

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
CANVATERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MATA PELAJARAN INFORMATIKA

<sup>1</sup>Alwiyah Alamsyah, <sup>2</sup>Dewi, <sup>3</sup>Elmi Yuliani, <sup>4</sup>Nur Kartika Ramadhan, <sup>5</sup>Roslyn Rosdiah, <sup>6</sup>Sudirman

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>6</sup>SMKS Muhammadiyah Bungoro

E-mail: <sup>1</sup>[alwiyahalmsyh919@gmail.com](mailto:alwiyahalmsyh919@gmail.com), <sup>2</sup>[dewi.tp2019@gmail.com](mailto:dewi.tp2019@gmail.com),  
<sup>3</sup>[elmiyuliani27@gmail.com](mailto:elmiyuliani27@gmail.com), <sup>4</sup>[Ramadhannurkartika9@gmail.com](mailto:Ramadhannurkartika9@gmail.com),  
<sup>5</sup>[roslynrosdiah@unismuh.ac.id](mailto:roslynrosdiah@unismuh.ac.id), <sup>6</sup>[Sudirmansudirman@gmail.com](mailto:Sudirmansudirman@gmail.com)

### ***Abstrak***

Artikel ini bermaksud untuk mendeskripsikan mengenai efektivitas dari penggunaan canva sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Globalisasi membawa perubahan besar dalam tatanan hidup masyarakat. Perubahan tersebut didorong oleh semakin berkembang IPTEK, yang membawa dampak dalam berbagai sektor kehidupan termasuk di antaranya yaitu pada bidang pendidikan. Perancangan media pembelajaran pada saat ini tidak hanya memanfaatkan benda yang dapat ditemukan pada kehidupan sehari-hari namun juga memanfaatkan dunia digital. Canva merupakan suatu aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembuatan media pembelajaran Informatika yang sangat membutuhkan adanya media sebagai pengantar informasi dari muatan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Aplikasi canva menyediakan berbagai macam fitur menarik yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan tersedianya beragam template yang dapat digunakan dalam proses mendesain media pembelajaran salah satunya yakni mata pelajaran Informatika. Pada pelaksanaan penelitian kali ini, digunakan metode literature review, yaitu dengan proses meletakkan, mendapatkan, membaca, serta mengevaluasi berbagai literatur penelitian terkait atau berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti. Data yang dideskripsikan yaitu hasil penelitian mengenai efektivitas dari penggunaan aplikasi canva yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

***Kata Kunci : Media Pembelajaran, Canva, Motivasi Belajar***

### ***Abstrak***

*This article intends to describe the effectiveness of using canva as a learning medium for students' interest in learning. Globalization brings major changes in the way people live. These changes are driven by the growing development of science and technology, which has an impact on various sectors of life, including in the field of education. The design of learning media at this time not only utilizes objects that can be found in everyday life but also utilizes the digital world. Canva is an application that can be developed in the process of making science learning media that really needs the media as an introduction to information from the content of abstract learning materials. The Canva application provides a variety of interesting features that can make it easier for teachers to create learning media, one of which is the availability of various templates that can be used in the process of designing learning media, one of which is Informatics subjects in. In carrying out this research, the literature review method was used, namely the process of placing, obtaining, reading, and evaluating various research literature related to or related to the issue to be studied. The data described are the results of research on the effectiveness of using the Canva application that has been carried out by previous researchers.*

***Keywords : Learning media, Canva, Student learning interest***

## PENDAHULUAN

Sejak awal, bidang ilmu pendidikan telah mengatasi berbagai tantangan dan perubahan dalam masyarakat. Kenyataan yang terjadi pada saat ini bahwa dunia terus berubah sehingga orang memerlukan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mengelola kehidupan mereka sehari-hari (Lenher & Wurzenberger, 2013). Perubahan terbaru dalam pendidikan menekankan perlunya untuk meningkatkan pengajaran yang mengarahkan siswa pada pemecahan masalah, komunikasi, keterampilan menalar, pengetahuan dan sikap, sebagai pengukuran hasil dari apa yang telah dipelajari oleh siswa (Nasrallah, 2014). Perubahan hasil belajar dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Nemeth & Long, 2012) yang dibangun melalui proses pembelajaran (Singh, Srivastava, & Singh, 2015). Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik.

Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKM yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi tersebut erat kaitannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, bahkan dapat dikatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan tersebut juga harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V. A. Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Wahyu et al., 2020). Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk

menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. Hal ini membantu peserta didik agar terhindar dari verbalisme dalam kegiatan pembelajaran, yang mana juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Arsyad, 2014) dalam (Hafid, 2011; Kurniawan et al., 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas, terlihat bahwa penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada peserta didik berupa materi pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran Informatika yang materinya bersifat abstrak, dengan memanfaatkan canva peserta didik dapat terbantu dalam melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada materi yang bersifat sangat abstrak dan tidak dapat disaksikan oleh peserta didik dalam kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penulisan artikel ini menggunakan metode literature review, yaitu proses dimana peneliti meletakkan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi literature penelitian yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti (Borden dan Abbott, 2005) dalam Manzilati (2017). Dalam penelitian ini peneliti menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran Informatika. Pada tahap awal pencarian artikel jurnal, artikel yang digunakan berkaitan dengan "penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran", "efektivitas penggunaan media pembelajaran", "media pembelajaran visual" dan "media pembelajaran Informatika di SMA/SMK ". Kajian literatur yang dilakukan bersumber dari ResearchGate dan Google Scholar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah wadah yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan (Garris Pelangi, 2020). Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah saluran yang digunakan dalam kegiatan penyampaian pesan atau informasi (Nurseto, 2012; Supardi, 2017). Media pembelajaran merupakan bagian utuh dalam sistem pembelajaran maka dari itu, penggunaannya harus dapat membawa peningkatan dalam perolehan hasil belajar peserta didik (Rahmatullah et al, 2020).

Dalam UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan (Audie, 2019). Selaras dengan itu, Asy'ari (2006: 37) menyampaikan bahwa pembelajaran termasuk dalam tindakan edukatif yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Tindakan tersebut mengindikasikan bahwa tindakan tersebut berorientasi dalam pengembangan diri peserta didik secara utuh, meliputi pengembangan pengetahuan, keterampilan serta sikap peserta didik (Supardi, 2017).

Permendiknas RI No. 41 (2007: 6) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran baik pada pendidikan dasar atau pun menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif, kemudian harus dapat memberikan ruang cukup untuk prakarsa, kreativitas serta kemandirian yang disesuaikan dengan bakat, minat beserta perkembangan fisik dan psikologis dari peserta didik (Yuliati, 2017).

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang bermanfaat dalam rangka mewujudkan komunikasi atau interaksi yang efektif diantara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas (Supardi, 2017). Media pembelajaran pada dasarnya merupakan kesatuan utuh dalam aktivitas belajar mengajar. Bagi guru, media pembelajaran mempermudah guru saat menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Bagi peserta didik, media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik agar paham dengan materi yang diajarkan oleh guru (Tiara Melinda, 2021). Media pembelajaran dari segi fungsi merupakan alat yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan rangsangan belajar siswa. Risky (2019), menjelaskan bahwa mempertimbangkan kelebihan beserta kekurangan dari media yang akan digunakan merupakan rangsangan belajar yang efektif bagi siswa. Susialana, Si, dan Riyana (2008) dalam (Risky, 2019), menyebutkan unsur pokok dari media ada tiga yaitu suara, visual, dan gerak. Kemudian disamping itu terdapat lima komponen inti dalam kegiatan pembelajaran yakni: komunikator dalam hal ini yaitu guru, bahan yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran, komunikan yaitu peserta didik serta tujuan dari pembelajaran (Garris Pelangi, 2020).

### **Pengertian Pembelajaran Informatika**

Informatika (Inggris: Informatics) merupakan ilmu yang baik mempelajari terkait penggunaan komputer untuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data maupun informasi pada mesin berbasis komputasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia atau disingkat KBBI (2016) Informatika adalah ilmu tentang pengumpulan, klasifikasi, penyimpanan, pengeluaran, dan penyebaran pengetahuan yang direkam. Selanjutnya, masih dalam KBBI, disisipkan pula bahwa istilah informatika dapat merujuk pula pada hal-hal yang berkaitan dengan informasi; usaha dalam bidang informasi. Sementara itu, menurut Tim Kemdikbud (2021, hlm. 3) Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi perancangan, dan pengembangan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan dan pengembangan sistem yang mengolah data, informasi, atau pengetahuan yang direkam hingga teknis penyebarannya.

