

## PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X

Alda Agustin<sup>1</sup>, Dewi Surani<sup>2</sup>, Bunga Sri Kurniawan<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Bina Bangsa

<sup>3</sup> SMAN 5 Kota Serang

agustinalda130@gmail.com

### ABSTRAK

Aplikasi Canva menjadi solusi kreatif dan kolaboratif yang sangat berharga di semua tingkatan pendidikan. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menggunakan data dari observasi dan survei menggunakan Google Forms untuk mengeksplorasi pandangan siswa tentang manfaat Canva dalam pembelajaran komputer. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva secara efektif meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan beragam fitur yang disediakan, seperti templat presentasi, grafik, dan animasi. Hal ini membantu menyajikan instruksi secara lebih jelas dan membuat pembelajaran lebih menarik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Canva menjadi alat yang sangat berharga dalam konteks pendidikan, mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan signifikan.

**Kata kunci :** Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Informatika

### 1. PENDAHULUAN

Di era saat ini, perkembangan teknologi telah melaju pesat di berbagai sektor, termasuk ekonomi, pendidikan, pemerintahan, dan lain-lain. Dalam konteks pendidikan, dampak positif teknologi sangatlah signifikan. Teknologi telah berperan sebagai sarana untuk mentransmisikan isi pembelajaran serta sebagai media fisik penyampaian materi, yang dikenal sebagai media pembelajaran. Asal usul kata "medium" berasal dari bahasa Latin, yang secara harfiah mengacu pada "mediasi" atau "perantara" [1]. Hal ini meliputi tidak hanya teknologi perangkat keras, tetapi juga proses pencetakan, serta komunikasi gambar dan suara. Media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam penyediaan sumber daya pendidikan di sekolah, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara yang memfasilitasi proses transfer informasi dan pengetahuan kepada siswa [2], dan memfasilitasi tercapainya tujuan pendidikan.

Adopsi teknologi informasi sebagai alat pendukung pembelajaran semakin menjadi kebiasaan yang umum karena dapat merangsang minat belajar siswa [3]. Contoh yang mencolok dari teknologi informasi dalam pendidikan adalah aplikasi Canva. Dengan berbagai template dan gambar yang tersedia, Canva memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi tren pendidikan yang semakin populer baik di tingkat sekolah maupun universitas tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Salah satu penggunaan aplikasi dalam mendukung pembelajaran yaitu canva. Canva adalah aplikasi online yang menawarkan beragam template dan fitur untuk membuat grafik, presentasi, dan media pembelajaran yang mengesankan [4]. Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif yang bertujuan untuk mengubah aspek kognitif, emosional, dan

motorik serta melibatkan guru, siswa, sumber belajar, dan media yang digunakan. Rencananya adalah untuk memberikan siswa penemuan yang bermakna dan pengalaman yang bermakna. Yang dimaksud dengan "media pembelajaran" adalah penggunaan media komunikasi secara sadar selama proses pembelajaran untuk memberikan informasi kepada siswa dari berbagai sumber dan media yang paling mungkin menentukan keberhasilannya. Berarti segala upaya untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar mengajar [5]. Kemungkinan besar siswa berpartisipasi secara efektif dan efisien pada saat pembelajaran.

Aplikasi ini memungkinkan Anda membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan berdampak pada pemahaman siswa Anda. Selain itu, Anda dapat menggunakan aplikasi Canva untuk membuat presentasi, pamflet, poster, dan lainnya. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa dapat mengenal dan memahami konsep informatika dengan lebih mudah dan efektif. Selain itu, aplikasi Canva juga membantu siswa mengembangkan kreativitas dan keterampilannya untuk menciptakan materi pembelajaran yang unik dan menarik [6]. Dari sudut pandang di atas, media dapat dikatakan sebagai alat yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif.

