

APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Mohammad Tegar Kharissidqi^{*1}, Vicky Wahyu Firmansyah²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;

Jl. Gajayana No.50, Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, (0341) 551354

e-mail co Author: ^{*1}19110134@student.uin-malang.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan memiliki berbagai jenis yang bisa digunakan sesuai materi pembelajaran tertentu dengan efektif. Salah satu dari media pembelajaran yang banyak dipakai saat ini adalah media berbasis visual. Salah satu aplikasi yang menawarkan pembuatan media pembelajaran berbasis visual yang menarik adalah Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aplikasi Canva dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan menggunakan metode eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu maka dapat kita simpulkan bahwa Canva merupakan aplikasi yang bisa membuat desain media pembelajaran visual yang menarik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Canva, Efektif,

Abstract

Learning media as an intermediary for the delivery of learning materials at various levels of education has various types that can be used according to certain learning materials effectively. One of the learning media that is widely used today is visual-based media. One application that offers the creation of interesting visual-based learning media is Canva. This research aims to find out how the Canva application can be used in the creation of learning media. By using exploratory methods of previous research, we can conclude that Canva is an application that can make the design of visual learning media interesting.

Keywords: Learning Media, Canva, Effective,

PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian yang berkaitan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan). *Gap Analysis* dalam penelitian harus diperjelas yang terdiri dari : (i) *State of the art* (apa yang diketahui sejauh ini tentang topik yang diteliti, (ii) *GAP* (apa yang masih menjadi pertanyaan?, apa yang masih belum diketahui?), (iii) *Novelty* (apa kontribusi penelitian ini dalam menjawab pertanyaan?. Pada pendahuluan menggunakan sitasi dari buku atau jurnal. Untuk kutipan lebih dari dua penulis, pakai "et al".

Aplikasi canva adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan bagi pemula. Aplikasi ini dapat diakses di smartphone maupun di PC.

Terdapat banyak fitur pada aplikasi canva ini untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Bukan hanya itu, aplikasi ini juga sebagai salah satu media yang dapat menunjang kreativitas siswa dalam membuat tugas dengan mendesain tugas-tugas yang ada. Dengan demikian, guru dan siswa dapat dengan lebih mudah melaksanakan pembelajaran dalam jaringan. Dalam beberapa penelitian terdahulu telah diketahui bahwasannya penggunaan aplikasi Canva memiliki beberapa aspek yang perlu diperhatikan, baik itu berupa kekurangan maupun kelebihan. Aspek-aspek tersebutlah yang akan sangat mempengaruhi kinerja seseorang dalam pemakaian aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran berbasis visual. Dengan diketahuinya kekurangan dan kelebihan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran berbasis visual, maka perlu juga kita ketahui bagaimana keefektifan penggunaannya di lapangan.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan metode eksploratif guna mencari penjelasan secara menyeluruh terkait kaitan sebab-akibat dan aspek-aspek yang mempengaruhinya terkait suatu perkara. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dimana data-data didapatkan dari pencarian dari berbagai sumber, terutama jurnal-jurnal terdahulu. Setelah data terkumpul kemudian selanjutnya kami analisis dengan mendalami dan merinci materi data yang kemudian pada akhirnya akan ditemukan hasil akhirnya. Dalam penelitian ini data yang dimaksud adalah kekurangan dan kelebihan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Hasil penelitian harus berdasarkan dari metode penelitian yang digunakan. Tidak menyatakan referensi pada bagian hasil. Nilai rata-rata harus memakai standar deviasi. Semua data hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel atau grafik. Pembahasan data dibandingkan dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilaporkan. setiap akhir pembahasan berikan kesimpulan dan penelitian ke depan dalam topik tertentu.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology

(AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Aplikasi Canva

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Canva memang tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi keluaran Adobe seperti Photoshop dan Illustrator, namun Canva merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam kesederhanaannya. Canva dapat digunakan bahkan oleh orang yang berawan. Cloud disini maksudnya orang yang baru belajar atau belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis sebelumnya. Di aplikasi Canva, terdapat banyak template siap pakai, yang dapat diedit pengguna kapan saja, tanpa perlu mendesain dari awal. Aplikasi ini dapat diperoleh dengan mendownloadnya melalui google play store atau melalui website <https://www.canva.com>. Aplikasi Canva ini bisa digunakan di iPhone, iPad, dan Android maupun di PC.

Kelebihan aplikasi Canva meliputi :

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah

tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.

3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Adapun kekurangan aplikasi Canva yakni :

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatanya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Pemanfaatan dalam Kegiatan Pembelajaran

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point. Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al., 2018).

Biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran PowerPoint untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdik menampilkan presentasinya itu secara menarik.

Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang

menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik "Presentasi" maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point.

Pemanfaatan template Power Point dalam Canva tidak dirujukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik.

Dengan Canva, guru juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang sudah banyak dikenal, baik dari kalangan guru, siswa, maupun mahasiswa. Aplikasi canva ini juga sangat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kendati demikian, terdapat beberapa hal yang menjadi kendala pengguna aplikasi canva, antaranya adalah dalam menggunakan Aplikasi canva kita harus belajar terlebih dahulu mengenai dasar dasar dalam melakukan desain, Di sana sudah di sediakan template untuk PPT, Poster, Video, Brosur, Dll., tetapi jika kita pengguna gratis maka tidak semua template bisa kita gunakan. Aplikasi ini juga dapat di dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran, dimana banyak sekali hal yang bisa di gunakan untuk di jadikan media dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, *et al.*, (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi.
Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 1 No. 2
- Pelangi, Garris. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA.
Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2.
- Rahmatullah. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.
Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha. Vol. 12 No. 2