### **Media dalam Mata Pelajaran Informatika**

Aji (2020) dalam (Resmini' et al., 2021; Garris Pelangi, 2020), menyampaikan terdapat tiga fungsi dari media pembelajaran, yakni: membantu peserta didik agar tertarik dalam memperdalam pelajaran dihasilkan dari stimulasi, menghubungkan guru dengan peserta didik, serta menampilkan informasi yang dijelaskan oleh guru. Hal penting yang harus diingat adalah media pembelajaran hendaknya sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik agar mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal. (Supriyono, 2018), menyampaikan bahwa media pembelajaran yang efektif dan efisien bisa dihasilkan dari guru yang mempunyai kemampuan yang baik dalam kegiatan merancang dan menciptakan media pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, terdapat beberapa cara

yang efektif dalam membuat atau merancang media pembelajaran yang baik, yakni:

1. media hendaknya dirancang sesederhana mungkin sehingga terlihat jelas serta dapat dipahami dengan mudah;
2. media hendaknya memiliki kesesuaian terhadap materi pelajaran;
3. media hendaknya simpel dan tidak membingungkan bagi peserta didik;
4. media hendaknya tidak mengurangi makna beserta fungsi dari media meskipun dibuat menggunakan bahan sederhana yang dapat diperoleh dengan mudah;
5. media yang dirancang dapat berbentuk gambar hingga bagan terstruktur, yang berasal dari bahan yang murah serta mudah ditemukan;

Proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa dampak positif untuk peserta didik baik dari segi proses pembelajaran, motivasi siswa, bahkan media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang baik dilihat dari segi psikologis peserta didik. Sudjana dan Rivai (1992) dalam (Nurseto, 2012) menyampaikan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar, diantaranya, yakni: (a) mendorong peserta didik agar termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran dapat menarik perhatiannya; (b) semakin jelasnya makna dari pembelajaran, siswa mampu memahaminya serta memungkinkan akan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan dari pembelajaran; (c) semakin bervariasi metode dalam pengajaran, yang tidak hanya berdasarkan komunikasi verbal dengan menggunakan kata-kata; (d) semakin banyaknya siswa dalam melakukan aktivitas selama proses pembelajaran, mendengarkan serta mengamati, mendemonstrasikan, melakukan secara langsung serta memerankan.

Media pembelajaran akan sangat mempermudah guru dalam meningkatkan motivasi dari peserta didik agar belajar lebih interaktif serta lebih aktif di dalam kelas sehingga tercipta umpan balik diantara guru dan peserta didik tersebut (Audie, 2019). Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran mampu mempermudah peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya tentang materi pelajaran, mempermudah peserta didik mengamati materi, merangsang munculnya pemahaman sehingga terbentuk konsep dari hasil pemikirannya sendiri dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.

### **Media Pembelajaran Informatika Berbasis Canva**

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Pembelajaran berupa video merupakan salah satu media yang banyak digunakan guru dalam pembelajaran secara daring. Namun guru biasanya terkendala waktu karena membuat video membutuhkan waktu yang panjang. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk pembuatan video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Guru juga dapat memilih pemakaian secara gratis atau berbayar. Desain yang tersedia bervariasi dari segala bidang. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran dikelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedia banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase, foto, sura t kabar, majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, dan lain-lain. Dalam membuat

video pembelajaran hasilnya dapat dilihat melalui canva ini dan dapat diakses digaleri tanpa menggunakan jaringan internet, jadi siswa dapat memutar ulang video ketika ada hal yang belum dipahami. Langkah-langkah dalam pembuatan video melalui aplikasi canva ini yaitu sebagai berikut:

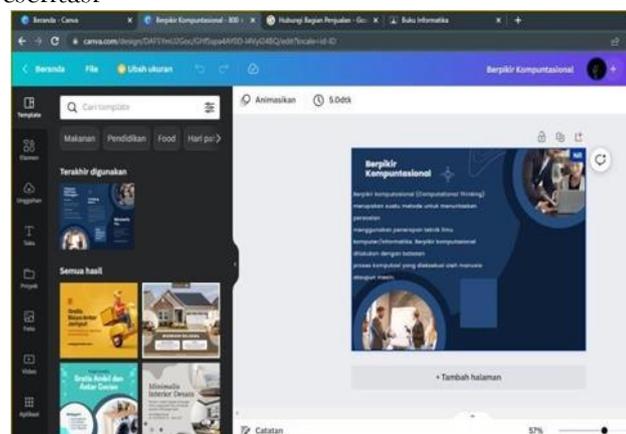
- (1) Membuka laman canva [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/) daftar menggunakan akun google.



