



PENELITIAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA BAGI MAHASISWA

Aryanto Nur¹, Abdul Rahman Majid²

¹Fakultas Teknik Informatika, Universitas Binasarana Informatika

²Mahasiswa Fakultas Teknik Informatika, Universitas Binasarana Informatika

¹aryantonur@gmail.com, ²abdulrahmanmadjid@gmail.com

Abstrak

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang bisa digunakan untuk membuat desain, seperti poster, brosur, infografis, presentasi, video, dan resume. Canva memiliki beberapa kelebihan, di antaranya: Mudah digunakan, bahkan untuk pemula Memiliki banyak template desain, mulai dari gratis hingga premium. Dapat diakses melalui website atau aplikasi di HP, Menyediakan kanvas dengan berbagai ukuran, Memiliki opsi elemen desain yang bervariasi, Mudah mencari foto stok gratis, File bisa disimpan atau langsung dibagikan dalam bentuk tautan. Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Beberapa manfaatnya, di antaranya: Meningkatkan kreativitas guru dan siswa, Menghemat waktu dalam media pembelajaran, Membantu pendidik dalam penyampaian materi, Memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, Meningkatkan motivasi, literasi sains, serta hasil belajar siswa Canva memiliki dua versi, yaitu gratis dan berbayar (Canva Pro). Fitur-fitur Canva Pro di antaranya: Penghapus latar belakang, konten premium, animasi instan, jadwalkan postingan di media sosial, gambar transparan, ubah ukuran desain, jaga konsistensi merek pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. hal penting dalam proses desain pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran. media pembelajaran tersebut dapat berupa powerpoint, modul digital, video tutorial, dan bahan presentasi lainnya

Kata kunci: Canva, desain grafis, pembelajaran

Abstract

Canva is an online graphic design application that can be used to create designs, such as posters, brochures, infographics, presentations, videos and resumes. Canva has several advantages, including: Easy to use, even for beginners. Has many design templates, ranging from free to premium. Can be accessed via the website or application on your cellphone. Provides canvases of various sizes. Has a variety of design element options. Easy to find photos. free stock, files can be saved or directly shared in the form of a link. Canva can be used as an innovative and interactive learning media. Some of the benefits include: Increasing teacher and student creativity, saving time in learning media, helping educators in

Article History

Received: November 2024

Reviewed: November 2024

Published: November 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



delivering material, making it easier for students to understand learning material, increasing motivation, scientific literacy, and student learning outcomes Canva has two versions, namely free and paid (Canva Pro). Canva Pro features include: Background eraser, premium content, instant animation, schedule posts on social media, transparent images, change design size, maintain brand consistency the use of technology in learning is very necessary in terms of designing, analyzing, evaluating, developing, and implementing the material in the learning process. The important thing in the learning design process is the media used in learning. The learning media can be in the form of PowerPoint, digital modules, video tutorials and other presentation materials

Keywords: *Canva, graphic design, learning*

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang memiliki peranan dalam kemajuan suatu bangsa. Proses pembelajaran bagi mahasiswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dan memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki bersama, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam dunia pendidikan tidak akan terlepas dari adanya kurikulum. Kurikulum sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Kurikulum merupakan alat yang digunakan dalam mencapai tujuan dan juga menjadi pedoman pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Kurikulum akan berubah sesuai dengan perubahan dan perkembangan zaman karena adanya perubahan baik dalam bidang teknologi, kultur, ilmu pengetahuan, sistem nilai, dan juga kebutuhan masyarakat.

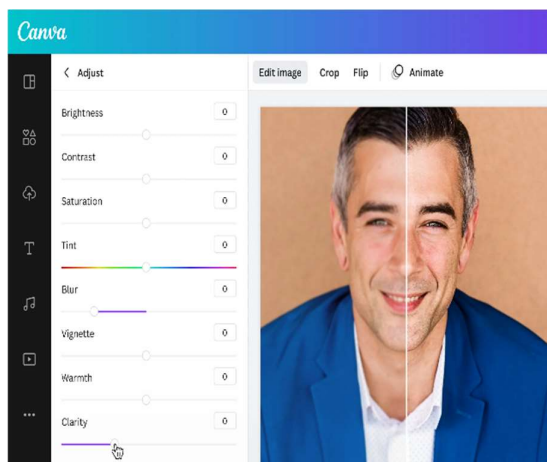


Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi (TIK), banyak bidang yang memanfaatkan perkembangan tersebut untuk mempermudah suatu pekerjaan dalam bidangnya tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan sekarang ini banyak memanfaatkan teknologi guna untuk mempermudah pekerjaan para pendidik dan untuk meningkatkan kualitas para mahasiswa supaya bisa berkembang dan mendapatkan hasil yang lebih baik. Permasalahan dalam pendidikan lainnya adalah menurunnya hasil belajar yang

