

Development of a Canva-Based Educational Website as an Innovation in Digital Learning Media

KOLOKIUIM

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

<http://kolokium.ppj.unp.ac.id/>
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Sumatera Barat, Indonesia

Volume 13, Nomor 2, Tahun 2025

DOI: 10.24036/kolokium.v13i2.1153

Received 01 September 2025

Approved 16 Oktober 2025

Published 23 Oktober 2025

Nur Fitriyani^{1,3}, Ahmad Juliar Fahr²

¹ Universitas Kebangsaan Republik Indonesia

² Universitas Pendidikan Indonesia

³ nur_fitriyani@fe.ukri.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop an educational website based on Canva as an innovation in digital learning media that supports teachers, particularly Islamic Religious Education (PAI) teachers in both formal and non-formal educational units, in presenting teaching materials more practically, integratively, and easily accessible. The background of this research stems from the challenges of 21st-century education, which demand interactive, efficient learning processes that align with the Sustainable Development Goals agenda (SDG 4: Quality Education). The research method used is Research and Development (R&D) with the Waterfall model, which includes the stages of needs analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The developed product contains various learning media, teaching modules, and a list of relevant Artificial Intelligence (AI) applications to support learning. The results of the Black Box Testing method show that all website features function as designed, are responsive, and can be accessed on various devices. This Canva-based educational website is considered suitable for use as a digital learning medium because it can improve teacher efficiency, enrich students' learning experiences, and contribute to the realization of inclusive, innovative, and sustainable education.

Keywords: Canva web, Inovasi pembelajaran, Media pembelajaran digital, *Sustainable Development Goals*, Website edukatif

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk berakal dan cerdas semakin menyadari bahwa standar kehidupan yang layak kian sulit dicapai. Salah satu penyebab utama adalah pesatnya pertumbuhan penduduk dunia yang memicu berbagai ketimpangan sosial serta konflik berkepanjangan. Ketimpangan sosial ini menjadi problem global yang semestinya dapat diatasi melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia, khususnya dengan menjamin akses terhadap kehidupan yang lebih layak (Ronzhina et al., 2021). Salah satu faktor sosial yang masih memprihatinkan dan ditakuti oleh banyak orang adalah kemiskinan, yang selalu menjadi perhatian di berbagai kalangan.

Sebagai upaya global dalam menjawab tantangan pembangunan, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mencetuskan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau Sustainable Development Goals (SDGs). Salah satu fokus utama dalam SDGs adalah penanganan kemiskinan secara berkelanjutan (Khayati et al., 2020). Konsep pembangunan berkelanjutan pertama kali diperkenalkan pada Konferensi Lingkungan di Stockholm tahun 1972, dan

mulai diimplementasikan secara serius sejak tahun 2015. SDGs mencakup 17 tujuan dan 169 target yang menjadi agenda global hingga tahun 2030, dengan fokus pada isu-isu penting seperti pengentasan kemiskinan, kesehatan, pendidikan, serta penguatan kerja sama internasional (Alisjahbana & Murniningtyas, 2018).

Permasalahan utama yang melatarbelakangi lahirnya SDGs adalah sulitnya pemenuhan kebutuhan dasar masyarakat, terutama dalam aspek ekonomi (Kioupi & Voulvoulis, 2020). Oleh karena itu, "Tanpa Kemiskinan" ditempatkan sebagai tujuan pertama. Sementara itu, "Pendidikan Berkualitas" berada pada tujuan keempat, menandakan bahwa pendidikan juga menjadi aspek krusial dalam pembangunan berkelanjutan. Pendidikan yang berkualitas dan merata diyakini dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara signifikan (Nazar et al, 2018).

