

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL**

Siti Masitoh Hasibuan<sup>1</sup>, Lijah Adena Hasibuan<sup>2</sup>  
<sup>12</sup> STKIP padang lawas

---

**Article Info**

**Article history:**

Published Mei 31, 2024

---

**Kata Kunci:**

Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Era Digital.

**ABSTRAK**

---

Di era digital ini menjadikan manusia sangat bergantung pada teknologi terlebih pada 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 yang telah disediakan untuk desainya pengguna inginkan, dan dapat 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.

---

**1. 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 (Sadiman et 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 diseluruh 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 mengimplementasikan 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. Tidak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan dimanapun. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang sudah 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, baik 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.

## **2. METODOLOGI**

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.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual dengan mudah dan cepat. Dengan Canva, pengguna dapat membuat desain seperti poster, presentasi, infografis, brosur, kartu ucapan,

media sosial, dan berbagai jenis konten visual lainnya tanpa perlu memiliki keterampilan desain profesional.

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, instagram 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, kompunter, maupun gawai. Semua bisa menggunakan aplikasi ini.

Aplikasi Canva ini memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut:

1. Tersedia desain menarik yang beragam
2. Meningkatkan kreativitas baik guru ataupun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkanberagamfituryang tersedid
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,

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.

Canva adalah alat desain grafis yang mudah digunakan dan dapat diakses secara online, yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam materi visual seperti poster, presentasi, infografis, kartu, dan banyak lagi. Berikut adalah beberapa cara pemanfaatan Canva dalam pembelajaran siswa:

1. Pembuatan Materi Pembelajaran Menarik: Guru dapat menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan visual seperti presentasi, infografis, dan poster. Dengan fitur-fitur yang intuitif, guru dapat menggabungkan teks, gambar, dan elemen desain lainnya untuk membuat materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Tugas dan Proyek Kreatif: Guru dapat memberikan tugas atau proyek di mana siswa harus menggunakan Canva untuk membuat karya kreatif mereka sendiri, seperti poster kampanye, brosur, kartu ucapan, atau presentasi. Ini membantu meningkatkan keterampilan desain dan kreativitas siswa.
3. Portofolio Digital: Siswa dapat menggunakan Canva sebagai alat untuk membuat portofolio digital mereka. Mereka dapat menyimpan semua karya desain dan proyek yang telah mereka selesaikan selama tahun ajaran dalam satu tempat yang mudah diakses.
4. Membuat Infografis dan Visualisasi Data: Canva dapat digunakan untuk membantu siswa membuat infografis dan visualisasi data yang membantu menjelaskan informasi dengan cara yang lebih jelas dan mudah dimengerti.
5. Pembuatan Lembar Kerja dan Materi Bantu: Guru dapat menggunakan Canva untuk

membuat lembar kerja dan materi bantu yang menarik dan interaktif, seperti kartu belajar atau kartu memori. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

6. Pembuatan Proyek Kolaboratif: Canva memungkinkan kolaborasi antara beberapa pengguna, sehingga siswa dapat bekerja bersama untuk membuat proyek kreatif atau presentasi kelompok dengan mudah.
7. Membuat Kartu Flash: Siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat kartu flash yang membantu mereka belajar fakta-fakta penting atau kosakata baru dengan cara yang menyenangkan.
8. Presentasi Interaktif: Siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat presentasi interaktif yang menarik perhatian teman sekelas dan guru. Mereka dapat menggabungkan gambar, video, dan elemen desain lainnya untuk membuat presentasi yang menarik.

Dengan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran siswa, diharapkan siswa dapat lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan desain, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan alat desain grafis seperti Canva juga membantu meningkatkan literasi visual siswa, yang merupakan keterampilan yang sangat berharga di era digital saat ini.

#### **4. KESIMPULAN**

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.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- 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).
- 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.
- Hambali.,Dkk (2022).Tinjauan Studi Pustaka Tahapan Domain Afektif untuk Mengukur Karakter Siswa. *JurnalBasicedu*,6(4), 5508-5515.
- 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.
- 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.
- Mahardika.,Dkk (2021).Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Pustakaadawiyah, (2019).*Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan*

- Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa.Proceeding Education Transformation in Facing Industrial Revo
- Rahmatullah, (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva.Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha,12(2), 317-327.
- 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.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva se- bagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Abdi- mas Siliwangi, 4(2), 335-343.
- Riono, & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Ber- basis Aplikasi Canva. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(1), 117-127.
- Wulandari,T.,&Mudinillah,A.(2022).EfektivitasPenggunaanAplikasiCANVAse- bagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 102-118.