### 2. TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Alwiyah Alamsyah dkk. Judul penelitian "EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MATA PELAJARAN INFORMATIKA" Penggunaan Canva sebagai aplikasi desain online dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam konteks pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti Informatika. Dengan Canva, peserta didik dapat

membuat berbagai jenis media pembelajaran dengan mudah, seperti infografis, poster, presentasi, dan lain-lain. Keuntungan utama dari menggunakan Canva dalam pembelajaran adalah: menyajikan konsep dengan visualisasi yang jelas dan menarik, membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak secara lebih baik. Selain itu, penggunaan media visual dapat mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal, mengizinkan variasi dalam pemahaman materi. Canva juga memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dengan mengatasi batasan-batasan ruang, waktu, dan tenaga, sehingga peserta didik dapat mengakses materi kapan pun dan di mana pun. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, baik dalam konteks daring maupun luring. Oleh karena itu, penerapan Canva dalam pembelajaran Informatika dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. [7]

## 2.2. Aplikasi Canva

Canva adalah platform desain grafis yang dapat diakses melalui web dan aplikasi, memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menciptakan tampilan grafis atau visual yang menarik. Meskipun tidak sekomplit Adobe Photoshop atau Illustrator, Canva sangat membantu karena kesederhanaannya. Bahkan orang yang belum berpengalaman dalam desain grafis, yang sering disebut sebagai "cloud", dapat menggunakan Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat disesuaikan oleh pengguna tanpa perlu membuat desain dari awal. Canva dapat diunduh melalui Google Play Store atau situs web resminya, dan dapat digunakan di berbagai perangkat seperti iPhone, iPad, Android, dan PC.

Keunggulan aplikasi Canva meliputi kemudahan bagi pengguna dalam membuat berbagai desain seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lainnya. Aplikasi ini menyediakan beragam template menarik yang memudahkan pengguna dalam membuat desain dengan cepat. Pengguna hanya perlu menyesuaikan preferensi terkait teks, warna, ukuran, gambar, dan elemen lain yang tersedia. Canva dapat diakses dengan mudah melalui perangkat Android atau iPhone, serta dapat diakses melalui browser seperti Chrome pada laptop tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.

Salah satu kekurangan dari aplikasi Canva adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Pengguna memerlukan akses internet yang memadai untuk dapat mengakses dan menggunakan Canva secara efektif. Selain itu, di dalam Canva terdapat berbagai item seperti template, stiker, ilustrasi, font, dan lainnya yang tersedia secara berbayar. Meskipun ada juga pilihan yang gratis, adanya item berbayar dapat menjadi kendala bagi beberapa pengguna. Meski begitu, kekurangan ini tidak terlalu signifikan karena masih tersedia banyak pilihan template menarik yang dapat digunakan secara gratis. Pengguna juga

memiliki kebebasan untuk mengandalkan kreativitas mereka sendiri untuk menciptakan desain yang unik dan menarik. Meskipun demikian, terkadang desain yang dibuat oleh pengguna dapat memiliki kemiripan dengan desain orang lain, seperti dalam hal template, gambar, warna, dan sebagainya. Meski demikian, hal ini bukan menjadi masalah besar karena pengguna tetap memiliki opsi untuk memilih desain yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. [6]

## 2.3. Media Pembelajaran

Menurut Smaldino, Lowther, & Russell (2005: 9-10), media pembelajaran mencakup enam bentuk yang berbeda. Pertama, teks, yang dapat berupa huruf atau angka dan disajikan dalam berbagai format seperti buku, poster, tulisan di papan tulis, atau layar komputer. Kedua, audio, mencakup segala sesuatu yang dapat didengar seperti suara manusia, musik, suara mekanik, dan lainnya. Ketiga, visual, termasuk diagram, poster, gambar, foto, grafik, dan sejenisnya. Keempat, media gerak, yang mampu menampilkan pergerakan seperti video, animasi, televisi, dan sebagainya. Kelima, media tiruan, berupa objek tiga dimensi yang dapat disentuh dan dirasakan. Terakhir, orang, yang mencakup narasumber seperti dosen, mahasiswa, ahli materi, dan lainnya. [8]

