

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Menarik di Era Digital

Dwi Nur Indah Sari¹, Wahyu Sugiarto², Rahma Sabilla³, Alfi Zidanurrohim⁴, Aswin Nurjanah⁵, Muh. Alif Kurniawan⁶

¹ Universitas Ahmad Dahlan; dwi2000331024@webmail.uad.ac.id

² Universitas Ahmad Dahlan; wahyu2000331012@webmail.uad.ac.id

³ Universitas Ahmad Dahlan; rahma2000331011@webmail.uad.ac.id

⁴ Universitas Ahmad Dahlan; alfi2000331014@webmail.uad.ac.id

⁵ Universitas Ahmad Dahlan; aswin2000331025@webmail.uad.ac.id

⁶ Universitas Ahmad Dahlan; muh.kurniawan@pai.uad.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2023-11-14

Revised 2023-11-25

Accepted 2023-12-09

ABSTRAK

Di era digital saat ini menuntut seluruh elemen untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya yakni dalam dunia pendidikan. Keberhasilan suatu pendidikan tidak terlepas dari media pembelajaran yang menarik. Terlebih di era saat ini sudah banyak aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Salah satunya yaitu aplikasi canva seperti yang dijelaskan dalam artikel ini. Tujuan penulisan artikel ini yaitu agar para pendidik lebih melek terhadap kemajuan teknologi terkhusus penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran di era digital saat ini. Dalam artikel ini penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan yakni dengan mengumpulkan data-data melalui berbagai sumber pustaka seperti jurnal, buku, dan sumber ilmiah lainnya yang relevan dengan topik yang dibahas dalam artikel ini. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi canva menjadi salah satu aplikasi yang menarik digunakan sebagai media pembelajaran. Karena di dalam aplikasi canva terdapat berbagai fitur yang menarik serta mendukung dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi Canva; Media Pembelajaran; Era Digital

ABSTRACT

In the current digital era, all elements are required to adapt to technological developments, one of which is in the world of education. The success of education cannot be separated from interesting learning media. Especially in the current era, there are many applications that can support the learning process. One of them is the Canva application as explained in this article. The aim of writing this article is to make educators more aware of technological advances, especially the use of the Canva application in learning in the current digital era. In this article the author uses a library research method, namely by collecting data through various library sources such as journals, books and other scientific sources that are relevant to the topic discussed in this article. The results of this research are that the Canva application is an interesting application to use as a learning medium. Because in the Canva application there are various interesting features that support the learning process.

Keyword: Canva Application; Learning Media; Digital Era

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Dwi Nur Indah Sari

Universitas Ahmad Dahlan; dwi2000331024@webmail.uad.ac.id

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi dari seorang pendidik kepada peserta didik (Harahap, Napitupulu, and Batubara 2022, hlm. 5.). Sedangkan menurut Hamka (2018), Media pembelajaran dapat diartikan suatu alat bantu yang berbentuk fisik maupun non fisik yang digunakan untuk perantara antara pendidik dengan peserta didik agar dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan berjalan secara efektif dan efisien. Sehingga materi yang disampaikan diterima secara utuh dan menarik minat peserta didik dalam belajar (Nurfadhillah and dkk 2021, hlm. 13-14.). Pendapat lain dikemukakan oleh H. Malik (1994), media pembelajaran segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menghantarkan pesan berupa materi ajar, sehingga akan merangsang minat, perhatian, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran tertentu (Sumiharsono and Hasanah 2018, hlm. 10.). Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang berbentuk fisik ataupun non fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari seorang pendidik kepada peserta didik agar menarik minat belajarnya untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital ini sudah berkembang sangatlah signifikan, maka diharapkan dunia pendidikan sekarang dapat berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi masa kini. Perkembangan teknologi dibidang internet dan komputer harus dimanfaatkan secara maksimal oleh dunia pendidikan dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi secara maksimal dibidang pendidikan, tidak hanya faktor kecepatan memperoleh informasi saja keunggulanya, namun juga dapat menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam dunia pendidikan (Maulia 2023, hlm. 119-120.).

