

Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan

¹Catur Rohmiasih, ²Catur Rohmiati, ³Santi Sartika

Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan, Kragilan Tamanan, Yogyakarta dan 55191, Indonesia

Corresponding author: gunawan@unimbone.ac.id

Received : October 12, 2023

Reviewed : October 13, 2023

Accepted : November 21, 2023

Online Published: December 27, 2023

Abstrak: Dunia pendidikan sangat memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung untuk terus berkembang serta mampu mengikuti perkembangan zaman. Salah satu media yang sudah tidak asing lagi dikalangan para pendidik, yaitu *Canva*. Penggunaan media pembelajaran *Canva* memberikan dampak positif dan negatif. Dampak yang ditimbulkan dapat difokuskan pada hal positif dan meminimalisir dampak negatif jika ada kerjasama yang baik dari berbagai pihak agar penggunaan teknologi sesuai tujuannya. Peran media pembelajaran *Canva* pada pembelajaran berbasis teknologi digital sangatlah penting, Penelitian ini merupakan studi literatur dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan kajian kepustakaan yang membahas tentang media pembelajaran *Canva* sebagai upaya tranformasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. Pada penelitian ini, penulis menggunakan berbagai sumber tertulis seperti artikel, jurnal, dan dokumen yang relevan. Studi literatur ini fokus pada media pembelajaran *Canva*, pemanfaatan media pembelajaran *Canva* dalam pendidikan dan kelebihan serta kekurangan dari *Canva*. Kehadiran media pembelajaran *Canva* saat ini, harapannya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh semua pihak seperti guru dan pelaku pendidikan lainnya.

Kata Kunci: *media pembelajaran, canva, teknologi digital, tranformasi pendidikan*

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan tulang punggung pembangunan suatu negara, dan perubahan zaman menuntut adanya transformasi dalam pendekatan pengajaran dan pembelajaran. Revolusi digital yang terus berlangsung telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam era ini, penggunaan teknologi dianggap sebagai kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan relevan (Sartika S dkk, 2021).

Transformasi pendidikan menjadi sebuah kebutuhan mendesak seiring dengan perkembangan teknologi. Guru dan pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif agar dapat memenuhi kebutuhan siswa yang tumbuh dalam era digital. Upaya guru dalam mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang dikelola memperhatikan aspek perkembangan Ilmu pengetahuan teknologi (Alfian dkk, 2022). Sementara itu, siswa yang terbiasa dengan lingkungan digital mengharapkan pengajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran tidak lagi hanya berfungsi sebagai

sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk memotivasi, menginspirasi, dan membangun keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan (Rohmiasih dkk, 2022). Salah satu alat media pembelajaran yang semakin mendapatkan perhatian adalah *Canva*, platform desain grafis yang memungkinkan siapa saja, termasuk pendidik dan siswa, untuk menciptakan konten visual yang menarik.

Peran *canva* dalam transformasi pendidikan ramah pengguna dan berbagai fitur desain yang kuat, menyediakan solusi yang inovatif untuk memenuhi tuntutan tersebut. Penggunaannya bukan hanya terbatas pada dunia bisnis atau desain grafis, tetapi juga dapat diadaptasi ke dalam dunia pendidikan sebagai alat pembelajaran yang efektif. *Canva* memungkinkan guru dan siswa untuk menggabungkan elemen-elemen visual, teks, dan grafis dengan mudah. Dengan fitur desain yang intuitif, *Canva* merangsang kreativitas siswa, membantu mereka mengungkapkan ide dan pemahaman mereka dengan cara yang menarik. Platform ini memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif, seperti infografis, presentasi, dan poster, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam (Mila dkk, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran seperti *Canva* adalah langkah positif dalam menghadapi tantangan transformasi pendidikan. Dengan

memanfaatkan alat-alat ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inspiratif dan siswa dapat memperoleh keterampilan yang relevan dengan masa depan. Oleh karena itu, integrasi Canva dalam konteks pendidikan dapat menjadi salah satu pilar utama dalam mewujudkan perubahan yang diperlukan untuk mempersiapkan generasi masa depan.

Berdasarkan permasalahan di atas mengingat pentingnya media pembelajaran yang menarik, maka penulis berusaha memaparkan pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia. Oleh karena itu, canva dalam konteks ini dipilih sebagai media yang tepat.

