



## **Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Ketertarikan Siswa dalam Pembelajaran**

Risma Siburian<sup>1</sup>, Helen Manullang<sup>2</sup>, Divya Tamba<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas HKBP Nommensen PematangSiantar,  
Indonesia

[rismasiburianjr@gmail.com](mailto:rismasiburianjr@gmail.com)<sup>1</sup>, [manullanghelen20@gmail.com](mailto:manullanghelen20@gmail.com)<sup>2</sup>, [vyatamba@gmail.com](mailto:vyatamba@gmail.com)<sup>3</sup>

**abstrak**— Penerapan Canva dalam pendidikan menjadi sebuah inovasi yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Canva memungkinkan siswa dan guru untuk dengan mudah membuat berbagai desain seperti poster, presentasi, dan video pembelajaran dengan fitur yang interaktif dan visual menarik. Penggunaannya yang intuitif dan akses yang fleksibel melalui berbagai jenis perangkat juga mempermudah proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran digital, Canva tidak hanya memfasilitasi kreativitas visual, tetapi juga mengintegrasikan berbagai elemen multimedia untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Hal ini secara langsung meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital untuk tujuan pendidikan. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam pembelajaran bukan hanya sekadar mengubah cara presentasi materi, tetapi juga membuka peluang untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru dalam menciptakan konten belajar yang inovatif dan relevan dengan zaman digital ini.

**Kata kunci**— Aplikasi Canva, Kreativitas, Minat Siswa

**abstract**— The application of Canva in education is a significant innovation in increasing students' creativity and interest in learning. Canva allows students and teachers to easily create various designs such as posters, presentations, and learning videos with interactive and visually appealing features. Its intuitive use and flexible access through various types of devices also facilitate the learning process. In the context of digital learning, Canva not only facilitates visual creativity but also integrates various multimedia elements to make learning more interesting and effective. This directly increases student motivation and helps them develop skills in using digital technology for educational purposes. Thus, the use of Canva in learning is not only a change in the way material is presented, but also opens up opportunities to increase interaction and collaboration between students and teachers in creating innovative and relevant learning content for this digital age.

**Keywords**— Canva application, creativity, student interest

## PENDAHULUAN

Canva adalah sebuah aplikasi yang mudah digunakan oleh peserta didik. Aplikasi ini meminta peserta didik untuk menjadi kreatif dalam membuat desain yang mereka inginkan (Alfian et al., 2022). Untuk menggunakan Canva, peserta didik hanya perlu mengunduh aplikasi Canva di gawai mereka atau mengaksesnya melalui web browser di laptop atau komputer mereka. Canva menjadi populer di kalangan peserta didik karena gawai adalah salah satu perangkat yang paling sering digunakan oleh mereka (Hapsari & Zulherman, 2021; Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021).

Di era revolusi digital saat ini, teknologi telah membuat informasi mudah diakses di mana saja. Penggunaan internet di Indonesia pun meningkat pesat berkat kemajuan ini. Pemanfaatan teknologi dalam semua aspek kehidupan sangat penting bagi kemajuan suatu negara. Meskipun Indonesia memiliki populasi yang besar, kualitas sumber daya manusianya masih rendah dan bahkan mengalami penurunan setiap tahun. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya tingkat pendidikan.

Dalam mengembangkan kreativitas siswa, tidak hanya tentang kemampuan desain, tetapi juga keterampilan dalam mengaplikasikan ide-ide kreatif. Sebagai contoh, aplikasi Canva sangat populer di kalangan pendidikan karena memungkinkan guru dan siswa untuk membuat desain seperti tulisan, gambar, poster, dan logo dengan mudah melalui platform yang intuitif. Aplikasi ini tidak hanya memotivasi siswa dalam belajar secara visual, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan desain yang berharga.

Penerapan Canva dalam pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik secara visual, tetapi juga dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam dari siswa. Program Pengabdian kepada Masyarakat juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan melibatkan mereka dalam penggunaan teknologi seperti Canva. Tujuannya adalah untuk memberikan manfaat yang lebih luas, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menginspirasi dan memotivasi siswa dalam proses belajar.

Dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan aplikasi desain yang sangat mudah digunakan oleh peserta didik. Mereka dapat mengunduhnya di gawai pribadi atau mengaksesnya melalui web browser di laptop atau komputer. Aplikasi ini populer di kalangan pendidikan karena memungkinkan siswa dan guru untuk membuat berbagai desain seperti tulisan, gambar, poster, dan logo dengan mudah. Canva tidak hanya memotivasi siswa secara visual tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan desain yang berharga. Penerapannya dalam pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik tetapi juga mendukung berbagai gaya belajar siswa. Melalui program Pengabdian kepada Masyarakat, Canva digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, menghasilkan manfaat lebih luas, dan memberikan inspirasi serta motivasi dalam proses belajar.