didapat oleh mahasiswa. Menurut Supriyono (dalam Sandi 2020, hlm. 2) “Kualitas mahasiswa yang dihasilkan dapat dikatakan menunjukkan keberhasilan dalam proses belajar salah satunya dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa”. Hasil belajar merupakan suatu proses yang digunakan untuk menentukan dan melihat tingkat keberhasilan seorang mahasiswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari faktor tersebut yang paling berperan adalah pendidik (dosen). Menurut Toto (2021, hlm. 69) “Hasil belajar adalah pembentukan tingkah laku dari belajar, ada kemungkinan tingkah laku hasil belajar utuh dari apa yang telah dipelajari.



Pemakaian media pembelajaran dapat mendorong mahasiswa agar dapat tertarik untuk mempelajari hal-hal baru dalam bahan ajar yang akan disampaikan oleh dosen sehingga mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa dapat menjadi stimulus bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat peraga dapat sangat membantu dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu tugas dosen adalah dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai guna untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran infografis yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Penggunaan media pembelajaran infografis ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam mengakses media pembelajaran, memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Menurut Rahma dan Delsina (2019, hlm. 80) Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan banyak lainnya.





Dalam aplikasi canva juga terdapat berbagai jenis presentasi untuk Pendidikan, kreatif, teknologi bisnis dan pemasaran. Ada beberapa kelebihan aplikasi canva yang dapat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran salah satunya yaitu pada aplikasi canva memiliki beragam desain grafis, animasi, template dan berbagai pilihan halaman yang menarik. Sesuai dengan penjelasan tentang banyaknya template yang dapat dimanfaatkan pada aplikasi canva pada penelitian ini peneliti memanfaatkan template yang ada untuk membuat media pembelajaran pada materi ekosistem. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, android.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini: “Adakah peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi ekosistem menggunakan media pembelajaran infografis (canva)?”

1.3. Ruang lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah melakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Metode pengumpulan data penelitian manfaat penggunaan aplikasi Canva dalam pendidikan: Menggali kreativitas Mahasiswa, Membuat materi belajar yang menarik, Mengembangkan keterampilan kolaboratif, Membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan

1.4. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Mengetahui pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran
- Mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva
- Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran infografis Canva

TINJAUAN PUSTAKA

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memainkan peran besar dalam mendukung proses belajar-mengajar, terutama dengan munculnya berbagai aplikasi yang dapat membantu pendidik menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu aplikasi yang semakin populer di kalangan pendidik dan mahasiswa adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang menawarkan kemudahan dalam pembuatan berbagai media visual, seperti poster, brosur, presentasi, infografis, dan video. Canva tidak hanya membantu dalam pembuatan desain yang menarik, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses.

Menurut Rahma dan Delsina (2019), Canva menyediakan berbagai template yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran yang kreatif, termasuk presentasi, resume, grafik, dan infografis. Kemampuan Canva untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik membantu pendidik menyampaikan informasi dengan lebih efektif. Selain itu, penggunaan media visual dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Supriyono (2020) menyatakan bahwa hasil belajar mahasiswa sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Media visual yang dihasilkan melalui aplikasi seperti Canva memiliki kemampuan untuk menyederhanakan konsep yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh mahasiswa.



Selain mempermudah pemahaman materi, Canva juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain grafis mereka. Penggunaan infografis dan elemen-elemen visual yang terdapat di Canva memungkinkan mahasiswa untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan sistematis. Menurut Rahma dan Delsina (2019), infografis yang dihasilkan dengan Canva dapat meningkatkan pemahaman konsep, sekaligus mengasah kemampuan mahasiswa dalam menyusun informasi yang relevan dan mudah dipahami. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya belajar dari segi akademis, tetapi juga memperoleh keterampilan praktis yang bermanfaat di masa depan.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti Canva dapat membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara signifikan. Pemakaian Canva dalam membuat media pembelajaran infografis tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Toto (2021) mengemukakan bahwa salah satu kunci keberhasilan proses belajar adalah keterlibatan aktif mahasiswa, dan media yang menarik seperti Canva dapat menjadi stimulus yang efektif dalam mendorong partisipasi mereka. Media visual interaktif seperti yang dihasilkan dengan Canva mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mengurangi kebosanan dalam proses belajar.

