

INTERPRETASI PENGGUNAAN PLATFORM CANVA SEBAGAI SARANA RUANG EKSPLORASI KREATIF GURU DI SEKOLAH DASAR NEGERI 106 AJITUNGGAL CIJAMBE

Dinda Maryam Salima¹, Karina Dewi Julianida Firman², Rifandi Kusuma³
dindamaryamsalima@upi.edu¹, karinadjf17@upi.edu², rifandiiks28@upi.edu³
 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Article Info

Article history:

Published Desember 31, 2024

Kata Kunci:

Canva, Guru, Media Pembelajaran, Penggunaan Canva, Ruang Eksplorasi Kreatif.

Keywords: Canva, Teachers, Learning Media, Canva Use, Creative Exploration Space.

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini adalah perkembangan teknologi memberikan pengaruh dalam segala aspek termasuk pendidikan. Dimana pendidikan hari ini harus menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga perlu adanya adaptasi teknologi ke dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interpretasi guru terhadap aplikasi pembelajaran Canva dan pengaruhnya bagi pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dimana responden diwawancarai untuk mendapatkan data yang bisa memberikan gambaran serta analisis, Subjek penelitiannya adalah guru-guru di SDN 106 Ajitunggal, Cijambe, Kota Bandung. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, persepsi guru terhadap aplikasi Canva ini sangat positif, terlihat dari semua guru yang menjadi responden menggunakan aplikasi Canva karena merasa aplikasi ini memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran karena menampilkan aspek visual yang bervariasi dan tidak membosankan, bisa membuat berbagai bentuk media dan penggunaannya tidak rumit.

ABSTRACT

The background of this research is that technological developments have an influence in all aspects including education. Where today's education must create an effective and efficient learning process, so there is a need for technology adaptation into learning. This study aims to find out teachers' interpretation of the Canva learning application and its influence on the implementation of the learning process in the classroom. The method used in this study is a survey where respondents are interviewed to get data that can provide an overview and analysis, the research subjects are teachers at SDN 106 Ajitunggal, Cijambe, Bandung City. Based on the results of the research conducted, teachers' perception of the Canva application is very positive, as seen from all teachers who are respondents using the Canva application because they feel that this application has a positive influence on the learning process because it displays visual aspects that are varied and not boring, can make various forms of media and its use is not complicated.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang global mempengaruhi berbagai aspek kehidupan di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan pendidikan. Perkembangan teknologi yang ada tidak dapat dihindari, sebab majunya teknologi seiring dengan majunya ilmu pengetahuan. Terciptanya teknologi adalah untuk membantu manusia sebagai sarana prasarana menjalankan suatu kegiatan. Dalam bidang pendidikan, tentunya teknologi memiliki pengaruh yang sangat penting. Menurut Nurindah dan Kasman (2021), pendidikan menjadi salah satu penunjang kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran, sehingga perlu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidikan menjadi sarana mempelajari ilmu pengetahuan dan menggali keterampilan bagi peserta didik, karena akan menjadi bekal di kehidupan berikutnya. Seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi pada saat ini, maka semua elemen dalam dunia pendidikan harus mampu mengimbangi kemajuan teknologi yang ada. Setiap perkembangan yang ada tentunya memiliki pengaruh, begitu juga dengan teknologi yang memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Dengan hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan membuat pendidikan menjadi lebih mudah dalam segala aspek. Penerapan nyata teknologi sudah diterapkan dalam pendidikan adalah dengan adanya pembelajaran jarak jauh menggunakan jaringan internet dan perangkat teknologi yang mendukung. Berdasarkan hal tersebut, teknologi dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan, adanya perangkat yang interaktif dengan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran di kelas.

Teknologi dapat menjadi pusat sumber daya yang bagus untuk menunjang proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan yang tertulis dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Kompetensi Lulusan Standar Isi, pada point ke-13 yang berbunyi "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran". Pihak sekolah dapat mengadakan inovasi yang positif dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi salah satunya dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru dapat menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Media berbasis teknologi yang ada digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi terkait materi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang paling signifikan adalah penggunaan media visual seperti gambar, video, dan infografis. Menurut Sahuni et al (2020), media visual adalah suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indra. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan Masani (2021), bahwa media visual dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan dipelajari. Media visual dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dengan tetap memberikan gambaran yang konkrit dalam pembelajaran. Salah satu media visual yang berperan sebagai ruang eksplorasi kreatif guru yaitu penggunaan platform (Canva). Menurut (Lubis, R. K, dkk) canva berperan dalam membantu memfasilitasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik berdasarkan fungsi teknologi yang menghasilkan keterampilan dan kreativitas yang dapat merangsang minat belajar peserta didik dengan menghadirkan lingkungan belajar dan pemberian materi pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu riset ini bertujuan untuk melihat bagaimana interpretasi penggunaan platform (Canva) sebagai Ruang Eksplorasi Kreatif Guru di Sekolah Dasar Negeri 106 Ajitunggal Cijambe.

