kebutuhan anak. Dibandingkan media sebelumnya yang visualnya terbatas, Canva memberikan fleksibilitas desain yang membuat materi lebih hidup, variatif. Dan relevan. Hal ini terlihat pada Gambar 3 yang menampilkan contoh lembar kerja (*worksheet*) yang di desain guru menggunakan Canva. Lembar kerja ini di desain menggunakan warrna, ilustrasi, dan tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik anak PAUD.



Gambar 3. Lembar Kerja Siswa PAUD Sekolah Alam Jabalussalam yang Dibuat Menggunakan Canva

4.2.3. *Behavioral Intention to Use (Minat Penggunaan Berkelanjutan)*

Kepuasan guru terhadap pengguna Canva mendorong terbentuknya niat penggunan berkelanjutan. Seluruh responden menyatakan keinginan untuk menggunakan Canva dalam pembelajaran. Ibu Rosita menegaskan bahwa Canva *"insyaAllah akan digunakan terus",* sementara Ibu Azizatin menyatakan bahwa Canva *"cukup memudahkan membuat media pembelajaran dan presentasi".* Pernyataan ini menunjukkan sikap positif guru terhadap keberlanjutan pengguna Canva.

Ibu Azizah juga menyampaikan bahwa ketika desain Canva di tampilkan melalui TV dan proyektor, *"anak-anak jadi lebih bersemangat belajar".* Aktivitas pembelajaran interaktif dengan menampilkan media pembelajaran di layar proyektor dapat dilihat pada Gambar 4, di mana penggunaan media visual digital terbukti mampu menarik perhatian siswa.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 4. Kegiatan Pembelajaran Siswa menggunakan Media Pembelajaran Canva

Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menerima Canva sebagai alat bantu teknis, tetapi juga melihatnya sebagai media yang mampu meningkatkan kualitas interaktif belajar di kelas. Ibu Azizah juga menegaskan bahwa dirinya "*sangat puas karena Canva memudahkan dalam membuat media pembelajaran."* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan kegunaan yang telah dirasakan guru menjadi dasar uatama terbentuknya niat melanjutkan penggunaan. Sikap positif tersebut merupakan hasil dari pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermanfaat selama menggunakan Canva.

Pemanfaatan Canva tidak hanya berhenti pada proses belajar mengajar saja, tetapi juga berlanjut pada pengomunikasian hasil belajar kepada wali murid. Sebagaimana didokumentasikan dalam Gambar 5, guru mempresentasikan hasil pembelajaran siswa yang telah disusun menggunakan Canva kepada orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang visualnya menarik dapat meningkatkan efektivitas komunikasi antara pihak sekolah dan orang tua siswa.



Gambar 5. Penggunaan Media Presentasi Penyampaian Hasil Pembelajaran Menggunakan Canva

4.2.4. *Actual Use (Penggunaan Aktual)*

Penggunaan Canva telah direalisasikan dalam praktik pembelajaran sehari-hari guru PAUD Sekolah Alam Jabalussalam. Namun, kendala jaringan internet masih dirasakan oleh sebagian responden. Ibu Azizatin menyampaikan bahwa "saat jaringan kurang stabil, hasil desain kurang maksimal dan sulit terunduh", sementara Ibu Juli menyebutkan bahwa kendala utama adalah "jaringan internet". Koneksi yang tidak stabil dapat menghambat proses desain maupun pengunduhan media, terutama saat bekerja dengan *file* berukuran besar atau mengakses fitur tertentu secara *online*. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa keterbatasan infrastruktur digital, termasuk jaringan internet, merupakan tantangan dalam penerapan teknologi pembelajaran di berbagai konteks pendidikan, misalnya studi tentang pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan [23], [24].

Meskipun demikian, masalah tersebut tidak mengurangi minat maupun penggunaan aktual para guru terhadap Canva, karena manfaat serta kemudahan yang diperoleh jauh lebih besar dibandingkan kendala

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

yang dihadapi [22]. Hal ini sejalan dengan temuan Husein yang menyatakan bahwa keterbatasan infrastruktur tidak selalu menurunkan tingkat adopsi teknologi dalam pembelajaran [8].