Pemanfaatan teknologi di era digital sangatlah dibutuhkan bagi seorang pendidik dalam berbagai hal, seperti mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi ke dalam proses pembelajaran (Maulia 2023). Dengan demikian akan diperoleh pembelajaran secara efektif yang mana dalam proses belajar mengajar akan lebih mudah, menyenangkan, dan tercapainya tujuan dari pembelajaran (Junaedi 2019, hlm. 20.). Pemanfaatan teknologi digital untuk mencapai pembelajaran secara efektif dewasa ini dapat memanfaatkan berbagai aplikasi yang sudah tersedia di internet. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi program *design online* yang menyediakan alat editing dalam pembuatan berbagai desain seperti poster, *flyer*, info grafik, *banner*, *card invitation*, *presentation*, facebook, cover dan masih banyak lagi. Selain itu, ada juga alat editing untuk foto, diantaranya ada *photo editor*, *photo filters*, *photo frame*, *stickers*, icon dan desain *grids* (Supradaka 2022, hlm. 63.). Adapun jenis presentasi yang disediakan Canva meliputi presentasi pendidikan, kreatif, bisnis, periklanan, dan teknologi.

Berikut ini beberapa keunggulan dan kekurangan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Keunggulan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran adalah: 1) Tersedia berbagai desain yang menarik; 2) Banyak fitur yang dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran; 3) Dapat diakses melalui perangkat desktop ataupun *mobile*; 4) Lebih praktis dalam membuat media pembelajaran. Selain itu juga terdapat kekurangan dari Canva diantaranya: 1) Perlu terhubung ke jaringan internet dan stabil; 2) Terdapat berbagai *template* yang tidak dapat diakses karena berbayar, namun juga terdapat banyak yang gratis (Idawati et al. 2022, hlm. 746.).

Melihat dari keunggulan aplikasi canva yang di dalamnya terdapat berbagai desain yang menarik, oleh karena itu penulis mencoba meneliti mengenai aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang menarik di era digital. Tujuan dari penelitian ini yaitu agar para pendidik dapat mengikuti perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini dengan menggunakan aplikasi khususnya canva sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sehingga peserta didik antusias dalam belajar dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library reseacrh*), yang dimaksud dengan penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian yang dilaksanakan dengan mengumpulkan data berupa buku, jurnal, dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan objek penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan mencari referensi yang relevan dengan penelitian ini, membaca, menelaah, dan menganalisis berbagai literatur yang ada berupa jurnal-jurnal terdahulu kemudian ditarik kesimpulan. Metode pengumpulan data menggunakan bantuan internet untuk menelusuri berbagai

referensi buku maupun jurnal penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik pembahasan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Canva

Aplikasi Canva merupakan website ataupun aplikasi desain grafis online, yang memudahkan seseorang membuat tampilan grafis atau visual yang menarik bagi orang awam sekalipun. Fitur yang tersedia di aplikasi canva memang tidak selengkap keluaran Adobe seperti aplikasi Illustator dan Photoshop, tetapi aplikasi ini memberikan kemudahan bagi penggunaannya melalui kesederhanaannya. Aplikasi ini dapat kita peroleh dengan mendownload di Play Store ataupun melalui website resminya yaitu <https://www.canva.com>, sehingga canva dapat digunakan baik di PC, Android, iPhone, dan iPad (Kharissidqi and Firmansyah 2022a, hlm. 110.). Canva adalah desain grafis berbasis online yang tersedia banyak template dan fitur-fitur yang memudahkan pendidik, peserta didik, atau pengguna lain menggunakannya. Sehingga para pendidik dapat menghadirkan pembelajaran yang berbasis teknologi, dengan begitu pembelajaran mampu menarik minat dan perhatian peserta didik dalam melakukan pembelajaran (Susanti 2021, hlm. 156-157.).

Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi yang dimulai sejak abad 21 memaksa manusia untuk bisa beradaptasi dengan pesatnya perkembangan zaman. Beralihnya beberapa tugas manusia oleh perangkat elektronik menciptakan persaingan yang semakin ketat diantara para manusia. Seleksi alam oleh pengaruh teknologi ini sangat menentukan kebutuhan pasar dari zaman ke zaman. Kebutuhan kualitas dan kinerja manusia yang semakin meningkat dari tahun ke tahun menuntut efisiensi dan perbaikan kondisi manusia dari berbagai sektor. Mulai dari sektor ekonomi, politik, sosial, budaya, maupun pendidikan.

Pendidikan menjadi sektor utama dalam perkembangan manusia, karena manusia tidak bisa lepas dari nilai-nilai pendidikan, baik formal maupun non formal. Ki Hajar Dewantara (Haerullah and Elihami 2020) menyebutkan terdapat tiga jalur pendidikan, yakni pertama sekolah sebagai jalur pendidikan formal, kedua masyarakat atau lingkungan, kemudian yang ketiga keluarga. Ketiga jalur pendidikan ini dapat mempengaruhi kualitas pendidikan seseorang. Pemerintah Indonesia menetapkan beberapa standar pendidikan di lingkungan sekolah sebagai jalur pendidikan formal yang diatur dalam UU No 20 Tahun 2003.

Penetapan dan perkembangan standar pendidikan di Indonesia khususnya dari tahun ke tahun diakibatkan oleh meningkatnya standar kualitas manusia dari zaman ke zaman. Peningkatan standar pendidikan di Indonesia dapat ditempuh melalui strategi-strategi tertentu dengan beberapa maksud, diantaranya keseimbangan antara kualitas (Juanda 2013) manusia

dengan tantangan zaman. Harapannya generasi muda Indonesia tidak mengalami ketertinggalan yang berarti bagi keberlangsungan bangsa. Hal ini dapat dibuktikan dengan beragamnya standar kurikulum yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia. Mulai dari tersedianya bermacam-macam variasi media pembelajaran hingga pembelajaran model baru yang memanfaatkan perkembangan teknologi (Megahantara 2008) sesuai dengan kondisi masyarakat Indonesia. Hal tersebut ditujukan agar para peserta didik siap dalam menghadapi tantangan zaman, resiko, hingga ketidakpastian (Sumantri 2019) yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan pendidikan di Indonesia beriringan dengan perkembangan teknologi, yakni berkembang media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun media itu sendiri dapat diartikan sebagai alat, sarana, ataupun perantara (Kemendikbud, n.d.) yang digunakan, dalam hal ini pembelajaran. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, memberi rangsang pikiran, perasaan, sehingga dapat menarik minat para peserta didik (ROHANI, S.Ag. 2020) dalam proses pembelajaran. Adapun pembelajaran merupakan suatu usaha sadar dari seorang pendidik untuk membantu para peserta didik agar para peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha terencana dalam menggapai dan menemukan sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Daniyati et al. 2023). Istilah pembelajaran dan kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika peserta didik secara aktif mengalami proses belajar. Seorang pendidik tidak dapat "mewakili" belajar untuk peserta didiknya (Falahudin 2017).

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran pun beragam, mulai dari gambar, buku, benda di sekitar, hingga pemanfaatan teknologi. Proses pembelajaran yang memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi para peserta didik untuk memaksimalkan kemampuan dalam mengolah informasi. Karena teknologi adalah salah satu media pembelajaran yang bersifat interaktif bagi para peserta didik untuk memahami berbagai macam aspek, seperti teks, gambar, video, animasi dan audio (Hasan et al. 2021). Media pembelajaran sebagai sarana dalam proses penyampaian informasi dalam pendidikan memiliki beberapa fungsi, yakni:

1. Sebagai alat bantu
2. Sebagai sumber belajar
3. Menarik perhatian siswa
4. Mempercepat proses belajar mengajar
5. Mempertinggi mutu belajar
6. Memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar
7. Memotivasi siswa

8. Menyajikan informasi
9. Merangsang diskusi
10. Mengarahkan kegiatan siswa
11. Melaksanakan latihan dan ulangan
12. Memperkuat belajar
13. Memberikan pengalaman simulasi (Sari, Imelda Helsy, M.Pd. Riri Aisyah, and Ferli Septi Irwansyah 2019)

Fungsi-fungsi dari media pembelajaran yang sudah tertera diatas diharapkan dapat membantu para pendidik dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga hasil ataupun *output* pendidikan di Indonesia dapat menempuh hasil maksimal. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki, dan diiringi dengan pemanfaatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Falahudin 2017).

Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana pendukung bagi sebuah pendidikan, baik kepada pendidik maupun peserta didik dalam memudahkan sekaligus pengoptimalan suatu proses pendidikan. Tentu saja dalam pemanfaatan media pembelajaran, perlu peran besar dari pihak pendidik maupun peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat para peserta didik dalam proses pembelajaran, apabila pendidik menyajikan data yang terpercaya, serta menarik (Mukarromah and Andriana 2022). Pun sebaliknya, pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran yang maksimal apabila para peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib dan mengikuti instruksi yang disampaikan oleh pendidik. Maka pada kesimpulannya, baik pendidik maupun peserta didik diharapkan dapat terus berupaya untuk memperbaiki diri, serta memaksimalkan kompetensi, ketrampilan dan kesempatan yang dimiliki setiap waktu (Effendi and Wahidy 2019), sehingga proses pembelajaran dapat berjalan maksimal dibantu dengan berbagai media pembelajaran yang tersedia.

Era Digital

Menurut Communication Technology Timeline yang dikutip Dan Brown, berbagai macam media elektronik di dunia mulai menyebar pada awal tahun 1880an dimulai dengan alat komunikasi telepon, *tape-recorder*, radio. Barang elektronik lainnya seperti televisi, TV kabel, telepon selular baru mulai diaplikasikan oleh banyak masyarakat sekitar tahun 1940 – 1970an. Teknologi komunikasi dari media elektronik pada awalnya masih memakai sistem analog dan baru berganti ke sistem digital dengan ditandai hadirnya transformasi produk media seperti e-

book, internet, koran digital, e- library, e-shop dan sebagainya. Zaman ini juga sering disebut sebagai revolusi digital.

Revolusi digital ini telah dimulai pada awal tahun 1990an di dunia. Dengan melihat prinsip-prinsip sistem digital tadi, maka era digital merupakan era dimana aliran informasi melalui media-media komunikasi bersifat jelas, akurat dan cepat (Rahayu 2019).

Zaman sekarang sudah masuk yang namanya era digital, dimana semua kegiatan biasanya dilakukan dengan cara yang lebih canggih. Secara umum era digital merupakan suatu zaman yang mengalami perubahan dalam berbagai aspek kehidupan menjadi serba digital. Perkembangan era digital terus berjalan mengikuti perkembangan zaman dan masyarakat sekitar. Masyarakat sendiri yang meminta dan menuntut segala sesuatu menjadi lebih praktis dan efisien (Darwanto, Khasanah, and Putri 2021).

Secara umum, era digital merupakan suatu kondisi kehidupan atau zaman dimana semua aktivitas yang mendukung kehidupan sudah difasilitasi dengan adanya teknologi. Bisa juga dikatakan bahwa era digital muncul untuk menggantikan beberapa teknologi masa lalu agar jadi lebih praktis dan modern (Suhartono and Rahma Yulieta 2019).

Di era digital ini, terjadi sebuah revolusi pada teknologi-teknologi media, sebut saja *new media* atau orang juga sering menyebutnya media online atau orang lebih akrab lagi menyebutnya dengan istilah internet. Media ini tentunya sudah tidak asing lagi di telinga. Media ini juga disebut-sebut sebagai media yang sampai saat ini belum ada yang menandingi pertumbuhan jumlah penggunaannya. Di negara maju, *new media* mengalahkan berbagai media yang sebelumnya telah dijadikan sumber referensi dalam mendapatkan sebuah informasi (Satira and Hidriani 2021).