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa (Solfema et al, 2018). Pendidikan berkualitas bukan hanya tentang tersedianya akses ke sekolah, tetapi juga menekankan pada kualitas pembelajaran yang layak, inklusif, dan merata (Kopnina, H. 2020). Di Indonesia, tantangan dalam dunia pendidikan masih sangat kompleks. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan jumlah dan kualitas pendidik, kesulitan akses akibat faktor ekonomi, belum meratanya sarana dan prasarana pendidikan, minimnya pendanaan, serta proses pembelajaran yang belum berjalan efektif dan efisien (Bappenas, 2023). Tak heran jika Indonesia berada di peringkat ke-69 dari 80 negara dalam laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pendidikan masih menjadi pekerjaan besar bagi bangsa Indonesia.

Di sisi lain, perkembangan teknologi yang pesat telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Pertumbuhan dunia digital dan arus informasi memberikan dampak signifikan terhadap proses belajar sekaligus terhadap pola pikir manusia (Wardana et al, 2022). Teknologi kini menjadi elemen penting yang membuka peluang besar dalam peningkatan kualitas pembelajaran, terutama dari segi aksesibilitas, fleksibilitas, dan personalisasi (Ferguson & Roofe, 2020). Namun, masih terdapat banyak wilayah di Indonesia, khususnya daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar), yang belum terjangkau jaringan internet. Meskipun demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran tetap menjadi sebuah keharusan agar siswa Indonesia mampu bersaing di tingkat global.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peningkatan kompetensi guru sebagai ujung tombak proses pembelajaran. Saat ini, guru dihadapkan pada berbagai tantangan, mulai dari beban administratif yang tinggi, keterbatasan waktu dalam menyiapkan materi, hingga kesulitan memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam (Eriana & Zein, 2023). Di sisi lain, siswa abad ke-21 memiliki ekspektasi tinggi terhadap proses belajar yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Kondisi ini menuntut adanya solusi yang mampu membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Rahmawati et al., 2024).

Untuk itu, guru membutuhkan dukungan berupa inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Media yang dikembangkan hendaknya mampu mempermudah guru dalam menyiapkan materi pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Yuliana et al., 2023). Salah satu media yang potensial dikembangkan adalah website edukatif berbasis Canva yang mudah diakses, efisien, dan ramah pengguna. Canva sendiri merupakan platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai template visual interaktif, sehingga dapat dimanfaatkan guru untuk merancang materi pembelajaran dengan lebih kreatif dan praktis (Mariyati et al, 2024).

Urgensi lainnya adalah mendukung kebijakan transformasi digital pendidikan yang telah dicanangkan pemerintah. Digitalisasi pendidikan menjadi bagian dari agenda nasional,

namun implementasinya di tingkat satuan pendidikan masih menghadapi kendala, terutama dari sisi ketersediaan teknologi yang relevan dan aplikatif (Wang et al, 2023). Perlu diketahui bahwa terdapat pendidikan formal dan pendidikan non-formal. Pada umumnya pendidikan non-formal kurang mendapat perhatian khusus dalam transformasi digital pendidikan. Sehingga kurangnya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidikan non-formal seperti pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Pengelolaan pembelajaran pada PKBM masih kurang serius, ditandai dengan keterlambatan bahan ajar yang menyulitkan tutor, ditambah keterbatasan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang belum optimal (Aini, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa di era digital, baik pada satuan pendidikan formal maupun nonformal.

Melalui pengembangan website edukatif berbasis Canva, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk memberdayakan guru dan menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Website ini tidak hanya menawarkan efisiensi dalam persiapan materi, tetapi juga mendukung terciptanya pendidikan yang lebih inklusif, interaktif, dan berkualitas.