Gambar 1: Halaman Depan Aplikasi Canva

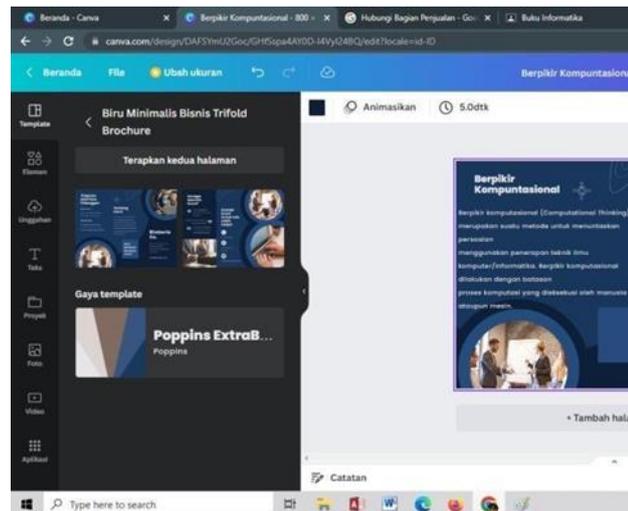
Membuka laman canva tidak hanya dapat dibuka melalui kompiuter teapi juga dapat diakses melalui handphone jadi jika dapat diakses dimana dan kapan aja tanpa harus membawa laptop atau komputer selama dalam jaringan. Karena saat ini teknologi informasi dan komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia era society 5.0 maka jaringan atau internet merupakan kebutuhan bagi manusia millennial saat ini. Guru juga harus menyesuaikan diri dengan kemajuan tekonologi saat ini. Segala sesuatu yang berkaiatan dengan pengetahuan harus terus maju dan mau belajar sehingga dapat men tranfer ilmunya Kembali kepadapeserta didik dengan kemasn yang inovatif dan menarik.

- (2) Memilih desain presentasi



Gambar 2: Pilihan Desain





Gambar 4: Pilihan Jenis Download File Desain

Berikut langkah penggunaan aplikasi canva baik menggunakan gawai atau pun menggunakan laptop yang mudah diakses oleh pengguna, yaitu:

- 1) mendownload aplikasi canva melalui playstore untuk pengguna gawai atau membuka canva melalui website resmi canva yaitu, [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/) untuk pengguna laptop.
- 2) membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail.
- 3) membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.
- 4) menyimpan hasil desain dari canva, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan.

Hasil desain canva berupa media visual, yang mana jika dikaitkan dengan pembelajaran informatika akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran yang merupakan suatu wahana menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik untuk belajar (Supardi, 2017). Sandall mengemukakan bahwa tujuan dari pembelajaran Informatika pada sekolah yaitu membangun rasa ingin tahu, membangun ketertarikan peserta didik dan menciptakan kesempatan dalam mempraktekkan metode ilmiah bagi peserta didik kemudian mengkomunikasikannya (Indriani, 2015). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan baik dengan karakteristik dari peserta didik atau tujuan dari pembelajaran.

### **Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Proses Pembelajaran**

Disamping efektivitas dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi canva, banyak ditemukan penelitian yang membahas mengenai efektivitas dari penggunaan canva dalam pembuatan media pembelajaran. Seperti hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh (Rahmatullah et al., 2020), yakni mengenai pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang didesain dengan mempergunakan aplikasi canva menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual tersebut layak untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran, yang mana pada penelitian tersebut terlihat bahwa efektivitas penggunaannya tidak hanya pada saat proses pembelajaran luring namun juga pada proses pembelajaran daring. Hasil desain media audio visual tersebut sangat disenangi oleh peserta didik tidak hanya dari aspek kelengkapan dari konten namun juga tampilan dari media tersebut disukai oleh peserta didik.

Tanjung dan Faiza (2019) dalam (Hapsari, Gita Permata Puspita., 2021), menyampaikan bahwa proses pembelajaran dapat didukung dengan memanfaatkan media canva, yang mana dapat membantu guru dalam memajukan mutu pendidikan, meningkatkan kreativitas guru serta membantu guru dalam menghemat waktu disaat membuat desain dari media pembelajaran tersebut. Tujuan dari media pembelajaran Informatika adalah untuk mempermudah peserta didik dalam mengungkap fenomena yang terjadi di alam serta mempermudah penanaman konsep melalui perlakuan (Wahyu et al., 2020).