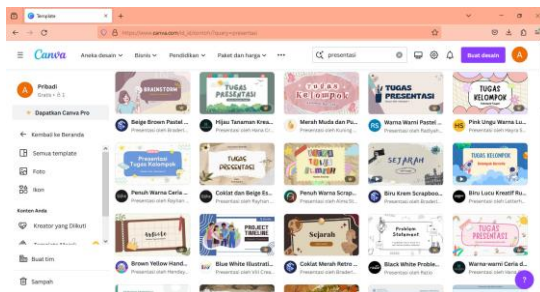
Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Menarik di Era Digital

Globalisasi membawa perubahan besar dalam tatanan hidup masyarakat. Perubahan tersebut didorong oleh semakin berkembang IPTEK, yang membawa dampak besar dalam kondisi saat ini termasuk kehidupan juga di antaranya yaitu pada bidang pendidikan. Perancangan media pembelajaran pada saat ini mulai berkembang dari sebelumnya, tidak hanya memanfaatkan benda yang dapat ditemukan pada kehidupan sehari-hari namun juga memanfaatkan teknologi yang berkembang salah satunya Canva. Canva adalah suatu aplikasi yang mulai dikembangkan dalam proses pembuatan media pembelajaran di kelas yang bertujuan sebagai pengantar informasi dari muatan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Aplikasi canva memfasilitasi berbagai macam fitur menarik, template, icon dengan berbagai macam kebutuhan yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran di SD (Wulandari et al. 2022).

Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran khususnya pada sekolah-sekolah. Kurikulum Merdeka saat ini menekankan peserta didik untuk mandiri mengeksplorasi berbagai sumber belajar berbasis teknologi. Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik (Sumarno et al. 2023). Canva sebagai alat bantu yang berupa media yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk memahami pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di sekolah. Dengan demikian, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan efektifitas yang sangat signifikan (Maulia 2023). Selain itu pembelajaran menggunakan aplikasi canva juga salah satu upaya untuk membantu guru dalam menyajikan secara semi konkrit gambaran materi yang luas dan sulit dijangkau secara fisik sehingga dapat mudah difahami peserta didik dan tidak bikin bosan pada saat pembelajaran (Rahmawati and Atmojo 2021).

Tantangan utama adalah pemahaman dan penguasaan terhadap aplikasi Canva itu sendiri. Guru perlu waktu untuk memahami, belajar dan menguasai fitur-fitur Canva serta bagaimana mengimplementasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, mereka juga perlu menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan relevan dengan bantuan Canva agar peserta didik juga terfokus pada pelajaran. Hal ini sangat membutuhkan kreativitas dan pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran.

Tantangan yang lain adalah pemastian bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran tetap mendukung tujuan Kurikulum Merdeka, yaitu mendorong pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan relevan. Pendidik juga memastikan bahwa penggunaan Canva tidak hanya berfokus pada aspek visual semata, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Mustofa et al. 2023).



Gambar 1.



Gambar 2.

Gambar 1 dan 2 merupakan contoh template-template menarik yang terdapat di dalam aplikasi canva. Dari berbagai template yang menarik tersebut guru akan lebih mudah dalam membuat sebuah media pembelajaran yang kreatif sehingga peserta didik dapat tertarik dengan pembelajaran yang disajikan.

Adapun dalam beberapa penelitian terdahulu banyak menjelaskan bahawasanya aplikasi canva merupakan media pembelajaran yang menarik di era digital yaitu sebagai berikut. *Pertama*, penelitian yang ditulis oleh Tri Wulandari dan Adam Mudinillah yang berjudul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA SD/MI. Dalam penelitian tersebut aplikasi canva terbilang sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPAdi jenjang SD/MI karena didalamnya terdapat berbagai fitur yang menarik. Sehingga dapat memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Aplikasi canva menyediakan berbagai *template* desain yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran semenarik mungkin, sehingga peserta didik akan antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan penelitian tersebut canva menjadi pilihan yang tepat bagi guru untuk mendesain media pembelajaran, agar proses pembelajaran berjalan efektif dan menarik bagi peserta didik (Wulandari et al. 2022).