Dalam konteks pembelajaran, proses pemilihan media merupakan tahap yang krusial karena menentukan media yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran bukanlah hal yang sederhana. Pemilihan media harus memperhitungkan berbagai faktor. Pertama, pendekatan dalam pemilihan media dapat dibagi menjadi dua model, yaitu model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka, seperti yang diusulkan oleh Anderson (1976). Model pemilihan tertutup terjadi ketika alternatif media sudah ditentukan "dari atas" (misalnya oleh Dinas Pendidikan), sehingga pilihan media menjadi terbatas. Di sisi lain, model pemilihan terbuka memberikan fleksibilitas lebih karena memungkinkan adaptasi media dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Namun, model pemilihan terbuka memerlukan keterampilan dan kemampuan pembelajar. Terkadang, pembelajar menggunakan kombinasi antara model pemilihan terbuka dan tertutup. Kedua, alasan dalam pemilihan media sangatlah penting. Media harus menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Tujuan akhir dari pemilihan media adalah penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran agar memungkinkan interaksi antara pembelajar dengan media yang dipilih. Setelah alternatif media ditentukan, langkah selanjutnya adalah memeriksa ketersediaannya di sekolah atau di pasaran. Jika sudah tersedia, pengadaannya menjadi lebih mudah, namun harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan terjangkau harganya. Namun, jika media yang dibutuhkan tidak tersedia, mungkin perlu membuat program media sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Pentingnya pemilihan media terletak pada penentuan media yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan jenis media harus dilakukan dengan prosedur yang benar karena setiap jenis media memiliki kelebihan dan kelemahan unik. [9]

### 3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu metode yang bertujuan untuk mendalami fenomena secara mendalam dengan mengeksplorasi makna, persepsi, dan interpretasi subjek penelitian [10]. Dalam konteks penelitian ini, metode kualitatif digunakan untuk menyelidiki secara detail pengalaman dan persepsi peserta didik mengenai manfaat penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran.

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan dua teknik utama: observasi dan pengisian angket. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung interaksi peserta didik dengan media pembelajaran Canva selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini mencakup reaksi, tingkat keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan melalui Canva. Selain itu, peneliti juga melakukan pengisian angket untuk mendapatkan tanggapan peserta didik secara tertulis mengenai manfaat yang mereka rasakan dari penggunaan Canva dalam pembelajaran. Angket tersebut mungkin berisi pertanyaan seputar kenyamanan penggunaan, kejelasan informasi yang disampaikan, serta apakah Canva membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka terhadap materi pembelajaran.

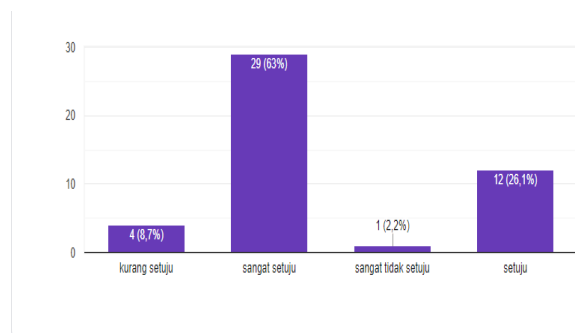
Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif serta teknik pengumpulan data observasi dan angket, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai manfaat aplikasi Canva dalam pembelajaran sebenarnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

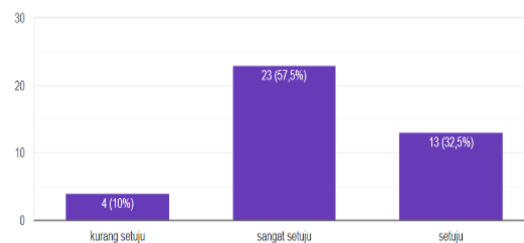
Penelitian ini dilakukan pada akhir tahun ajaran yaitu pada tahun genap 2023/2024. Penelitian ini dilakukan melalui analisis observasi dan angket yang dibuat berdasarkan tanggapan responden yang diperoleh melalui Kusioner Google Forms. Penelitian ini memuat pendapat siswa mengenai manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran informatika.