Media dibuat untuk memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, memberikan penekanan pada bagian penting materi pelajaran, dengan memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran peserta didik akan menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan menerapkan media pembelajaran ketika pembelajaran Informatika dilaksanakan, peserta didik dapat terbantu pada saat memproses rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, kemauan serta terjadinya peningkatan pada motivasi peserta didik. Peningkatan tersebut tentu akan berimplikasi pada kenaikan perolehan hasil belajar ketika dilaksanakan kegiatan evaluasi oleh guru. Jadi, memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan digital merupakan suatu hal yang krusial yang harus dimiliki oleh guru agar proses pembelajaran tidak monoton. Guru harus dapat memanfaatkan ketersediaan berbagai macam sarana dalam hal ini berupa aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka menunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dalam hal ini pada mata pelajaran Informatika, harus mampu menampilkan kepada siswa objek yang dipelajari secara langsung. Dalam proses pembelajaran peserta didik bersentuhan langsung dengan objek yang dipelajari. Pengalaman belajar yang efektif didapatkan dari rangsangan belajar yang baik yakni dengan adanya pertimbangan mengenai kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang diterapkan ketika proses belajar mengajar berlangsung (Risky, 2019). Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, merupakan kewajiban bagi seorang guru untuk aktif dalam mengembangkan dirinya sekreatif mungkin sehingga dapat disajikan pembelajaran yang bermakna, yang dapat menarik perhatian peserta didik, merangsang pemikirannya serta merangsang peserta didik agar termotivasi dalam proses pembelajaran baik secara daring atau pun luring.

Pembelajaran dari rumah yang dilaksanakan secara daring tentu sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka sebelum masa pandemi. Materi pembelajaran informatika yang sebelumnya disampaikan secara langsung pada pembelajaran tatap muka, kini harus berganti

dengan membagikan materi kimia secara daring melalui aplikasi Google Classroom dengan berbagai macam bentuk file. Materi pembelajaran kimia perlu dibuat menarik untuk menarik minat belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran audio visual. Menurut Hamdani dalam Gabriela (2021) contoh media audio visual di antaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (soundslide). Sejalan dengan era digital sekarang ini, menurut Hidayat & Khotimah (2019) terdapat sejumlah teknologi digital yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik saat berada di dalam kelas secara fisik maupun sedang berada jauh dari jangkauan guru yaitu interactive whiteboards, aplikasi perangkat lunak, web 2.0 dan media sosial. Melalui penyampaian materi pembelajaran kimia khususnya tentang redoks dan sel elektrokimia yang mencakup beberapa reaksi redoks dan rumus-rumus pada perhitungan potensial sel yang menarik diharapkan siswa semakin bersemangat untuk belajar kimia dan meningkatkan penguasaan siswa tentang materi Redoks dan Sel Elektrokimia.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis aplikasi Canva memiliki keunggulan yaitu materi pembelajaran dibuat lebih menarik. Sebagai dukungan untuk pembelajaran secara daring, penggunaan aplikasi Canva yang memiliki berbagai pilihan bentuk file yang disimpan contohnya file dalam bentuk JPG, PNG, PDF serta mp4 sehingga banyak pilihan penyimpanan file yang perlu digunakan guru untuk dibagikan kepada siswa. Jadi siswa dapat menyesuaikan pilihan bentuk file yang sesuai untuk mereka jadi pembelajaran bersifat dinamis. Aplikasi Canva juga menyediakan berbagai animasi sehingga guru dapat menyusun presentasi materi dengan inovasi agar siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan melalui media pembelajaran yang menarik. Menurut Rahmatullah et al (2020), penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Ada pula hasil penelitian Vivi et al (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat membantu siswa-siswi dalam memenuhi tugas pembelajaran online di sekolah.

## KESIMPULAN

Guru merupakan seorang fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu guru diharuskan untuk mampu menyediakan media pembelajaran sebagai penunjang aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas. Pembuatan media pembelajaran itu sendiri hendaknya disamakan dengan bahan pembelajaran, karakteristik siswa beserta tujuan pembelajaran yang harus dituntaskan. Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi desain, salah satunya yaitu canva. Canva adalah aplikasi desain secara online yang mana bisa diakses secara gratis dan dapat dioperasikan dengan mudah, penggunaan media pembelajaran menggunakan canva dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pelajaran Informatika. Sehingga tidak terjadi verbalisme pada peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada pembelajaran daring atau pun luring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION: Economic & Education Journal*, 3(2), 204-217. <https://doi.org/https://doi.org/10.33503/ecoducation.v3i2.1384>
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 7582. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050/346>
- Maolida, Elis Homsini, dan Vina Aini Salsabila. 2021. "Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers." *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2):54-60. doi: 10.35870/ajad.v1i2.13.
- Maryunani, Maryunani. 2021. "MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK KELAS VI SDN KREMBANGAN SELATAN III SURABAYA." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1(4):190-96. doi: 10.51878/elementary.v1i4.734.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2(2), 104-105.
- Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*. Vol. 11 (1), 137.