Lebih lanjut, Canva juga menyediakan fleksibilitas dalam penggunaan medianya, yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun aplikasi ponsel. Fitur-fitur ini memungkinkan mahasiswa untuk dengan mudah mengakses dan memodifikasi materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Canva Pro, versi berbayar dari aplikasi ini, menawarkan fitur-fitur tambahan yang mendukung proses desain yang lebih profesional, seperti penghapusan latar belakang, animasi instan, dan penjadwalan posting di media sosial. Semua fitur ini menjadikan Canva alat yang sangat bermanfaat tidak hanya bagi para pendidik, tetapi juga mahasiswa yang ingin mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis mereka.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif telah terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui desain yang menarik dan mudah digunakan, Canva memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar mahasiswa. Dengan fitur-fitur yang ditawarkannya, Canva tidak hanya membantu dalam penyampaian materi secara visual, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk aktif dalam proses belajar dan mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan perkembangan teknologi di masa kini.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (action research) . David Coghlan and Teresa Brannick (2010) menyatakan bahwa penelitian tindakan merupakan salah satu pendekatan penelitian ilmiah yang mempunyai dua tujuan yaitu mengambil tindakan (untuk perbaikan) dan membangun pengetahuan atau teori tentang tindakan. Hasil penelitian tindakan tidak seperti dalam penelitian tradisional yang hanya menghasilkan pengetahuan. Penelitian tindakan bersifat siklus yang terus menerus yaitu: 1) perencanaan, 2) mengambil tindakan; 3) evaluasi atas tindakan dan seterusnya sampai dapat ditemukan tindakan yang efektif dan efisien. Penelitian tindakan bukan merupakan penelitian tentang orang, atau mencari informasi untuk memperoleh jawaban yang benar. Penelitian tindakan melibatkan objek/partisipan untuk memperbaiki ketrampilan, teknik dan strategi. Penelitian tindakan juga bukan penelitian untuk mempelajari mengapa kita mengerjakan



sesuatu, tetapi lebih pada bagaimana mengerjakan sesuatu secara lebih baik. Peneliti melakukan penelitian awal untuk menemukan masalah dan potensi, dan selanjutnya peneliti menemukan atau menciptakan tindakan baru untuk memecahkan masalah atau untuk meningkatkan perbaikan kerja. Tindakan yang ditemukan atau diciptakan tersebut, selanjutnya diuji dengan menggunakan beberapa siklus, sampai tindakan tersebut terbukti atau tidak terbukti secara konsisten dapat meningkatkan hasil yang diharapkan.

2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus BSI Kramat 98 sejalan dengan waktu yaitu pada tanggal 25 September – 19 Oktober 2024

2.2. Teknik Pengumpulan data dan Analisis Data

Menurut Arikunto (2010) data adalah hasil pencatatan peneliti, baik berupa fakta maupun angka. Data dibutuhkan untuk mendapatkan informasi atau jawaban penelitian. Pada penelitian ini, data diperoleh dari penerapan aplikasi canva dalam proses pembelajaran menyajikan materi penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan dan diperoleh produk berupa penggunaan canva dalam menyajikan hasil tulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan. Data proses diperoleh dari (1) hasil observasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, (2) data hasil angket mengenai tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran baik sebelum maupun setelah menggunakan aplikasi Canva. Sementara itu, data hasil belajar mahasiswa yang bersumber dari rubrik penilaian terhadap hasil jawaban mahasiswa dalam menghasilkan produk. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan Dosen. Sebagai sumber data utama dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 yang mengikuti mata kuliah English for Information Communication and Technology yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Aplikasi Canva. Sumber data dosen untuk mengetahui hasil kemampuan awal menyajikan penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan, proses tindakan pembelajaran menyajikan penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan dengan menggunakan Aplikasi Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Canva adalah salah satu platform desain berbasis web yang juga bisa diunduh pada sistem android. Aplikasi ini menyediakan dan memfasilitasi fitur-fitur yang banyak kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan. Canva merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas, sehingga baik guru maupun siswa dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah, interaktif dan menyenangkan (www.canva.com). Dalam pembahasan ini, peran pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran, khususnya pada era kurikulum merdeka saat sekarang ini. Disamping itu juga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan pendidik maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik serta gaya belajarnya. Bagi pendidik yang telah memiliki akun belajar.id, maka akan lebih bisa mengoptimalkan aplikasi Canva karena saat ini terdapat program kemdikbud dengan memberikan akun belajar.id untuk seluruh guru pada jenjang PAUD, SD, SMP, SMA, SMK dan SLB. Dengan memiliki akun belajar.id maka akun belajar ini bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi. Salah satu pemanfaatan akun belajar.id, yaitu bisa dimanfaatkan untuk mendaftar pada platform Canva For Education.