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Sri Sunarti yang berjudul Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Muba. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi menggunakan aplikasi canva, akan sangat bermanfaat bagi guru-guru dalam membuat media yang menarik melalui berbagai fitur yang tersedia di canva. Maka dampak positif yang ditimbulkan dari pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran yang diberikan oleh guru akan menambah partisipasi aktif terhadap peserta didik. Hal itu dipengaruhi oleh aplikasi canva yang tidak hanya dapat menyajikan teks pada slide saja, namun dapat diinovasikan oleh guru dengan berbagai foto atau gambar dan video sehingga pembelajaran akan lebih menarik peserta didik (Sunarti 2022).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Tegar Kharissidqi dan Vicky Wahyu Firmansyah dengan judul Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif dijelaskan bahwa canva menyediakan banyak *template* yang menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses 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. Di sana tidak hanya disediakan *tempale* untuk PPT saja tetapi juga banyak seperti poster, video, brosur dan lain-lain. Dengan membuka aplikasi canva, guru sudah bisa memilih-memilih *template* yang sesuai dengan yang akan dibuat. Keuntungan dari aplikasi canva guru maupun peserta didik selain mendapatkan ilmu dalam pembelajaran juga belajar untuk trampil, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan suatu pembelajaran atau materi yang diampu (Kharissidqi and Firmansyah 2022).

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Sri Wiyanah mengenai Pembelajaran Aplikasi Canva bagi Guru dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran di SMP N 1 Kasihan Yogyakarta dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pemanfaatan aplikasi canva sangat diperlukan untuk mendukung guru dalam mengembangkan materi yang menarik dan menantang dalam pembelajaran. Canva sangat bermanfaat bagi para guru dalam membuat materi presentasi yang menarik meningkatkan profesionalisme guru. Bahkan di dalam canva bukan hanya layanan untuk membuat presentasi, namun juga terdapat layanan untuk membuat kinten pembelajaran lainnya seperti infografis, poster, banner, video, dan lain-lain (Sri Wiyanah, Koryna Aviory, and Christina Eva Nuryani 2022).

Kelima, penelitian dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring yang ditulis oleh Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, dan Mitra Pramita. Dalam penelitian tersebut, aplikasi canva dapat meningkatkan minat para pendidik untuk mempelajari teknologi dalam pembelajaran, karena aplikasi canva menuntut guru untuk belajar menciptakan media pembelajaran menarik, dan hasilnya dapat langsung digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran (Mahardika, Wiranda, and Pramita 2021).

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa canva merupakan media pembelajaran yang sangat menarik bagi peserta didik. Karena di dalamnya terdapat berbagai fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi, video, poster, dan berbagai macam template yang menunjang kreatifitas guru. Sehingga dengan kreatifnya media pembelajaran yang digunakan maka akan menarik minat peserta didik untuk belajar.

4. KESIMPULAN

Semakin berkembangnya suatu zaman akan semakin majunya pula teknologi yang digunakan di berbagai penjuru masyarakat. Di zaman sekarang sudah memasuki era digital yang dimana masyarakat menggunakan teknologi untuk mendukung aktivitas. Tidak hanya dilingkungan masyarakat yang menggunakan teknologi yang serba canggih sekarang ini, lingkungan sekolahpun sudah menggunakan teknologi untuk membantu proses belajar siswanya. Guru bisa menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung untuk memberikan materi agar siswa tidak bosan dengan hanya mendengarkan guru saja. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan yakni aplikasi canva yang di dalamnya sudah memuat banyak fitur yang bisa digunakan untuk proses belajar. Aplikasi canva ini juga memiliki kelebihan maupun kekurangan yang dimana kita harus bisa pintar-pintar menggunakannya. Maka dari itu canva salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang dimana untuk memudahkan dalam belajar dan menjadi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik di era digital saat ini.

