



## Prosiding Seminar Nasional

Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Urgensi Hasil Penelitian dan Pengabdian yang Inovatif serta Adaptif untuk Mendukung Indonesia Bangkit Lebih Kuat”



### Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital

Sindi Maulia<sup>(✉)</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya

Gunung Jati, Indonesia

[Sindi1106@gmail.com](mailto:Sindi1106@gmail.com)

**abstrak** – Di era digital ini membuat manusia sangat ketergantungan dengan teknologi terlebih lagi *gadget* yang sangat ramai diminati berbagai kalangan. Era digital telah memberikan banyak kemudahan. Artikel ini menggunakan metode penelitian studi pustaka (*library research*) dengan memanfaatkan artikel, jurnal, buku-buku, dan akses internet sebagai sumbernya. Penelitian ini bertujuan untuk penggunaan aplikasi canva ini dapat mempermudah pengguna dalam penggunaan aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk merancang berbagai jenis materi secara online dari kartu ucapan, poster, brosur, infografis sampai media presentasi. Canva ini tidak rumit karena telah menyediakan berbagai macam ukuran hingga Template untuk desain yang pengguna inginkan, dan bisa disesuaikan dengan tujuan pembuatan desain.. Adapun simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu aplikasi canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual bagi pengguna di era digital ini.

**Kata kunci** – Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Era Digital

**Abstract** – In this digital era, humans are very dependent on technology, especially gadgets that are very popular among various groups. The digital era has provided many conveniences. This article uses a library research method by utilizing articles, journals, books, and internet access as sources. This study aims to use the Canva application to make it easier for users to use applications that can help users to design various types of material online from greeting cards, posters, brochures, infographics to presentation media. Canva is not complicated because it has provided various sizes to templates for the designs that users want, and can be adapted to the purpose of making designs. The conclusions obtained in this research are that the Canva application is one of the media that can support the learning process visually and train visual literacy skills for users in this digital era.

**Keywords** – Canva App, Learning Media, Digital Era

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk memahami pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di sekolah. Sedangkan, menurut Munadi (2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami oleh siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendapat lain dikemukakan oleh Briggs (Sadimanet al., 2008) bahwa segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan sehingga merangsang siswa untuk belajar merupakan media pembelajaran. Dengan demikian, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Churri, 2013).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli et al., 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan, dan hal tersebut turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya. Globalisasi yang saat ini terjadi di seluruh dunia tidak dapat dipisahkan dengan betapa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai faktor pendukung utama (Amini et al., 2020). 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.

Pemanfaatan teknologi di era digital ini dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran (West et al., 2016). Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran (Isman, 2011). Kita bisa menggunakan teknologi dalam penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa (Adawiyah, Hasanah, & Munsir, 2019). Canva merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, flyer, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon, dan desain grids, mudah dipahami meskipun

masih pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Sedangkan, kekurangan canva antara lain: aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dalam aplikasi canva ada beberapa template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar, terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya, namun kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda (Pelangi, 2020). Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat 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.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian studi pustaka (library research), metode ini memanfaatkan media elektronik dan internet yang digunakan peneliti dalam pencarian literatur yang terkait Penelitian. studi pustaka adalah penelitian yang mengkombinasikan berbagai literatur sehingga tersusunlah konsep pemikiran secara komprehensif berdasarkan hasil pemikiran terdahulu yang sudah ada (Faiz et al., 2022). Data penelitian ini berupa data sekunder yang relevan dengan topik pembahasan seperti pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di era digital ini. Data bersumber dari beberapa artikel hasil penelitian yang sudah dipublikasi dalam jurnal nasional maupun internasional.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran, dalam pemanfaatan aplikasi canva ini dapat melatih kemampuan literasi visual pengguna untuk membuat berbagai desain grafis yang mudah di pahami meskipun hanya pemula dikarenakan di aplikasi ini sudah di sediakan bermacam-macam tamplet seperti untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, 320nstagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal

kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard. Aplikasi ini sangat mudah di gunakan, bisa digunakan menggunakan laptop, komputer, maupun gawai. Semua bisa menggunakan aplikasi ini. Kita bisa mendownload aplikasi ini di play store ataupun di [www.canva.com](http://www.canva.com).

Aplikasi Canva ini memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut:

1. Tersedia desain menarik yang beragam
2. Meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia
3. Hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran;
4. Kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop ataupun gawai.

sedangkan kekurangan Canva:

1. Aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
2. Dalam aplikasi canvaada beberapa template, stiker ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar,
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya, namun kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda

## SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran di era digital ini merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran. aplikasi canva juga merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual bagi pengguna di era digital ini.

## REFERENSI

- 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 Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84. Doi <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan aplikasi canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah islami berbasis kewirausahaan. *Society:*

- Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, vol 2(1), 51-58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>.
- Faiz, A., Hambali, D. S., Mulyadi, M., & Kurniawaty, I. (2022). Tinjauan Studi Pustaka Tahapan Domain Afektif untuk Mengukur Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5508-5515. Doi <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3092>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN, 8(2), 79-96. Doi <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- 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: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80-89. Doi <http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2,%20Oktober.3000>.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). [10.29303/jppm.v4i3.2817](https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817)
- PUSTAKA Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding Education Transformation in Facing Industrial Revo*
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. Doi <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. Doi <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. Doi <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117-127. Doi <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. Doi <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.