3.1 Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis peserta didik, topik materi serta sarana dan prasarana di Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muslim Maros. Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 yang berada pada rentang usia 18 hingga 20 tahun. Perkembangan kognitif anak pada fase ini adalah melihat masalah dengan berbagai kemungkinan, mampu membedakan mana yang baik dan salah, mempertimbangkan beberapa pilihan yang ada, dan merupakan masa-masa anak berpikiran idealis. Mereka adalah pengguna internet secara aktif baik untuk kebutuhan mencari informasi maupun sekedar hiburan. Dari segi pelaksanaan pembelajaran, FKIP UMMA melakukan perkuliahan 8 kali secara daring dan 8 kali secara luring. Perkuliahan daring menggunakan Google Classroom, Google Meet dan kebanyakan menggunakan power point. Topik materi yang dipilih untuk penelitian ini adalah kelistrikan

3.2 Tahap Perencanaan (Design)

Pada tahap ini, peneliti merancang konsep produk. Produk dirancang dengan membuat storyboard yang berisi garis besar isi media yang dikembangkan meliputi desain template dan materi. Media pembelajaran terdiri dari halaman awal, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, halaman contoh soal dan halaman tugas. Adapun materi yang digunakan adalah kelistrikan yang terdiri dari muatan listrik, medan listrik, potensial listrik, Hukum Ohm, Hukum Kirchoff, resistor dan kapasitor. Pada tahap ini juga dipersiapkan lembar validasi untuk ahli media, ahli materi dan lembar respon untuk peserta didik.

3.3 Tahap Pengembangan (Develop)

Setelah melalui tahap pendefinisian dan perencanaan dihasilkan media pembelajaran yang dinamakan produk 1. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan menganalisis respon peserta didik. Proses validasi penuntun praktikum dilakukan dengan penilaian ahli yang terdiri dari 2 validator yang merupakan dosen yang ahli media dan materi Fisika Dasar 2. Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek materi berkaitan dengan relevansi materi dengan kd, materi yang disajikan sistematis, ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami, materi sesuai dengan yang dirumuskan, cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas, materi jelas dan spesifik, gambar yang digunakan sesuai dengan materi, contoh yang diberikan sesuai dengan materi. Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas dan tampilan media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek media berkaitan dengan teks dapat terbaca dengan baik, pemilihan grafis background, ukuran teks dan jenis huruf, warna dan grafis, gambar pendukung, sajian animasi, sajian video, suara terdengar dengan jelas, kejelasan uraian materi, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan media. Adapun hasil penilaian kedua validator

Penggunaan media pembelajaran menggunakan Canva di Prodi Pendidikan Fisika dinilai menarik, mudah digunakan, memberikan motivasi untuk mempelajari materi, dan mudah dipahami. Namun media yang dikembangkan masih kategori cukup pada poin 2, 5, dan 7. Dan ini menjadi catatan penting untuk revisi selanjutnya. Pada pembuatan media pembelajaran menggunakan canva dibutuhkan kreativitas oleh masing-masing pengguna dan kebiasaan. Semakin sering digunakan maka akan semakin lancar dan mudah membuatnya. Kelebihan dari canva adalah mudah didesain sesuai keinginan dan kebutuhan, templatnya banyak dan menarik, memiliki fitur-fitur yang lengkap, aplikasinya mudah didapatkan caranya tinggal di download pada smartphone atau masuk pada laman canva jika menggunakan laptop sehingga bisa digunakan oleh siapa saja. Hasil dari canva dapat disimpan dalam bentuk pdf, gambar, video dan dibagikan ke media sosial atau platform yang lain. Kekurangan dari Canva adalah

pengerjaannya membutuhkan internet yang baik dan stabil, memungkinkan desain yang sama dengan orang lain, dan ada beberapa properti yang berbayar untuk digunakan. Media pembelajaran menggunakan canva mendukung pembelajaran baik secara online maupun offline. Menurut rahmatullah, siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmatulla dkk, 2020). 3.4 Tahap Diseminasi (Disseminate) Setelah melewati tahap pengembangan dan menghasilkan media pembelajaran yang sangat valid serta mendapatkan respon yang baik dari peserta didik maka selanjutnya produk final media pembelajaran menggunakan Canva digunakan dalam lingkup Universitas Muslim Maros.

