

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SD BAKALAN

Lovandri Dwanda Putra^{1*}, Fiola Denanda², Hendra Wahyu Pradana², Mayda Nurmala Azahwa²,
Devi Cynthia²

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Corresponding author email: lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

Article History

Received: 20 January 2024

Revised: 29 January 2024

Published: 27 February 2024

ABSTRACT

The current era of technology is a new innovation in social life. Almost all human activities are involved with technology. The development of technological has recently progressed very rapidly. Over time, technology has penetrated various sectors, including the education sector. The purpose of this research is to find out whether SD Negeri Bakalan has utilized technology-based learning media. The research method used is a qualitative method by means of interviews to obtain information about whether the elementary school has implemented technology-based learning media. The results of this research are that at SD Negeri Bakalan, which we interviewed one of the teacher, has implemented technology-based learning media, namely the Canva application and using PowerPoint as a learning media. The utilization of learning media is not all subjects can use PowerPoint, only subjects such as IPAS can use this learning media. The use of PowerPoint learning media can increase students' enthusiasm in participating in learning.

Keywords: *Canva, Instructional Media, Technology*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Putra, L. D., Denanda, F., Pradana, H. W., Azahwa, M. N., & Cynthia, D. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SD BAKALAN. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 342–348. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.2237>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang mewakili kemajuan zaman. Saat ini, perkembangan teknologi telah memasuki era digital. Bahkan di Indonesia, semua sektor mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaannya (Lestari, 2018). Teknologi sendiri dapat diartikan sebagai sarana maupun prasarana yang dibuat oleh manusia agar dapat menyediakan barang-barang yang kemudian diperlukan untuk keberlangsungan serta kenyamanan hidup manusia. Perkembangan teknologi akhir-akhir ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Seiring berjalannya waktu teknologi mulai diperhitungkan kegunaannya. Teknologi telah merambah ke berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Berkembangnya teknologi informasi, dunia pendidikan juga mulai mengalami perubahan besar, sehingga perkembangan teknologi informasi mulai memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Dunia pendidikan mengalami kemajuan pesat dari waktu ke waktu, tetapi kemajuan tersebut belum didukung oleh kemajuan sumber daya manusia (SDM) yang mampu mengikuti perubahan di dunia pendidikan (Aspi & Syahrani, 2022).

Pendidikan adalah gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar yang normalnya akan dilewati oleh setiap manusia. Pendidikan bisa menjadi bekal seseorang untuk mengejar semua yang telah ditargetkan (Fitriah & Mirianda, 2019). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi, khususnya generasi muda, untuk meningkatkan kemampuan pendidikan yang baik dan memperluas pengetahuan sumber daya manusia dalam

suatu negara, khususnya di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Teknologi ini sangat berkaitan dengan dunia pendidikan dimana pendidikan juga sangat memerlukan teknologi guna menambah keefektifan dalam berjalannya dunia pendidikan. Guru yang terlibat dalam bidang pendidikan perlu mampu mengembangkan dan mengikuti kemajuan teknologi, selain itu siswa pun perlu dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada (Effendi & Wahidy, 2019). Zaman dulu, guru dan dosen menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, yang dimana akan membuat para siswa bosan dan kurang fokus dalam pembelajaran. Di era sekarang guru bisa memanfaatkan teknologi guna membuat atau merancang media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar.

Dalam arti sempit, media dapat diartikan sebagai komponen alat suatu sistem pembelajaran. Dalam arti luas, media dapat diartikan sebagai memaksimalkan penggunaan seluruh komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Iwan, 2023). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Kehadiran media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memungkinkan pendidik dan siswa menerapkan apa yang telah dipelajarinya dengan mempelajari keterampilan baru atau menciptakan sesuatu melalui penerapan media pembelajaran. Media Pembelajaran dapat menjadi suatu alat yang benar-benar menunjang proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruangan. Media pembelajaran sendiri mempunyai manfaat baik bagi pendidik maupun bagi siswa, bagi

seorang pendidik media pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kreatif. (Rizanta & Arsanti, 2022)

Pengaruh teknologi informasi pada era saat ini berkembang dengan pesat, sehingga mempengaruhi terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi dengan bijak dalam pendidikan dan latihan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas dan cakupan, serta memberikan kontribusi yang berarti untuk kesejahteraan (Budiman, 2017). Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah *Canva*. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, persentasi, logo, video, sampul buku, dan lain sebagainya. *Canva* dapat terhubung dengan media sosial yang kita miliki. Desain yang terdapat di *Canva* dapat digunakan untuk membuat materi ajar yang menarik. Baik guru maupun siswa mampu menciptakan karya yang menarik untuk dapat ditampilkan sebagai media pembelajaran. *Canva* menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Masfufah et al., 2022). Untuk itulah artikel ini akan membahas tentang pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran.