4.3. *Implementasi Nyata Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran PAUD Sekolah Alam Jabalussalam)*

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran PAUD Sekolah Alam Jabalussalam tidak hanya terlihat dari hasil wawancara, tetapi juga diperkuat oleh dokumentasi hasil pembelajaran yang dihasilkan oleh guru. Sebagaimana telah dibahas sebelumnya, lembar kerja siswa pada Gambar 3 dan buku karya pada Gambar 6 menjadi implementasi nyata kreativitas guru dalam menyusun konten yang ramah anak. Selain itu, terlihat dalam laporan penilaian siswa yang disajikan pada Gambar 7, dimana data perkembangan siswa dikemas secara visual dan profesional.



Gambar 6. Buku Karya Guru dan PAUD Sekolah Alam Jabalussalam yang Dibuat Menggunakan Canva



Gambar 7. Laporan Penilaian PAUD Sekolah Alam Jabalussalam yang Dibuat Menggunakan Canva

Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam mengemas materi

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

dan hasil pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Media yang dibuat mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan ketertarikan anak terhadap materi yang disampaikan. Temuan ini memperkuat hasil wawancara ketiga guru dan penelitian Emi Agmini dan Agus Hermawan, yang menyatakan bahwa Canva mampu membantu guru menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan ramah bagi anak usia dini [13] [25].

5. DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva oleh guru PAUD Sekolah Alam Jabalussalam dipengaruhi secara kuat oleh persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan. Temuan ini sejalan dengan kerangka Technology Acceptance Model (TAM) yang dikemukakan oleh [16], di mana *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* berperan penting dalam membentuk sikap dan minat pengguna terhadap teknologi. Dalam konteks ini, kemudahan penggunaan Canva terlihat dari kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur desain tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks, sebagaimana juga dilaporkan dalam penelitian [12]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa antarmuka yang intuitif dan fleksibilitas fitur Canva mendukung proses adopsi teknologi pada lingkungan pendidikan anak usia dini.

Dari sisi kegunaan, Canva dipersepsikan mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran dan laporan penilaian melalui tampilan visual yang lebih menarik dan terstruktur. Temuan ini memiliki keterkaitan dengan penelitian [1], [6], yang menjelaskan bahwa Canva dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta membantu guru menyusun konten pembelajaran yang lebih kreatif. Dalam konteks PAUD, karakteristik visual Canva dinilai relevan dengan kebutuhan anak usia dini yang cenderung lebih responsif terhadap media bergambar, warna cerah, dan ilustrasi menarik, sebagaimana dibahas dalam penelitian [2]. Pemanfaatan Canva untuk worksheet, presentasi kegiatan, dan laporan perkembangan anak memperlihatkan bahwa aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media pedagogis yang mendukung proses belajar yang lebih kontekstual.

Minat guru untuk menggunakan Canva secara berkelanjutan mencerminkan terbentuknya *Behavioral Intention to Use* yang dipengaruhi oleh pengalaman positif selama penggunaan aplikasi. Pola ini sejalan dengan temuan [10] yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan teknologi berkontribusi terhadap niat penggunaan jangka panjang. Kepuasan guru terhadap hasil desain, efisiensi waktu, serta respons positif dari siswa menunjukkan bahwa Canva dipandang sebagai media yang mendukung interaksi belajar yang lebih menarik. Selain itu, penggunaan Canva dalam penyampaian hasil pembelajaran kepada orang tua memperluas fungsi aplikasi sebagai sarana komunikasi visual yang efektif, sebagaimana juga dilaporkan dalam penelitian [25].