II. Metode

Metode yang diterapkan dalam artikel ini menggunakan studi pustaka (*library research*), yaitu pendekatan untuk mengumpulkan data dengan cara memperoleh pemahaman dan menelaah teori-teori yang terdapat dalam berbagai sumber literatur yang relevan dengan fokus penelitian Sugiyono dalam (Adlini dkk, 2023). Secara umum, metode studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengakses dan memanfaatkan berbagai referensi tertulis seperti buku, artikel ilmiah, jurnal, laporan penelitian, serta berbagai sumber informasi lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai suatu topik penelitian.

Terdapat empat fase utama dalam melakukan studi pustaka dalam konteks penelitian, yang melibatkan persiapan alat yang diperlukan, menyusun daftar pustaka yang relevan, mengatur waktu, serta membaca dan mencatat informasi dari bahan bacaan seperti yang dijelaskan oleh Zed dalam (Assyakurrohim, 2013). Proses pengumpulan data ini melibatkan pencarian dan konstruksi informasi dari berbagai macam sumber, seperti buku, jurnal, dan studi sebelumnya yang telah dilakukan. Materi yang diperoleh dari referensi-referensi tersebut harus dievaluasi secara kritis dan menyeluruh untuk mendukung argumen serta konsepsi yang diajukan dalam penelitian..

III. Hasil dan Pembahasan

A. Aplikasi canva untuk pembelajaran

Era globalisasi saat ini sudah berkembang sangat cepat. Hal ini dibuktikan dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi yang ada pada dunia pendidikan. Globalisasi menuntut

dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Pengertian media dalam arti sempit adalah sebagai komponen berupa alat yang terdapat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas, media diartikan sebagai pemanfaatan secara maksimum semua komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo yang dimaksud dalam media adalah semua bentuk perantara yang di pakai orang dalam penyebaran ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan, istilah pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan pembelajaran. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pembelajar (peserta didik) dengan guru (pengajar), sehingga proses pembelajaran seperti ini bagian dari proses komunikasi antar manusia (Miftah, 2014). Dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara dalam membantu proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang baik dan berbasis pada teknologi.

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar (Festiawan, R. 2020). Dalam pembelajaran hendaknya dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang mampu memikat peserta didik untuk belajar dengan lebih giat lagi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran sebagai salah satu penunjang adalah aplikasi canva. Canva adalah program desain berbasis online yang menyediakan bermacam *template* seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya

Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut menurut (Tanjung dan Faiza, 2019).

1. Memiliki beragam desain yang menarik

2. Mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi Canva ini, ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan Canva, setiap pemakai harus tersedia paket data maupun sambungan internet agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa template yang berbayar, itu artinya tidak dapat digunakan sebelum berlangganan tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus dan menarik saat digunakan.

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai salah satu alat untuk menciptakan sebuah media pembelajaran, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 di mana peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik yang ada di dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu contohnya terdapat dalam pembelajaran bahasa Indonesia banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva. Menarik contoh seperti pembelajaran sastra berbentuk puisi, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada Canva ini memanfaatkan mata pelajaran puisi yang ditulis oleh peserta didik dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva (Hamzah dkk., 2023).

Dengan mengetahui pemanfaatan serta penjabaran penggunaan media pembelajaran

canva yang hendak disuguhkan dalam artikel penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

B. Pemanfaatan Canva Untuk Guru yang Berimbas Kepada peserta didik

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Canva menyediakan banyak *template* menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, baik itu berupa *power point* maupun *template* untuk *video* pembelajaran. 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 dipenelusuran, ketik "Presentasi" maka *template* yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, *template* atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan kedalam *Power Point*. Selain menggunakan *template power point*, guru juga dapat membuat *video* animasi sesuai keinginannya. Dulu guru mungkin hanya menggunakan *video* yang sudah tersedia di *google*, kini guru dapat membuat sendiri sesuai kebutuhan melalui aplikasi Canva

Canva memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai fungsi suplemen dan substitusi (Elsa dan Anwar 2021). Fungsi suplemen diantaranya Canva memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran. Adapun fungsi substitusi Canva diantaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan Canva mudah didistribusikan kepada peserta didik dan Canva dapat membantu kebutuhan teknologi. Pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik cukup dimudahkan dengan ketersediaan media/multimedia pembelajaran yang diberikan guru di mana ini merupakan hasil proyek guru di dalam *Canva for Education*.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini (Yundayani, Susilawati, dan Chairunnisa 2019). Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks (Rahimi dan Shute 2021). Temuan Maolida dan Salsabila (2021) juga

memaparkan bahwa melalui Canva pendidik mampu merancang presentasi pengajaran sekaligus membuat rekamannya. Hal ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas mengajar mereka. Melalui *video* yang kreatif dan inovatif, peserta didik dapat terstimulasi untuk menyimak pemaparan guru secara maksimal. Canva memfasilitasi berbagai *template video* pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik secara gratis untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan (Putra dan Filianti 2022).