## METODE PENELITIAN

Deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian di mana informasi yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data ini bisa diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, catatan, memo, dan dokumentasi lainnya (Moleong, 2005:4).

Deskriptif kualitatif merupakan cara untuk menjelaskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kualitas atau sifat-sifatnya. Ini berarti kita tidak hanya melihat angka atau jumlah, tapi lebih fokus pada bagaimana sesuatu terlihat, terasa, atau terdengar.

Misalnya, ketika kita mendeskripsikan rasa makanan, kita bisa mengatakan makanan itu manis, pedas, atau asam, bukan hanya mengatakan "rasanya 5 dari 10". Atau ketika kita menggambarkan pemandangan alam, kita bisa mengatakan bahwa langitnya biru cerah dan pepohonannya rindang, bukan hanya menghitung berapa banyak pohon atau seberapa jauh langitnya. Dengan kata lain, deskripsi kualitatif berfokus pada pengalaman indrawi dan sifat-sifat yang tidak bisa diukur dengan angka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Canva dalam proses belajar dapat meningkatkan kreativitas siswa dan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi digital, memahami informasi visual, serta membuat konten digital yang menarik dan kreatif. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi dan bersemangat dalam pembelajaran karena fitur interaktif dan tampilan visual yang menarik dari Canva. Teknologi abad 21 mengalami perkembangan pesat yang berdampak besar, termasuk dalam pendidikan baik secara langsung maupun daring. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini memiliki banyak keunggulan di dalamnya.

Salah satu hasil perkembangan teknologi dalam media pembelajaran saat ini yaitu penggunaan aplikasi canva. Menurut situs resmi canva, media ini menawarkan berbagai bagian dan kegunaan yang bermanfaat dalam konteks pendidikan. Pembelajaran menggunakan sarana digital semacam canva adalah pembaruan dalam proses belajar yang dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik.

Aplikasi canva sangat berguna dan bisa digunakan untuk berbagai keperluan. Selain untuk membuat poster, presentasi, atau video, Canva juga memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai elemen semacam rekaman, foto, dan konten dari platform lain di dalam desainnya, mirip dengan situs kecil sebagai alat bantu belajar. Situs mikro canva bisa diakses kapan saja dan di mana saja oleh siapa pun yang memiliki tautan dari Canva.

Penggunaan Canva meningkatkan minat belajar peserta didik. Saat pertama kali mencoba platform kecil ini, mereka tidak mengalami kesulitan untuk mengaksesnya. Platform kecil ini dapat diakses baik melalui komputer maupun

perangkat mobile, dan peserta didik terlihat merasa nyaman dalam menggunakannya. Meskipun kadang-kadang mereka menanyakan hal-hal yang belum mereka mengerti tentang penggunaannya.

Desain dikembangkan dengan inovasi tinggi dan disesuaikan dengan keperluan, termasuk penambahan elemen atau gambar ke dalam desain tersebut. Desain tersebut dirancang dalam satu layout untuk menampung beberapa bagian yang dapat diakses peserta didik dengan lancar. Setelah membuat desain sesuai tema yang ditentukan, peserta didik dapat menjelajah desain tersebut sendiri.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran menyokong peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif. Media pendidikan dengan pemanfaatan teknologi seperti canva sangat sesuai untuk berbagai tipe belajar, termasuk visual, audio, dan kinestetik. Penggunaan Canva juga efisien dan menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang menarik baik untuk para pendidik maupun siswa.

Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Pelangi (2020), di mana penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu pengajaran telah memfasilitasi pendidik dalam menerapkan teknologi, kreativitas, inovasi, keterampilan, dan keuntungan lainnya.

Dengan menggunakan akun belajar.id dari Kemendikbudristek, guru dapat dengan mudah menggunakan Canva for education untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan unik. Kemudahan penggunaan Canva for education ini sangat menguntungkan untuk guru dan siswa. Siswa dapat masuk ke Canva dengan akun yang sudah terdaftar, dan guru dapat mengundang siswa mereka untuk bergabung ke kelas Canva for education. Dengan ini, mereka dapat mengakses fitur-fitur Canva secara gratis.