REFERENSI

- Daniyati, Ani, Ismy Saputri, Bulqis, Ricken Wijaya, and Siti Septiyani, Aqila. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta." *Journal of Student Research (JSR)* 1 (1): 284.
- Darwanto, Mar'atun Khasanah, and Anggi Monica Putri. 2021. "Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah (Sebuah Upaya Menghadapi Era Digital Dan Disrupsi)." *Eksponen* 11 (2): 25–35. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i2.381>.
- Effendi, Darwin, and Dan Achmad Wahidy. 2019. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 126.
- Falahudin, Iwan. 2017. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Kedokteran Diponegoro* 6 (2): 106.
- Haerullah, Haerullah, and Elihami Elihami. 2020. "Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal Dan Non Formal." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1 (1): 194.
- Harahap, Olivia Feby Mon, Mastiur Napitupulu, and Novita Sari Batubara. 2022. *Media Pembelajaran: Teori Dan Prespektif Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Sumatra Barat: CV. Azka Pustaka.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Armoza Arita, Amiruddin, and Teuku Salfiyadi. 2022. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (4): 745–51.
- Juanda. 2013. "Peranan Pendidikan Formal Dalam Proses Pembudayaan Oleh: Juanda*." *Lentera Pendidikan* 1 (1): 4.
- Junaedi, Ifan. 2019. "Proses Pembelajaran Yang Efektif." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 3 (2): 19–25.
- Kemendikbud. n.d. "Media."
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. 2022a. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2 (4): 108–13.
- — —. 2022b. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2 (4): 108–13. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.
- Mahardika, Andi Ichsan, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita. 2021. "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4 (3): 275–81. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.
- Maulia, Sindi. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital." *Prosiding Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro* 1 (1): 83–87.
- Megahantara, Galang Sansaka. 2008. "Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21," 5.
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. 2022. "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." *JSER: Journal of Science and Education Research* 1 (1): 46.
- Mustofa, Hidayatul, Eko Haryono, Iai Al, and Muhammad Cepu. 2023. "Implementasi Aplikasi Canva

- Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kreativitas Dan Efektivitas Belajar." *Al Fattah Ejournal Sma Al Muhammad Cepu* 3 (03): 44–54. <https://doi.org/10.1989/MH5H7B21>.
- Nurfadhillah, Septy, and dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Rahayu, Puji. 2019. "Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak." *Al-Fathin* 2: 48–59. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>.
- Rahmawati, Farida, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2021. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 5 (6): 6271–79. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- ROHANI, S.Ag., M.Pd. 2020. "Media Pembelajaran." *Media Pembelajaran*, 7.
- Sari, M.Pd, M.Pd. Imelda Helsy, M.Pd. Riri Aisyah, and M.Si. Ferli Septi Irwansyah. 2019. "Media Pembelajaran." In *Modul Media Pembelajaran*, 4. Bandung.
- Satira, Ulfa, and Rossa Hidriani. 2021. "Peran Penting Public Relations Di Era Digital." *Sadida: Islamic Communications Media Studies* 1 (1): 179–202.
- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, and Christina Eva Nuryani. 2022. "Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta." *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (1): 3703–12. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>.
- Suhartono, and Nur Rahma Yulietta. 2019. "Pendidikan Akhlak Anak Di Era Digital." *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2): 36–53. <https://doi.org/10.51468/jpi.v1i2.9>.
- Sumantri, Budi Agus. 2019. "Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21." *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam* 18 (1): 149. <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1614>.
- Sumarno, Mahmuda, Yulis Jamiah, Dona Fitriawan, Ahmad Yani T, and Agung Hartoyo. 2023. "Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka Pada Materi Transformasi Kelas VII." *Journal of Educational Review and Research* 6 (1): 56–62. <https://doi.org/10.26737/JERR.V6I1.4590>.
- Sumiharsono, M. Rudy, and hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Sunarti, Sri. 2022. "Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba." *Jurnal Perspektif* 15 (1): 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>.
- Supradaka. 2022. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis." *Ikraith-Teknologi* 6 (1): 62–68.
- Susanti, Aria Indah. 2021. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- Wulandari, Tri, Adam Mudinillah, Negeri Batusangkar, and Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2 (1): 102–18. <https://doi.org/10.32665/JURMIA.V2I1.245>.