Menurut hasil penelitian dari (Yulianti et al., 2023) ketika proses pembelajaran menggunakan media *Canva* dapat dilihat hasil belajar peserta didik meningkat dari sebelumnya. Peneliti melakukan pretest dan posttest kepada peserta didik untuk melihat apakah hasilnya berbeda atau tidak, ketika memberikan posttest dan melihat hasilnya ternyata lebih tinggi dibandingkan pretest. Sehingga,

pembelajaran menggunakan media *Canva* dapat memiliki pengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dilakukan secara terencana dan terprosedur. Pada tujuan penelitian ini yaitu mendalami berbagai penelitian yang telah dilaksanakan. Metode penelitian ini sebagai teknik pengumpulan data dan menganalisis data. (Waruwu, 2023). Pada metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dalam metode kualitatif ini metode yang memfokuskan pada pengamatan mendalam kemudian mendapatkan hasil dari kegiatan tersebut secara komprehensif. (Wibisono, 2019).

Menurut buku (Ramadhan, 2021) menjelaskan bahwa jenis penelitian kualitatif ini mempunyai sifat yang cenderung menggunakan analisis. Hasil dari penelitian ini lebih di tonjolkan pada teori-teori yang dipakai sebagai pengarah peneliti agar fokus sesuai dengan fakta di lapangan.

Pada metode ini kami menggunakan metode wawancara. Metode wawancara itu seperti memperoleh informasi dan keterangan dengan tujuan peneliti dengan cara tanya jawab dengan guru di sekolah dasar yang dilakukan tatap muka. Jumlah penelitian yaitu antara guru sekolah dasar dengan pewawancara. (Iryana & Kawasati, 2019). Pada wawancara tersebut membahas tentang apakah di sekolah dasar tersebut menerapkan media pembelajaran berbasis AI/teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hadirnya media pembelajaran karena guru memerlukan sebuah wadah untuk menyampaikan materi pembelajaran

sesuai dengan kebutuhan bahan pelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan oleh guru sebagai perantara antara media dengan siswa untuk menerima informasi yang diberikan oleh guru. Media yang dibuat dengan baik akan memberikan pengalaman yang berarti bagi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Media dianggap efektif dalam proses pembelajaran untuk memberikan sebuah materi yang dibagikan kepada siswa. (Tiara Melinda & Erwin Rahayu Saputra, 2021)

Media dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Adanya media dapat memperlancar kegiatan proses pembelajaran, media hadir sebagai sarana dan prasarana agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. (Abdullah, 2017).

Teknologi semakin berkembang dari masa ke masa, hal tersebut berdampak juga dalam hal pendidikan. Dampak yang terjadi dalam pendidikan adalah penggunaan media yang sudah memakai teknologi untuk proses pembelajaran. Penggunaan media yang memanfaatkan teknologi dapat berkembang seiring dengan waktu. Adanya teknologi juga dapat mempermudah guru untuk membuat media pembelajaran, karena akses yang semakin mudah dan berbagai media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan kegunaannya. (Julita & Dheni Purnasari, 2022)

Era saat ini pemanfaatan teknologi dibutuhkan agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Peran media pembelajaran melibatkan peningkatan kreativitas peserta didik. Adanya kehadiran media pembelajaran juga dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar menulis, berbicara, dan berimajinasi. (Aji Silmi & Hamid, 2023)

Salah satu pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi adalah *Canva*. *Canva* merupakan sebuah aplikasi online yang menyediakan desain grafis untuk memudahkan kita dengan berbagai template yang sudah tersedia. Template yang disediakan sangat beragam dan bisa diedit sesuai dengan kebutuhan serta keinginan kita yang seperti apa (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Aplikasi *Canva* sangat berguna untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran karena tersedia berbagai fitur yang bisa digunakan. Salah satunya adalah template *PowerPoint* yang bisa digunakan dalam merancang media pembelajaran untuk proses belajar mengajar. Menggunakan *PowerPoint* dapat meningkatkan kreativitas untuk mengedit bahan materi pembelajaran ke dalam template *PowerPoint* yang nantinya bisa ditayangkan atau diperlihatkan kepada peserta didik di dalam kelas.

Guru dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran untuk melakukan proses belajar mengajar di kelas. Adanya media pembelajaran, dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran atau materi dengan menarik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran sudah di desain dengan kebutuhan para siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 5 yang telah kami lakukan di SD Negeri Bakalan, di SD tersebut sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi AI, yaitu dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Di SD tersebut sudah menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran karena mengikuti perubahan zaman yang ada, sehingga guru juga harus fleksibel dengan mengikuti arus perkembangan tersebut. Pemanfaatan *Canva*, selain digunakan untuk membuat

media pembelajaran juga digunakan dalam membuat modul.