Hasil

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran visual dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa di Kampus BSI Kramat 98. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran dan melalui angket yang diberikan kepada mahasiswa. Penelitian dilaksanakan selama beberapa siklus pembelajaran yang melibatkan tugas desain menggunakan Canva, khususnya pada materi yang berkaitan dengan penulisan dan desain Daftar Riwayat Hidup serta Surat Lamaran Pekerjaan. Berdasarkan pengamatan dan hasil angket, ditemukan bahwa Canva sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi yang lebih kompleks dan dalam mengekspresikan kreativitas mereka secara visual.



Sebelum penggunaan Canva, mahasiswa cenderung mengalami kesulitan dalam menyusun presentasi dan tugas visual yang memerlukan pengetahuan tentang desain grafis. Setelah diperkenalkan dengan Canva, kemampuan mereka untuk menghasilkan desain yang menarik dan informatif meningkat secara signifikan. Angket menunjukkan bahwa 85% mahasiswa merasa terbantu dengan fitur-fitur yang ada di Canva, seperti template siap pakai, alat desain intuitif, serta akses mudah melalui web atau aplikasi seluler. Selain itu, penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan minat mahasiswa dalam mengerjakan tugas, terutama dalam aspek visualisasi materi yang sulit dipahami melalui teks semata.

Peningkatan juga terlihat pada hasil evaluasi belajar mahasiswa. Berdasarkan nilai tugas yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan Canva, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai meningkat dari 70 menjadi 85 setelah penerapan pembelajaran berbasis Canva. Mahasiswa yang menggunakan Canva untuk mendesain infografis dan presentasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan Canva. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan Canva memicu mahasiswa untuk berkolaborasi lebih aktif, terutama dalam menyelesaikan tugas kelompok.



Media pembelajaran menggunakan Canva memudahkan dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memiliki implikasi yang baik dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi Canva menarik, inovatif, efektif, dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21, sehingga sesuai digunakan pada pembelajaran saat ini. Selain itu, video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Canva sangat menyenangkan dan tidak ada kendala yang berarti dalam penggunaannya, serta dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan pendidik dalam membuat media audiovisual. Selain itu, media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva membuat peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, kreatif, dan belajar jadi lebih menyenangkan karena memiliki beragam template serta fitur-fitur untuk memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Sebagian besar pendidik tidak terkendala penggunaan Canva untuk membuat media video pembelajaran karena memang cukup mudah digunakan dan tersedia banyak tutorial di *youtube* bagi pemula

Pembahasan

Respon mahasiswa adalah tanggapan dan reaksi mahasiswa yang dilihat dari hasil angket respon yang diberikan pada Mahasiswa Pend. Ekonomi UNM 2020 terhadap media pembelajaran canva pada masa pandemi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, mahasiswa memberikan respon penilaian yang melampaui terhadap media pembelajaran canva dengan rata-rata presentase skor sebesar 73,8%. Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang di gunakan di desain dengan menarik sehingga perhatian mahasiswa fokus pada materi yang disajikan.

Aplikasi canva yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi template yang dapat digunakan mendesain konten materi dengan menarik, sebagai mana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Mahasiswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno & Mukhidin 2013). Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (Cone of Experience), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman mahasiswa.

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran ke Respon mahasiswa adalah tanggapan dan reaksi mahasiswa yang dilihat dari hasil angket respon yang diberikan pada Mahasiswa Pend. Ekonomi UNM 2020 terhadap media pembelajaran canva pada masa pandemi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, mahasiswa memberikan respon penilaian yang melampaui terhadap media pembelajaran canva dengan rata-rata prosentase skor sebesar 73,8%. Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang di gunakan di desain dengan menarik sehingga perhatian mahasiswa fokus pada materi yang disajikan.