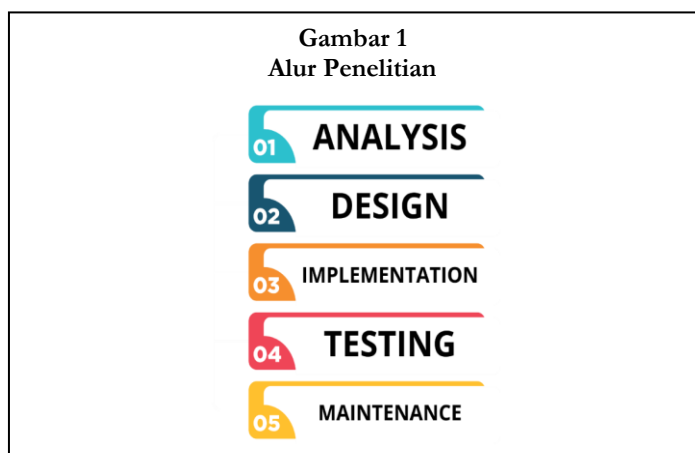
Penelitian terdahulu terkait pengembangan media berbasis Canva telah banyak dilakukan dan menunjukkan respons yang positif. Misalnya, penelitian oleh Saputra, dkk. (2022) yang berjudul *Using Canva Application for Elementary School Learning Media*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva di sekolah dasar guna meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan fitur-fitur multimedia yang tersedia. Penelitian lain oleh Friska, dkk. (2023) berjudul *Effectiveness of Using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grade Students* menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Prancis siswa kelas X dibandingkan dengan metode pembelajaran melalui WhatsApp. Selanjutnya, penelitian oleh Titiyanti, dkk. (2022) yang berjudul *Implementing Canva in the Digital Learning Process for Junior High School* menyimpulkan bahwa Canva efektif digunakan dalam pembelajaran digital karena mudah diakses dan menarik minat siswa. Dalam penelitian ini, sebanyak 81,8% siswa menyatakan menyukai Canva karena pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membebani. Kesimpulannya, Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran audiovisual yang berdampak positif bagi guru dan siswa.

Namun demikian, peneliti belum banyak menemukan studi yang secara khusus mengembangkan web edukatif berbasis Canva. Kebanyakan penelitian sebelumnya fokus pada pengembangan website menggunakan platform WordPress atau bahasa pemrograman lainnya. Contohnya, penelitian oleh Ardiansyah & Purnamasari (2024) yang berjudul *Perancangan Website Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Fokus Materi Klausur melalui Metode Waterfall*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa minat belajar Bahasa Jepang di LPK IHMI Cirebon meningkat, tetapi metode konvensional kurang interaktif. Sebagai solusinya, dikembangkan website berbasis WordPress dengan materi kuis dari *Minna no Nihongo*. Hasilnya, website tersebut terbukti efektif dan mendukung pembelajaran secara signifikan.

Peneliti hanya menemukan pengembangan web berbasis Canva yang digunakan untuk membuat portofolio. Oleh karena itu, peneliti menawarkan keterbaruan yang sangat luas dalam pengembangan web edukatif berbasis Canva. Peneliti berharap, dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat menghemat waktu dan tenaga dalam pekerjaan rutin, sehingga lebih fokus pada pembelajaran yang mendalam dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Waterfall* yang terdiri dari tahapan *analysis*, *design*, *implementation*, *testing*, dan *maintenance*. Menurut Samsu (2021), *Research and Development* merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi produk yang dihasilkan. Adapun model *Waterfall* menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak yang berjalan secara sistematis dan berurutan, dimulai dari tahap analisis, perancangan, pengodean, pengujian, hingga tahap pemeliharaan (Bakti & Firdaus, 2024). Model ini dipilih karena setiap tahapannya memiliki keterkaitan yang kuat, sehingga membantu peneliti menjaga konsistensi proses, meminimalisasi kesalahan, serta memastikan hasil akhir sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan sejak awal. Berikut gambaran tahapan yang akan dilakukan.