Pada aspek *Actual Use*, penggunaan Canva telah terintegrasi dalam praktik pembelajaran sehari-hari, meskipun masih dihadapkan pada kendala keterbatasan jaringan internet. Hambatan ini memiliki kesamaan dengan temuan [8], [24], yang menyoroti bahwa infrastruktur digital menjadi faktor yang memengaruhi kelancaran implementasi teknologi dalam pendidikan. Meskipun demikian, manfaat yang dirasakan guru dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran, efisiensi kerja, serta kreativitas desain tetap menjadi faktor pendorong keberlanjutan penggunaan Canva. Dalam konteks PAUD berbasis sekolah alam, fleksibilitas Canva dalam menyesuaikan konten dengan tema pembelajaran kontekstual menunjukkan relevansi aplikasi ini sebagai media pembelajaran digital yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. *Kesimpulan*

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan pelaporan penilaian di PAUD Sekolah Alam Jabalussalam dipengaruhi secara positif oleh seluruh komponen dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), yaitu *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Behavioral Intention to Use,* dan *Actual Use.* Guru PAUD memandang Canva sebagai aplikasi yang mudah digunakan, bermanfaat dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran, serta relevan dengan karakteristik anak usia dini. Secara konseptual, temuan penelitian ini menegaskan bahwa persepsi kemudahan dan kegunaan menjadi faktor utama yang membentuk minat penggunaan berkelanjutan dan mendorong integrasi Canva dalam praktik pembelajaran PAUD. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi telah menjadi media pendukung yang adaptif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran dan pelaporan perkembangan anak.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

6.2. *Saran*

Berdasarkan temuan penelitian, rekomedasi strategis yang dapat diberikan yaitu pengelola PAUD disarankan untuk mendorong pemanfaatan Canva secara berkelanjutan melalui dukungan kebijakan dan penyediaan sarana pendukung, seperti akses internet yang stabil dan penyediaan perangkat pendukung seperti laptop, tablet, atau layar proyeksi agar guru dapat menampilkan media pembelajaran secara maksimal. Kemudian, guru juga perlu meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva melalui pelatihan mandiri, tutorial daring, maupun kegiatan berbagi praktik baik antar guru, sehingga media yang dihasilkan semakin kreatif, variatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden dan lokasi yang lebih luas serta mengombinasikan pendekatan kuantitatif agar dapat menguji hubungan antar komponen TAM secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Darwis, D. Atmono, M. F. N. G. Ratumbuysang, and M. Hasanah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, vol. 12, no. 1, pp. 85–91, 2024, doi: https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91

[2] A. I. Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 3, pp. 275–281, 2021, doi: https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817

[3] M. Faisal, H. Hotimah, N. Nurhaedah, and K. Khaerunnisa, "Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa," *Jurnal Publikasi Pendidikan*, vol. 10, no. 3, pp. 266–270, 2020, doi: https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.16187

[4] M. Faisal, H. Hotimah, N. Nurhaedah, and K. Khaerunnisa, "Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa," *Jurnal Publikasi Pendidikan*, vol. 10, no. 3, pp. 266–270, 2020, doi: 10.26858/publikan.v10i3.16187

[5] S. Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology," *Bangun Rekaprima*, vol. 7, no. 2, pp. 80–89, 2021, doi: 10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000.

[6] Y. A. Purba and A. Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 6, no. 2, pp. 1325–1334, 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i2.1335.

[7] S. Khodijah, N. Safitri, U. S. K. Alansyah, N. Fajariyanti, A. N. Taufik, and L. Nulhakim, "Eksplorasi Fitur Canva Sebagai Solusi Mudah untuk Pengembangan Media Berupa Video Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif," *Kosmologi: Jurnal Pendidikan IPA dan Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 30–38, 2025. [Online]. Available: https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/kosmologi/article/view/26458

[8] W. M. Husein, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian," *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2022. [Online]. Available: https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpetisi/article/view/799

[9] J. Nanang Gesang Wahyudi, "Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar," *Indonesian Research Journal on Education*, vol. 4, no. 4, pp. 444–451, 2024. [Online]. Available: https://indonesianresearchjournaloneducation.org/index.php/irje/article/view/1138

[10] K. Ardianto and N. Azizah, "Analisis Minat Penggunaan Dompet Digital dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) pada Pengguna di Kota Surabaya," *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, vol. 23, no. 1, pp. 13–19, 2021, doi: 10.33370/jpw.v23i1.511.