Aplikasi canva yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi template yang dapat digunakan mendesain konten materi dengan menarik, sebagai mana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Mahasiswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno & Mukhidin 2013). Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (Cone of Experience), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan



pemahaman mahasiswa. Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Ukuran kelayakan dan keefektifan dapat dilihat dari kuesioner juga berbagai aspek misalnya desain yang menarik serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar mahasiswa merasa nyaman dan mudah memahami materi. Kelayakan dan keefektifan dapat dilihat dari kuesioner juga berbagai aspek misalnya desain yang menarik serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar mahasiswa merasa nyaman dan mudah memahami materi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran visual memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa, terutama dalam meningkatkan pemahaman dan kreativitas. Canva memungkinkan mahasiswa untuk mendesain berbagai bentuk media visual yang menarik, seperti poster, brosur, infografis, dan presentasi, yang mendukung penyampaian informasi secara lebih efektif. Rahma dan Delsina (2019) menegaskan bahwa Canva sangat berguna dalam mendukung proses pembelajaran kreatif, karena menawarkan template dan elemen desain yang beragam, sehingga memudahkan mahasiswa yang kurang berpengalaman dalam desain grafis untuk menghasilkan tugas yang berkualitas.

Sejalan dengan pendapat Supriyono (2020), media pembelajaran yang berbasis visual dapat menjadi stimulus yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini mendukung pernyataan tersebut, di mana mahasiswa yang menggunakan Canva merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran, karena mereka dapat melihat hasil kreatif mereka secara langsung dalam bentuk visual yang menarik. Hal ini berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan teks atau presentasi verbal. Canva membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, di mana mahasiswa lebih bersemangat dalam mengeksplorasi materi pembelajaran.

Penggunaan Canva juga berdampak pada pengembangan keterampilan teknis dan kolaboratif mahasiswa. Dalam tugas kelompok, Canva memfasilitasi kolaborasi yang lebih efektif, di mana mahasiswa dapat bekerja bersama secara online dalam mendesain proyek mereka. Fitur-fitur Canva seperti pengeditan real-time, akses multi-perangkat, dan integrasi dengan platform lain, memudahkan mahasiswa untuk berkolaborasi meski berada di lokasi yang berbeda. Ini sangat penting dalam konteks pembelajaran modern yang semakin bergantung pada teknologi untuk memfasilitasi interaksi dan kerja sama antar mahasiswa.

Selain meningkatkan kreativitas, Canva juga membantu mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan presentasi mereka. Presentasi visual yang baik adalah kunci dalam menyampaikan ide dan informasi dengan cara yang menarik dan efektif. Melalui Canva, mahasiswa dapat dengan mudah menyusun presentasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual, yang penting untuk menarik perhatian audiens. Toto (2021) menekankan bahwa keterampilan komunikasi visual sangat penting di era digital saat ini, dan Canva memberikan platform yang tepat untuk mengembangkan keterampilan tersebut.

Dari sudut pandang dosen, Canva juga sangat membantu dalam menyampaikan materi secara lebih bervariasi dan dinamis. Sebagai media pembelajaran yang fleksibel, Canva memungkinkan dosen untuk menggabungkan berbagai elemen visual dalam penyampaian

materi, sehingga mahasiswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Hal ini terbukti pada materi seperti penulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan, di mana Canva memungkinkan mahasiswa untuk melihat langsung contoh-contoh visual yang relevan. Dosen juga dapat menyesuaikan tampilan materi secara real-time, yang memungkinkan fleksibilitas lebih besar dalam pembelajaran.



Keunggulan lain dari Canva adalah kemudahannya diakses oleh mahasiswa, baik melalui komputer, laptop, maupun smartphone. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, yang sangat relevan dalam konteks pendidikan jarak jauh yang semakin marak digunakan di masa pandemi. Dengan Canva, mahasiswa dapat mengerjakan tugas mereka secara lebih mandiri, tanpa harus bergantung pada kehadiran fisik di kampus. Versi Pro dari Canva, yang menawarkan fitur lebih canggih seperti penghapusan latar belakang dan konten premium, juga membuka peluang lebih besar bagi mahasiswa untuk meningkatkan kualitas desain mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran visual memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, kreativitas, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa. Canva tidak hanya menjadi alat bantu yang memudahkan dosen dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan mahasiswa alat yang kuat untuk mengembangkan keterampilan desain dan komunikasi visual yang sangat diperlukan di era digital ini. Dengan begitu, implementasi Canva dalam kurikulum pendidikan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai bidang studi.