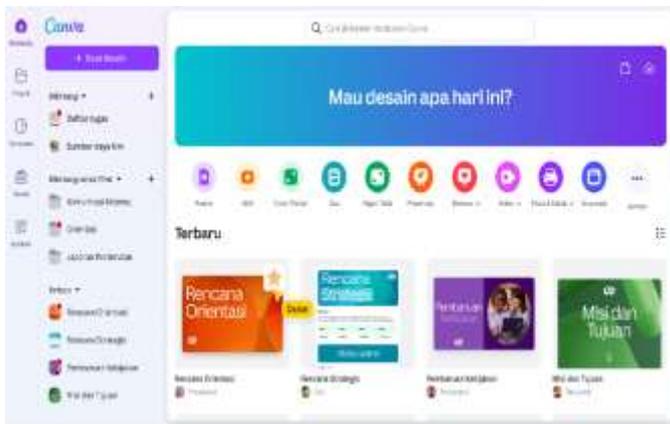
Pemanfaatan Canva ini memungkinkan penggunaannya pada berbagai jenis gawai dengan kemudahan, di mana saja dan kapan saja. Ini memungkinkan proses pembelajaran berbasis teknologi menjadi lebih lancar baik bagi guru maupun siswa. Dengan kemudahan ini, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas mereka.

Canva memiliki ribuan template yang memudahkan guru dalam mendesain pembelajaran yang inovatif, seperti poster, PowerPoint, atau video pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih tertarik belajar dan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, Canva juga membantu guru menjadi lebih kreatif dalam merancang pembelajaran.

Aplikasi Canva dapat diakses baik melalui laptop maupun smartphone. Terdapat banyak tutorial penggunaan Canva di platform YouTube, sehingga pengoperasiannya menjadi lebih mudah (Garis Pelangi, 2020).

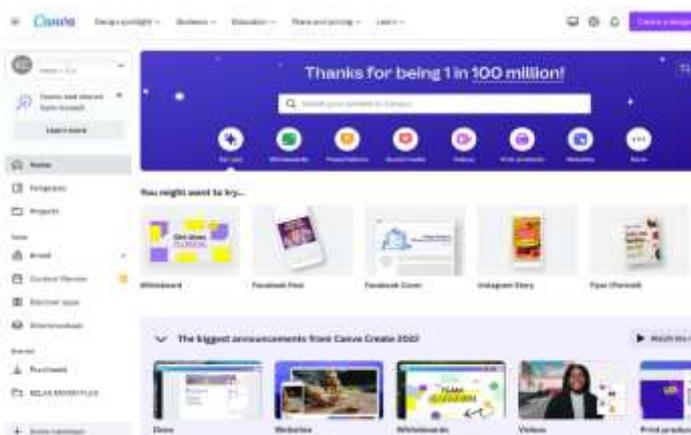
Berikut adalah langkah-langkah penggunaan Canva baik di smartphone maupun laptop:

1. Unduh aplikasi Canva di Play Store untuk pengguna smartphone atau buka website resmi Canva di <https://www.canva.com> untuk pengguna laptop.



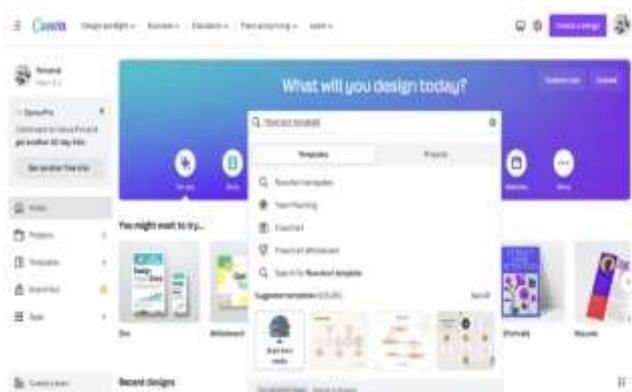
**Gambar 1 : Tampilan awal canva**

2. bisa dilakukan dengan menggunakan akun Langkah kedua adalah membuat akun Canva Facebook, Google, atau Gmail.



**Gambar 2 : Tampilan beranda canva**

3. Langkah ketiga adalah membuat desain menggunakan Canva atau dengan bantuan template yang sudah tersedia. Di Canva, terdapat berbagai elemen, gambar, dan font yang bisa digunakan sesuai kebutuhan dengan mudah.



**Gambar 3 : Tampilan membuat desain**

4. Langkah terakhir, menyimpan atau mengunduh hasil desain yang telah selesai dibuat. Caranya cukup dengan meng-klik tandapanah yang berada di pojok kanan atas (bagikan), kemudian unduh dengan jenis file yang dikehendaki, dan desain akan tersimpan di galeri atau file penyimpanan.



**Gambar 4 : Tersedia ribuan template**

Minat belajar adalah ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal karena adanya kebutuhan. Ketika seseorang sangat tertarik pada sesuatu, dia akan berusaha keras untuk mencapainya. Minat ini mendorong kita untuk membuat pilihan (Frenzel et al., 2010: 508). Menurut Slameto (2015: 180), minat belajar adalah kecenderungan dan ketertarikan pada kegiatan tanpa adanya tekanan. Minat ini memainkan peran krusial dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat menjadi lebih efektif apabila siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang sedang dipelajari.