Berdasarkan gambar tersebut, maka proses penelitian akan dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu (Asrulla et al, 2023). Subjek penelitian difokuskan pada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pemilihan ini didasarkan pada dua pertimbangan utama. Pertama, peneliti memiliki latar belakang di bidang Pendidikan Agama Islam sehingga lebih memahami konteks kebutuhan guru PAI. Kedua, guru PAI dinilai memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran digital yang inovatif dan mudah diakses, sehingga sesuai dengan tujuan pengembangan website edukatif berbasis Canva. Analisis yang dilakukan mencakup identifikasi permasalahan dalam penyampaian materi, kebutuhan akan media pembelajaran yang terintegrasi, serta kemudahan akses bagi peserta didik. Website edukatif yang dikembangkan dirancang untuk menghimpun berbagai materi ajar dalam satu platform, sehingga siswa dari berbagai kelas dapat mengaksesnya dengan mudah kapan pun dan di mana pun.

Design

Tahap desain dilakukan dengan menyusun bagan alur (*flowchart*) dan rancangan antarmuka (*interface*) website edukatif berbasis Canva. Perancangan mencakup navigasi menu, struktur halaman, serta tata letak konten pembelajaran agar mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Implementation

Pada tahap implementasi, peneliti mulai merealisasikan rancangan desain ke dalam Canva dengan memanfaatkan fitur *Canva Web*. Pemilihan Canva didasarkan pada kemudahan penggunaannya, fleksibilitas desain, serta ketersediaan berbagai elemen visual yang mendukung pembuatan media pembelajaran digital tanpa memerlukan kemampuan pengodean yang kompleks.

Testing

Tahap pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing*. Menurut Wicaksono (2021), *black box testing* berfokus pada pengujian fungsi input dan output tanpa memperhatikan kode internal sistem. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan cara memastikan setiap menu, tautan, dan fitur dalam website dapat diakses dengan baik, serta materi ajar dapat ditampilkan sesuai dengan rancangan tanpa mengalami kendala teknis.

Maintenance

Tahap pemeliharaan dilakukan setelah website selesai diuji dan diimplementasikan. Pemeliharaan meliputi perbaikan jika ditemukan kesalahan, pembaruan materi sesuai kebutuhan kurikulum, serta pengembangan lebih lanjut agar website edukatif berbasis Canva tetap relevan, mudah digunakan, dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik dalam jangka panjang.

PEMBAHASAN

Pengembangan website edukatif berbasis Canva relatif mudah dilakukan, mengingat Canva merupakan platform desain grafis yang telah banyak dimanfaatkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pembuatan media ajar seperti presentasi berbasis *PowerPoint*. Popularitas Canva di kalangan pendidik tidak terlepas dari kemudahan akses yang ditawarkannya, ketersediaan berbagai *template*, serta koleksi gambar dan elemen visual yang dapat digunakan secara gratis. Selain itu, Canva menyediakan ruang kreasi yang luas dalam satu platform, termasuk fitur kolaborasi yang memungkinkan guru bekerja bersama dalam satu ruang kerja digital. Dengan berbagai keunggulan tersebut, peneliti memilih Canva sebagai platform utama dalam pengembangan website edukatif, agar guru dapat dengan mudah menggunakan, memodifikasi, serta menyesuaikan desain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut ini merupakan rancangan proses pengembangan website edukatif dengan menggunakan model *Waterfall*:

Analysis

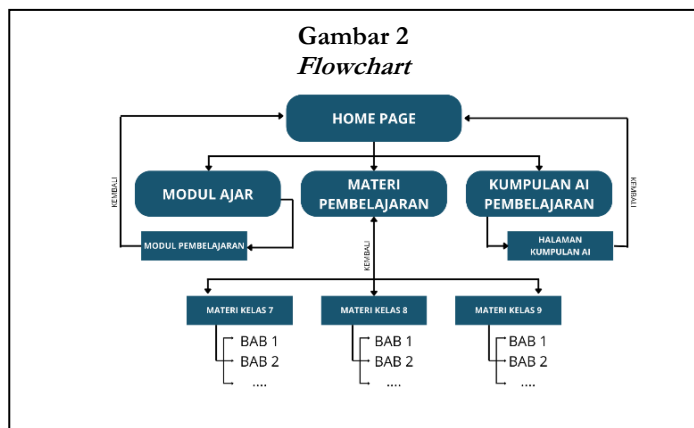
Peneliti melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan guru dalam pembelajaran dengan mengambil sampel dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan analisis dilakukan melalui Focus Group Discussion (FGD) bersama guru serta

observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Dari hasil analisis tersebut, peneliti menemukan dua permasalahan utama, yaitu: a) Guru mengalami kesulitan dalam menghimpun berbagai media pembelajaran dalam satu perangkat, karena bercampur dengan file administrasi lainnya; b) Guru kesulitan memberikan akses media pembelajaran kepada siswa, disebabkan oleh banyaknya file dan media pembelajaran yang harus dibagikan secara terpisah.

Berdasarkan kedua permasalahan tersebut, peneliti mengambil langkah untuk mengembangkan sebuah platform terintegrasi yang memuat seluruh media pembelajaran, seperti *PowerPoint*, modul ajar, dan materi pendukung lainnya. Dengan adanya platform ini, guru hanya perlu mengakses satu wadah ketika melaksanakan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan efisien.

Design

Setelah tahap analisis dilakukan, peneliti melanjutkan proses dengan menyusun bagan alur (flowchart) serta merancang *user interface* (UI) yang dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Berikut merupakan rancangan bagan alur yang disusun oleh peneliti:



Peneliti menambahkan satu halaman khusus yang memuat kumpulan aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung proses pembelajaran. Kehadiran fitur ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman guru dalam menggunakan website edukatif. Selain itu, peneliti juga merancang *user interface* (UI) dengan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai menu dan fitur yang tersedia.

Implementation

Setelah merampungkan proses desain, peneliti mulai menerapkan alur bagan ke dalam Canva Web. Tahap ini merupakan langkah penting dalam merealisasikan rancangan menjadi sebuah produk yang dapat diakses dan digunakan secara langsung. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Menghimpun berbagai media pembelajaran dan Artificial Intelligence

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai jenis media pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam proses belajar mengajar, seperti *PowerPoint* materi, video pembelajaran, dan modul ajar. Beberapa media yang belum tersedia juga dibuat oleh peneliti, seperti penyusunan contoh modul ajar tambahan untuk melengkapi kebutuhan guru. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan daftar situs dan aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) yang relevan dan mudah digunakan dalam pembelajaran. AI yang dihimpun meliputi aplikasi untuk pembuatan kuis otomatis, penulisan materi, hingga pembuatan media visual interaktif.



Melakukan final design

Setelah seluruh data berhasil dihimpun, peneliti memasukkan materi dan sumber daya tersebut ke dalam Canva Web. Pada tahap ini, peneliti melakukan *final design* dengan menyusun tata letak halaman, menambahkan elemen visual, serta menyesuaikan warna dan tipografi agar tampilan website lebih menarik dan komunikatif. Desain dibuat sesederhana mungkin, tetapi tetap interaktif sehingga memudahkan pengguna dalam navigasi. Selain itu, peneliti memastikan setiap menu memiliki struktur yang konsisten sehingga pengguna tidak mengalami kebingungan saat berpindah halaman.



Dengan demikian, tahap implementasi ini menghasilkan rancangan website edukatif berbasis Canva yang terintegrasi, memuat berbagai media pembelajaran serta sumber daya AI

yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Produk ini siap untuk diuji coba pada tahap berikutnya guna memastikan fungsionalitas dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

Testing

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa website edukatif yang dikembangkan berfungsi sesuai dengan rancangan, mudah digunakan, dan dapat diakses tanpa kendala. Pada penelitian ini, metode pengujian yang digunakan adalah Black Box Testing, yaitu pengujian yang berfokus pada fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan struktur internal program. Tabel berikut menunjukkan hasil *Black Box Testing* pada beberapa fitur utama website:

Tabel 1.
Black Box Testing

No	Fitur yang Diuji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Halaman Awal	Pengguna membuka website	Halaman awal muncul dengan tiga menu utama (Media Pembelajaran, AI, Modul Ajar)	Sesuai	Lulus
2	Navigasi Media Pembelajaran	Pengguna memilih menu <i>Media Pembelajaran</i>	Muncul pilihan kelas 7, 8, dan 9	Sesuai	Lulus
3	Halaman Kelas (7, 8, 9)	Pengguna memilih salah satu kelas	Tampil daftar PowerPoint dari tiap bab sesuai kelas yang dipilih	Sesuai	Lulus
4	Menu <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	Pengguna memilih menu <i>AI</i>	Muncul halaman berisi daftar link AI yang dapat digunakan guru	Sesuai	Lulus
5	Menu Modul Ajar	Pengguna memilih menu <i>Modul Ajar</i>	Tampil halaman berisi contoh modul ajar yang bisa diunduh atau dibaca online	Sesuai	Lulus
6	Tombol Kembali	Pengguna menekan tombol <i>Kembali</i> di tiap halaman	Sistem menampilkan halaman sebelumnya	Sesuai	Lulus
7	Tombol Kembali ke Halaman Awal	Pengguna menekan tombol <i>Kembali ke Halaman Awal</i>	Sistem menampilkan halaman awal	Sesuai	Lulus

8	Aksesibilitas di Perangkat Berbeda	Membuka website melalui laptop dan smartphone	Tampilan responsif dan dapat diakses dengan baik di kedua perangkat	Sesuai	Lulus
---	------------------------------------	---	---	--------	-------

Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh fitur utama pada website edukatif telah berjalan sesuai dengan harapan, sehingga siap digunakan pada tahap implementasi lebih lanjut dan sudah dapat diakses melalui tautan s.id/kelaspakijul.

Maintenance

Tahap pemeliharaan (*maintenance*) dilakukan untuk memastikan website edukatif tetap berfungsi optimal dalam jangka panjang. Maintenance mencakup beberapa aspek berikut: a) Pembaruan Konten, Guru maupun peneliti perlu memperbarui materi secara berkala, seperti menambah PowerPoint terbaru, modul ajar revisi, maupun link aplikasi AI baru yang relevan; b) Perbaikan Teknis, Jika ditemukan bug atau kendala teknis, peneliti melakukan perbaikan desain dan navigasi pada Canva Web agar tampilan tetap konsisten dan tidak menimbulkan kebingungan pengguna; c) Uji Kelayakan Berkala, Pengujian ulang dilakukan secara periodik menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan semua fitur berjalan normal setelah dilakukan pembaruan; d) Feedback Pengguna, Guru dan siswa sebagai pengguna utama dapat memberikan masukan terkait tampilan maupun fungsionalitas website. Masukan tersebut menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Dengan adanya tahap *maintenance*, website edukatif berbasis Canva ini diharapkan tidak hanya berfungsi pada saat penelitian berlangsung, tetapi juga dapat terus digunakan dan dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa di masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan website edukatif berbasis Canva sebagai inovasi media pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dalam menghimpun dan menyajikan materi ajar secara lebih terintegrasi, praktis, dan mudah diakses. Melalui penerapan model *Waterfall* yang mencakup tahapan *analysis*, *design*, *implementation*, *testing*, dan *maintenance*, website ini mampu memuat berbagai media pembelajaran seperti PowerPoint, modul ajar, video, serta daftar aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil pengujian dengan metode *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur utama berjalan sesuai dengan yang diharapkan, baik dari segi navigasi, tampilan, maupun aksesibilitas di berbagai perangkat. Tahap pemeliharaan juga memberikan ruang bagi pembaruan konten, perbaikan teknis, serta pengembangan lebih lanjut sesuai kebutuhan guru dan siswa. Website edukatif berbasis Canva ini layak digunakan sebagai media pembelajaran digital karena dapat mempermudah guru dalam menyiapkan materi sekaligus meningkatkan pengalaman belajar siswa agar lebih interaktif, efisien, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Lebih jauh, hasil penelitian ini berkontribusi terhadap pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDG 4: Pendidikan Berkualitas), karena mampu menyediakan akses pembelajaran yang inklusif, mudah dijangkau, dan mendukung peningkatan mutu pendidikan. Untuk penelitian

selanjutnya, disarankan adanya uji coba lebih luas pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, integrasi dengan *Learning Management System* (LMS), serta analisis efektivitas website terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pemanfaatan fitur *Artificial Intelligence* yang lebih canggih guna mendukung pembelajaran yang adaptif dan personal.