Aplikasi Canva adalah salah satu platform desain berbasis web yang juga bisa diunduh pada sistem android. Aplikasi ini menyediakan dan memfasilitasi fitur-fitur yang banyak kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan. Canva merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas, sehingga baik guru maupun siswa dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan, kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah, interaktif dan menyenangkan (www.canva.com). Dalam pembahasan ini, peran pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran, khususnya pada era kurikulum merdeka saat sekarang ini. Disamping itu juga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan pendidik maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik serta gaya belajarnya.



KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi, kreativitas, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa. Sebagai platform desain grafis berbasis web yang mudah diakses, Canva memudahkan mahasiswa dalam memahami dan menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran visual, Canva memungkinkan mahasiswa untuk membuat berbagai bentuk media, seperti infografis, poster, dan presentasi, yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi yang kompleks. Fitur-fitur Canva, baik versi gratis maupun berbayar, memberikan fleksibilitas yang besar, sehingga mahasiswa dapat mengakses dan mengedit tugas di mana saja dan kapan saja melalui perangkat komputer maupun ponsel.

Selain memfasilitasi pemahaman materi, Canva juga mendorong peningkatan kreativitas mahasiswa. Penggunaan berbagai template dan elemen desain grafis yang tersedia memungkinkan mahasiswa untuk berkreasi dalam penyajian tugas dan proyek mereka, sehingga hasilnya lebih menarik dan sistematis. Lebih dari itu, Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif mahasiswa. Kolaborasi online yang difasilitasi oleh Canva mempermudah mahasiswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, baik secara sinkron maupun asinkron.

Dari segi dosen, Canva memberikan fleksibilitas dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih bervariasi dan dinamis. Dengan menggunakan elemen visual yang interaktif, dosen dapat menyampaikan konsep yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dan menarik bagi mahasiswa. Hal ini secara langsung berdampak pada peningkatan minat belajar mahasiswa, yang sebelumnya cenderung pasif dalam proses pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar juga menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, terdapat peningkatan signifikan dalam nilai tugas mahasiswa setelah menggunakan Canva. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya lebih memahami materi, tetapi juga lebih termotivasi untuk menghasilkan tugas yang berkualitas. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan Canva dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam hal pembelajaran yang berbasis teknologi. Canva tidak hanya membantu mahasiswa dalam memahami dan menyajikan informasi secara kreatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kesimpulannya, Canva dapat diadopsi sebagai salah satu strategi pembelajaran efektif di era digital, yang mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa secara keseluruhan.

Di era menuju Society 5.0 peningkatan teknologi semakin pesat. Bermunculan berbagai platform atau aplikasi yang mengklaim memiliki banyak keunggulan. Namun, bagi pendidik yang Non-Tech Savy tetap saja akan mengalami kesulitan dalam memilih maupun menggunakan sebuah aplikasi. Pendidik atau calon pendidik harus memiliki kecermatan dalam memilih platform pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan salah satu platform yang patut diandalkan di masa kini dan di masa yang akan datang. Hal ini didasarkan pada temuan penelitian ini yang mendukung temuan-temuan penelitian sebelumnya.



UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penulisan peneliti ini untuk di jadikan jurnal ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Raaihani, R. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (canva) pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- [2] Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [3] Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun .Rekaprima*, 7(2), 80-89.
- [4] Canva.(n.d.).(2020). Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- [5] Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178.
<https://publikasi2.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/4292>
- [6] Revola, Y. R. (2023). Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100-114.
<https://siducat.org/index.php/kenduri/article/view/985>
- [7] Puspita, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. (2021). Pengembangan E-modul praktikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva design. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 5(2), 151-161. <https://jurnal.usk.ac.id/JUPI/article/view/20334>
- [8] Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian* 2021, 1(1), 181-188.
<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>
- [9] Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- [10] Dahliani, L. (2024). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144-151.
<https://journal.assyfa.com/index.php/jptk/article/view/295>
- [11] Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133.
- [12] Nurullia, H., Rachman, R. T., Ramadhan, S. S., & Yusuf, R. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Canva Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut Dengan Menggunakan Metode TAM. *Wawasan: Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi dan Kewirausahaan*, 2(1), 352-362.
- [13] Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., Fanani, G., & Nasution, D. S. (2022). Penggunaan Teknologi Tools Powerpoint dan Canva untuk Media Informasi. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 341-349. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Axiologi/article/view/11781>



- [14] Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- [15] 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.
<https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/1025>