Tidak hanya mudah digunakan, canva juga menyediakan ribuan *template* yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa digunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan *tools* dan *template* yang lebih lengkap. Dilihat dari akun atau web aplikasi Canva, Canva menyediakan dan memfasilitasi fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya *platform* desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Canva, n.d.).

Dalam pembahasan ini, peran pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada proses pembelajaran, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan pendidik maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

C. Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva (Alfian dkk., 2022).

1. Kelebihan aplikasi Canva:

- a. Bisa diakses menggunakan web dan android
- b. *Interface* sederhana tapi lengkap
- c. Tersedia banyak *template* tinggal edit
- d. Desain grafis bisa diunduh dan dibagikan dengan beragam format
- e. Tidak memerlukan ruang penyimpanan
- f. Tersedia fitur save otomatis
- g. Tersedia *template-template* gratis untuk guru, siswa dan tenaga kependidikan lainnya

2. Kekurangan aplikasi Canva

- a. Hanya bisa diakses secara *online*

- b. Beberapa fitur baru bisa diakses dengan akun premium
- c. Desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh
- d. Belum ada fitur *insert* tabel untuk membuat slide presentasi

IV. Simpulan

Perkembangan zaman menunjukkan perlunya perubahan dalam pendekatan pembelajaran dan pengajaran. Revolusi digital telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional, memunculkan tuntutan akan pendidikan yang lebih interaktif, kreatif, dan relevan. Teknologi menjadi unsur krusial dalam merespons perubahan ini. Integrasi teknologi, seperti penggunaan Canva, menawarkan solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa dan mempermudah penyampaian informasi oleh pendidik. Canva sebagai alat desain grafis memberikan kemudahan bagi pendidik dan siswa dalam menciptakan konten visual yang menarik. Dengan fitur desain yang intuitif, Canva merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif.

Daftar Pustaka

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ)*, 5(1), 75-84. http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Ja_bdimas
- Assyakurrohimi, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1-9.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 8(I), 31-43.
- Canva.(n.d.).Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Elsa, E., & Anwar, K. "The Perception of Using Technology Canva Application as a Mediafor English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in LoeiThailand". *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1),

- Maret 2021, 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Hamzah, I., Puspaningtyas, N. D., Amelia, D., Parjito, P., Gulo, I., & Romadhona, W. (2023). Pendampingan Pembuatan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva di SMA Negeri 2 Kota Agung. *TEKNOMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia*, 1(1).
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752.
- 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*. Vol 1, No. 2: 54–60. doi: 10.35870/ajad.v1i2.13.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-12.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian*, 978–623.
- Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125-138.
- Rahimi, Seyedahmad, dan Valerie J. Shute. 2021. "First Inspire, Then Instruct to Improve Students' Creativity." *Computers & Education* 174: 104312. doi: 10.1016/j.compedu. 2021.104312
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2022). Penggunaan Berbagai Media Untuk Mendogeng Sebagai Upaya Penerapan Sastra Anak Di Era Digital. *Sinistra*, 1, 427–435.
- Sartika S, Nurkhasanah N, & Rohmiasih C. (2021). Literasi Baca Tulis dalam Menyimak Lagu Bagi Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *Seminar Nasional SAGA #3*, 3(1), 2136–2223.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7(2).
- Yundayani, Audi, Susilawati Susilawati, dan Chairunnisa Chairunnisa. 2019. "Investigating The Effect Of Canva On Students Writing Skills." *English Review: Journal of English Education*. Vol 7, No. 2: 169–76. doi: 10.25134/erjee.v7i2.1800
- Zaenol Fajri, Ira Febriliana Dewi Riza, Himmatul Azizah, Yulia Sofiana, Ummami, A. A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>