[11] J. P. Pertiwi and A. U. Hana, "Data-Driven Decision Making in MSMEs: Leveraging Free Analytics Tools for Financial Planning and Efficiency," *Journal of Management and Informatics (JMI)*, vol. 4, no. 1, pp. 633–648, 2025, doi: 10.51903/jmi.v4i1.146.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

[12] V. Kristiana and R. S. Dewi, "Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif bagi Para Guru di MIS Syababul Qorib Perbaungan," *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 1, pp. 78–82, 2025, doi: 10.35447/prioritas.v7i01.1103.

[13] A. B. R. R. Emi Agmini, "Analysis of the Quality of Quizizz Learning Media Usage for Students Using the Technology Acceptance Model (TAM) Method: A Case Study at SDN 014 Sangatta Utara," *Eductum: Journal Research*, vol. 4, no. 5, pp. 162–168, 2025. [Online]. Available: https://jurnal.larisma.or.id/index.php/ejr/article/view/1250

[14] M. Admelia, N. Farhana, S. S. Agustiana, A. I. Fitri, and L. Nurmalia, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan," *Kacanegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 5, no. 2, pp. 177–186, 2021, doi: 10.28989/kacanegara.v5i2.1087.

[15] A. Sobandi, T. Yuniarsih, R. I. Meilani, and R. Indriarti, "Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, vol. 8, no. 1, pp. 98–109, 2023, doi: 10.17509/jpm.v8i1.51920.

[16] M. Handoko, H. Mubarok, R. K. Shaura, H. Lesmana, R. Widyastuti, R. Swastika, W. Haryanto, and D. Hartini, "The Architecture of Intelligent Transportation System Based on Sensor Monitoring (Implementation in Jakarta Area)," *Journal of Technology Informatics and Engineering (JTIE)*, vol. 4, no. 2, pp. 190–203, 2025, doi: 10.51903/jtie.v4i2.357.

[17] R. N. Rahmawati and I. M. Narsa, "Intention to Use e-Learning: Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM)," *Riset & Jurnal Akuntansi*, vol. 3, no. 2, pp. 260–269, 2019, doi: 10.33395/owner.v3i2.151.

[18] A. A. Hanggono, S. R. Handayani, and H. Susilo, "Analisis Atas Praktek TAM (Technology Acceptance Model) dalam Mendukung Bisnis Online dengan Memanfaatkan Jejaring Sosial Instagram," *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, vol. 26, no. 1, pp. 1–9, 2015. [Online]. Available: https://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1030

[19] T. Setiadi, L. R. H. A. Fajri, and S. D. Ilhami, "Implementation of Information Systems for Marketplace Surveys in UMKM-Based Creative E-Commerce Businesses," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi (JUISI)*, vol. 2, no. 2, pp. 16–29, 2023, doi: 10.51903/juisi.v2i2.655.

[20] M. H. Kusumo and I. Rosyadi, "Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Pengguna Gojek," *Jurnal Manajemen Dirgantara*, vol. 16, no. 1, pp. 50–67, 2023, doi: 10.56521/manajemen-dirgantara.v16i1.876.

[21] T. S. L. Delvin Krisnawati Lahagu, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Literasi Mahasiswa," *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, vol. 1, no. 3, pp. 108–113, 2024, doi: 10.70134/identik.v2i5.149.

[22] L. Joan and T. Sitinjak, "Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay," *Jurnal Manajemen*, vol. 8, no. 2, pp. 27–39, 2019. [Online]. Available: https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/jm/article/view/596

[23] S. H. Agus Hermawan and S. Hadi, "Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa," *Jurnal Simki Pedagogia*, vol. 7, no. 1, pp. 328–340, 2024, doi: 10.29407/jsp.v7i1.694.

[24] S. Kiki Kusumawati, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik LIMIT'S*, vol. 5, no. 1, pp. 7–14, 2009, doi: 10.59134/jlmt.v5i1.311.

[25] R. V. K. Dewi, D. Sunarsi, and I. R. Akbar, "Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ganesa Satria Depok," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 6, no. 4, pp. 1001–1007, 2020, doi: 10.5281/zenodo.4395889.