Minat belajar adalah penerimaan hubungan individu dengan lingkungan sekitarnya. Semakin erat atau kuat hubungan ini, semakin besar minatnya. Minat dalam pembelajaran dan kreativitas saling mendukung. Saat siswa tertarik pada materi pembelajaran, mereka cenderung lebih aktif dalam kegiatan kreatif. Sebaliknya, kegiatan kreatif yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa.

Dikutip dari spada uns.ac.id dalam artikelnya yang membahas psikologi seni, Menurut Torrance (1981), kreativitas adalah kemampuan individu untuk memahami

dan mengatasi hambatan dalam kehidupannya. Ini melibatkan kemampuan untuk melihat masalah dengan cara yang unik dan menemukan solusi yang orisinal. Kreativitas tidak hanya tentang menciptakan hal baru, tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam tentang tantangan yang ada dan kemampuan untuk mengatasi hambatan melalui inovasi dan pemikiran kritis.

Dalam pendidikan, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, menggunakan strategi pembelajaran efektif, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui berbagai strategi dan alat bantu inovatif. Tujuannya adalah agar siswa dapat berkembang menjadi individu yang inovatif dan siap menghadapi masa depan. Faktor internal seperti kepribadian, motivasi, dan keterampilan berpikir, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan sosial juga memainkan peran penting dalam pengembangan kreativitas siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan kemudahan akses, fitur kolaborasi dan ekspresi kreatif, serta kemampuan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.

<b>Fitur Canva</b>	<b>Kegunaan</b>
Template	Memudahkan pengguna untuk memulai desain dengan berbagai format yang sudah tersedia.
Element	Menyediakan berbagai elemen seperti ikon, bentuk, garis, dan banyak lagi untuk digunakan dalam desain.
Gambar	Pengguna dapat mengimpor gambar sendiri atau memilih dari koleksi gambar Canva.
Font	Berbagai pilihan jenis huruf yang dapat digunakan untuk mempercantik teks dalam desain.
Alat Penyunting	Memungkinkan pengguna untuk mengatur elemen-elemen desain dengan lebih detail.
Kolaborasi	Fitur untuk berbagi desain dengan orang lain dan bekerja secara bersama-sama secara online.
Ekspor	Memfasilitasi pengguna untuk mengunduh desain dalam berbagai format seperti PNG, JPG, PDF, dan lain-lain.
Animasi	Memungkinkan pemakai untuk menambahkan efek animasi sederhana pada elemen desain.
Background dan Filter	Memberikan opsi untuk mengubah latar belakang dan menambahkan efek filter pada gambar.
Unduhan Berkualitas Tinggi	Fitur untuk mengunduh desain dalam kualitas tinggi yang cocok untuk cetakan profesional.

## SIMPULAN

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kreativitas siswa dan proses belajar mereka. Canva mempermudah guru dalam menghasilkan berbagai macam desain seperti poster, presentasi, dan video pembelajaran dengan beragam fitur yang intuitif. Siswa dapat terlibat secara lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran karena keinteraktifan dan visual yang menarik yang ditawarkan Canva. Pemanfaatan Canva tidak hanya membuat materi pembelajaran lebih menarik secara visual, tetapi juga mendukung berbagai gaya belajar siswa. Melalui fitur kolaborasi, Canva memungkinkan "pendidik dan siswa untuk berkolaborasi secara daring, meningkatkan interaksi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Canva juga memberikan kemudahan akses melalui berbagai perangkat seperti laptop dan smartphone, sehingga siswa dapat belajar fleksibel, kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan mereka. Secara keseluruhan, penggunaan Canva dalam pendidikan tidak hanya memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, tetapi juga mengembangkan kreativitas siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan masa depan yang semakin digital. Ini mencerminkan pentingnya integrasi teknologi dalam menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan mendukung perkembangan kualitas pendidikan.

## REFERENSI

- Alfian, A., et al. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas XI di SMA Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Dan Desain*, 3(1), 25-34.
- Frenzel, A. C., et al. (2010). Measuring students' emotions in the early years: The Achievement Emotions Questionnaire-Elementary School (AEQ-ES). *Learning and Individual Differences*, 20(3), 506-510. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2010.04.004>.
- Hapsari, R. A., & Zulherman. (2021). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(2), 162-169. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i2.40023>.
- Isnaini, L., Sulistiyani, & Putri, D. A. (2021). Meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan aplikasi Canva di kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1), 48-56. <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i1.34322>.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Pelangi, B. (2020). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar di era digital. *Jurnal Informatika Terapan*, 3(2), 87-94.

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Rineka Cipta.

Spada, S. (n.d.). Pengertian Kreativitas Menurut Torrance (1981). Retrieved July 11, 2024, from <https://spada.uns.ac.id>.