Pemanfaatan *chatgpt* juga digunakan oleh guru untuk membantu mencari informasi dengan cepat. Pada zaman sekarang, murid-murid sudah lebih cepat ketika mengetahui sebuah informasi daripada guru, sehingga guru pun harus pintar dalam mencari informasi, karena itulah guru dapat memanfaatkan penggunaan AI tersebut.

Pemanfaatan AI tentu guru harus bijak dalam menggunakannya serta seperlunya saja agar kemampuan guru tidak berkurang karena terlalu terbantu dengan adanya teknologi AI tersebut. Dikarenakan, jika dulu mengetik dan membuat sendiri untuk menyusun RPP atau modul sedangkan, jika menggunakan AI bisa dengan mengetikkan sesuai dengan kebutuhan. Hal inilah yang bisa menyebabkan kemampuan guru menjadi berkurang jika terbantu dengan AI tersebut. Solusi yang didapatkan adalah dengan tidak terlalu terpaku oleh teknologi dan dapat bijak dalam menggunakan teknologi.

Media pembelajaran yang digunakan melalui aplikasi *Canva* yaitu dengan memanfaatkan *PowerPoint* untuk memberikan materi dengan cara yang menarik bagi siswa. Memanfaatkan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, guru dapat mendesain secara menarik dengan visual yang ada sehingga siswa dapat antusias dengan mengikuti pembelajaran. Mata Pelajaran yang memakai *PowerPoint* dari *Canva* yaitu ada IPAS (gabungan dari IPA dan IPS) karena memiliki banyak materi untuk diberikan kepada siswa. Mata pelajaran matematika tidak bisa menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran karena ketika dijelaskan lebih mudah menjelaskan lewat tulisan di papan

tulis secara perlahan agar siswa lebih mudah mengerti. Penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran di mata pelajaran IPAS mempunyai alasan, yaitu karena siswa akan cepat bosan dan mengantuk jika guru menjelaskan dengan metode ceramah. Pemanfaatan media pembelajaran *PowerPoint*, guru akan menampilkan gambar-gambar dan tayangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa lebih senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Memanfaatkan *PowerPoint* melalui aplikasi *Canva* dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran, karena ketika ingin membuat materi pembelajaran, guru dapat memberikan contoh gambar dengan cara mengetikkan pada kolom "Elemen" yang berada di aplikasi *Canva* dan langsung tersedia gambar yang ingin ditambahkan. Hal ini dapat membuat guru merasa efektif dengan perubahan penggunaan teknologi AI dalam membuat media pembelajaran. Respon siswa ketika media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* juga menjadi lebih senang karena adanya gambar dan tayangan yang bisa memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran sehingga dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Memanfaatkan kehadiran aplikasi *Canva* dengan membuat media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Dalam proses pembelajaran pun akan berdampak kepada siswa dengan melihat respon dan hasil belajar yang telah dilakukan oleh para siswa. Untuk melihat hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa dapat dilihat ketika akhir proses pembelajaran, bagaimana siswa dapat menangkap dan merangsang materi yang sudah dilakukan selama proses

pembelajaran. (Julita & Dheni Purnasari, 2022)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *Canva* dapat mempengaruhi antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang pesat dan seiring berjalannya waktu teknologi merambah ke dalam dunia pendidikan.

Pendidikan memerlukan teknologi untuk menambah keefektifan dalam proses pembelajaran. *Canva* merupakan salah satu contoh aplikasi yang hadir dalam dunia teknologi. Hadirnya *Canva* dapat mempermudah guru untuk membuat media pembelajaran karena akses yang mudah.

Memanfaatkan *Canva* dapat mempermudah guru untuk membuat media pembelajaran yang mempunyai visual menarik dan dapat menarik antusias peserta didik. Mata Pelajaran seperti IPAS yang memiliki banyak materi akan terlihat menarik bagi peserta didik jika guru dapat memanfaatkan fitur “Elemen” yang terdapat pada aplikasi *Canva*. Peserta didik akan lebih mudah menangkap materi yang disertakan foto atau video yang berkaitan dengan pembelajaran, dibandingkan hanya dengan metode ceramah yang membuat peserta didik bosan dan mengantuk. Maka, guru harus mempersiapkan dan menyajikan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35.

<https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>

- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(1), 64–67. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 75–83. <https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri*, 148–153.
- Iryana, & Kawasati, R. (2019). *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Iwan, R. (2023). Pemanfaatan Media Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 105–109. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v1i1.122>
- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022).

- Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- 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>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA)* 2, 2(November), 347–352.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara (CMN).
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Tiara Melinda, & Erwin Rahayu Saputra. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wibisono, A. (2019). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. [https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html#:~:text=Metode](https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html#:~:text=Metode%20kualitatif%20merupakan%20metode%20yang,suatu%20fenomena%20yang%20lebih%20komprehensif)
- Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(3), 104–111.