REFERENSI

- Aini, W. (2019). Difficulties of Equality Education in the Sumatera Area. *KOLOKIU Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1), 9-19.
- Alisjahbana, A. S., & Murniningtyas, E. (2018). *Tujuan pembangunan berkelanjutan di Indonesia: konsep, target, dan strategi implementasi*. Unpad Press.
- Ardiansyah, D., & Purnamasari, A. I. (2024). Perancangan Website Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Fokus Materi Klausa melalui Metode Waterfall. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), 49-57.
- Asrulla, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Bakti, I., & Firdaus, M. (2024). Waterfall Metodancangan Software Untuk Pemula. *Jakarta: CV. Media Sains Indonesia*.
- Bappenas, (2022). Laporan Pelaksanaan Pencapaian TPB/SDGS Tahun 2021. *Jakarta: Bappenas*.
- Eriana, E. S., & Zein, D. A. (2023). Artificial Intelligence. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 1.
- Ferguson, T., & Roofe, C. G. (2020). SDG 4 in higher education: Challenges and opportunities. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 21(5), 959-975.
- Friska, J., & Pramuanati, I. (2023). Effectiveness of using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 421-427.
- Irwanto, I. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Kejuruan dengan Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Serang-Banten). *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 86-107.
- Khayati, N. A., Muna, F., Oktaviani, E. D., & Hidayatullah, A. F. (2020). Teacher's Role Program in Inclusive Education to Achieve Sustainable Development Goals (SDGs). *KOLOKIU Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1), 1-6.
- Kioui, V., & Voulvoulis, N. (2020). Sustainable development goals (SDGs): Assessing the contribution of higher education programmes. *Sustainability*, 12(17), 6701.
- Kopnina, H. (2020). Education for the future? Critical evaluation of education for sustainable development goals. *The Journal of Environmental Education*, 51(4), 280-291.
- Mariyati, D., Wahjoedi, W., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Development of E-Modules for Problem-Based Science Materials in Class IV of SDN Bunulrejo 04 Malang. *KOLOKIU Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 12(2), 347-362.
- Nazar, R., Chaudhry, I. S., Ali, S., & Faheem, M. (2018). Role of quality education for sustainable development goals (SDGs). *International Journal of Social Sciences*, 4(2), 486-

501.

- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Ronzhina, N., Kondyurina, I., Voronina, A., Igishev, K., & Loginova, N. (2021). Digitalization of Modern Education: Problems and Solutions. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(04), pp. 122–135. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i04.18203>
- Samsu, S. (2021). Metode Penelitian:(Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development).
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva application for elementary school learning media. *Sciencetchno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46-57.
- Solfema, S., Wahid, S., & Pamungkas, A. H. (2018). Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *KOLOKIUJ Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 107-111.
- Titiyanti, Y., Anam, S. U., & Retnaningdyah, P. (2022). Implementing Canva in the digital learning process for junior high school. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 708-712.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2), 1-7.
- Wardana, M. A. W., Sumarwati, S., & Setiawan, B. (2022). Implications of The Minimum Competency Assessment (AKM) on The Literature Motivation Of Students Of SMP PGRI 2 Wates, Blitar Regency. *KOLOKIUJ Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 10(2), 92-111.
- Wicaksono, S. R. (2021). Black Box Testing Teori Dan Studi Kasus. *Malang: CV. Seribu Bintang*, 37-48.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.