Observasi yang dilakukan yaitu teknik pengamatan langsung dan secara langsung untuk mengumpulkan data dari suatu objek atau lingkungan. Metode ini menggunakan teknik pengamatan yang tidak berwajah, yang menciptakan keadaan yang tidak menarik perhatian, dengan tujuan untuk menjamin keaslian dan kejujuran data yang diperoleh.

Adapun hasil pengambilan angket pada kelas X.3 Dan X.5 tentang pernyataan kurang setuju, setuju, sangat setuju, atau sangat tidak setuju bahwa pemanfaatan aplikasi canva memudahkan siswa pada pembelajaran .



Gambar 1. Hasil kusioner dari kelas X.3



Gambar 2. Hasil kusioner dari kelas X.5

Tabel 1. Hasil tanggapan siswa

KELAS	TANGGAPAN SISWA				JUMLAH SISWA
	SS	S	KS	TS	
X.3	29	12	4	1	46
X.5	23	13	4	-	40

Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran informatika. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung guru dan siswa. Contohnya, Canva menawarkan berbagai template untuk pembuatan presentasi, grafik, dan animasi guna memperjelas instruksi. Selain digunakan untuk pengumpulan tugas, aplikasi ini juga berguna untuk pembuatan dokumen, pamflet, dan bahan ajar lainnya. Pemanfaatan Canva juga diketahui dapat meningkatkan minat belajar siswa. Keberagaman template dan fitur menarik membantu siswa dalam memahami konten pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan Canva juga membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknologi mereka.

Dari hasil kusioner yang diperoleh siswa serta antusias siswa dalam pembelajaran Media pembelajaran menggunakan aplikasi canva mendapatkan respon yang positive.

## 5. KESIMPULAN

Dalam dunia pendidikan, peran media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sangatlah penting. Penggunaan media pembelajaran yang efisien merupakan faktor yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran [11]. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa dapat mengenal dan memahami konsep informatika dengan lebih mudah. Selain itu, aplikasi Canva juga dapat digunakan untuk mendorong kreativitas dan keterampilan siswa dalam menciptakan materi pembelajaran yang unik dan menarik [12].

Perkembangan teknologi memang tidak dapat dipungkiri memberikan berbagai dampak dalam dunia pendidikan. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, anak-anak merespon secara positif dari penggunaan media pembelajaran canva. Hal ini sejalan dengan penelitian. Pemanfaatan Canva membantu siswa mengembangkan kreativitas dan keterampilannya dalam menggunakan teknologi. Harapannya guru dan anak-anak semakin mampu untuk mengembangkan kreatifitas pembelajaran melalui media canva ataupun media yang lainnya, agar pembelajaran semakin menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kusumawati, "BAB II LANDASAN TEORI," *Journal of Chemical Information and Modelling*, vol. 53, no. 9, pp. 4-6, 2019
- [2] Idawati, dkk., "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 4, pp. 745-751, 2022
- [3] Surani, dkk., "Untuk Meningkatkan Literasi Media Pembelajaran," vol. 5, no. 1, pp. 334-338, 2024
- [4] Hidayatullah, "Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 943-947, 2023
- A., "Media Pembelajaran," pp. 23-35, 2011
- [5] Kharissidqi, dkk., "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif," *Indonesian Journal of Education and Humanity*, vol. 2, no. 4, pp. 108-113, 2022.
- [6] Alwiyah Alamsyah, dkk., "EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MATA PELAJARAN INFORMATIKA," *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, vol. 1. No. 2, pp. 77-87, 2023
- [7] Mawardi, "Merancang Model dan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 8 No. 1, pp. 26-40, 2018
- [8] JUNAIDI, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, Vols. 3, No. 1, 2019
- [9] Pangalila, dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X-4 SMA Negeri Tondano," *Academy of Education Journal*, vol. 15 (1), pp. 415-420, 2024.
- [10] Jannah, dkk., "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 11 (1), p. 2, 2023.
- [11] Purba, dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 6 (2), pp. 1325-134, 2022.