2. METODOLOGI

Riset terkait interpretasi penggunaan Platform (Canva) sebagai Ruang Eksplorasi Kreatif ini menggunakan metode survey. Menurut Mc Millan dan Schumacher (2001),

dalam penelitian survei peneliti menyeleksi satu sampel dan responden dan menggunakan kuesioner atau melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi terhadap permasalahan yang diteliti. Riset ini menggunakan metode survei dengan metode pengumpulan data melalui wawancara kepada guru kelas rendah dan kelas tinggi di SDN 106 Ajitunggal Cijambe Kota Bandung. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan suatu fenomena. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian survei menurut Soeharto (2000) dimana tujuan diklasifikasikan menjadi dua yaitu, survei bertujuan memberikan gambaran atau penjelasan tentang sesuatu dan survei bertujuan untuk melakukan analisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru kelas rendah dan tinggi di SDN 106 Aji Tunggal Cijambe, terdapat beberapa poin yang didapat, yaitu (1) penggunaan canva dalam pembelajaran, (2) Canva meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dan (3) tantangan serta solusi yang dihadapi guru kelas dalam penggunaan platform canva dalam pembelajaran. Poin-poin tersebut menjadi pembahasan yang memberikan gambaran sekaligus analisis mengenai penggunaan aplikasi canva untuk mendukung pembelajaran di Sekolah Dasar.

1. Penggunaan Canva untuk pembelajaran

Canva pada beberapa tahun terakhir merupakan aplikasi yang sangat populer di kalangan guru-guru terutama guru Sekolah dasar.. Hasil penelitian dari Tantri, dkk (2023) juga membenarkan hal tersebut karena penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas guru apalagi dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Platform tersebut dapat mendukung guru dalam menciptakan gambaran visual yang menarik karena didalamnya terdapat beberapa fitur seperti gambar, animasi dan template yang bervariasi sehingga mengatasi kebosanan yang dialami peserta didik. Penjabaran ini terlihat dari hasil wawancara dimana semua guru menggunakan platform Canva untuk membantu pembelajaran walaupun dengan intensitas yang berbeda-beda. Hasil ini memperlihatkan betapa populernya aplikasi Canva.

Kepopuleran tersebut tidak terlepas dari banyaknya fitur visual yang ada pada aplikasi sehingga pembuatan LKPD dengan desain yang menarik, tampilan presentasi atau editing video. Fitur tersebut mempengaruhi reaksi peserta didik yang lebih tertarik pada berbagai macam bentuk visual yang sesuai dengan usia mereka. Menurut Ani, seorang guru kelas dua di SDN 106 Aji Tunggal Cijambe “Canva itu desainnya bagus-bagus pilihan gambarnya banyak sudah tersedia bahkan templatnya sudah ada tugas saya adalah menggantinya sesuai kebutuhan pembelajaran”. Melihat kemudahan tersebut, guru-guru menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran yang lebih baik lagi dengan menggunakan Canva. Secara tidak langsung mendorong guru agar lebih kreatif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Rahmatullah, dkk. (2020) yang memberikan hasil penelitiannya bahwa hasil media pembelajaran yang dibuat dengan canva memenuhi aspek kelengkapan konten maupun dari segi desain tampilannya.

2. Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Guru

Di Tengah tuntutan guru yang harus menjadi kreatif dan inovatif, Canva hadir sebagai jawaban yang memberikan banyak kemudahan untuk menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pembelajaran yang berdiferensiasi. Canva bisa memfasilitasi hal tersebut dengan berbagai macam fitur yang bisa dieksplorasi dan diterapkan. Guru kelas memanfaatkan Canva tidak hanya untuk desain grafis LKPD saja tetapi juga editing video. Terkadang guru lebih fokus untuk mendesain agar menghasilkan tampilan yang lebih menarik bagi peserta didik. Menurut Mahfuz, seorang guru kelas empat

di SDN 106 Aji Tunggal Cijambe “saya menghabiskan waktu lebih lama dalam mendesain elemen-elemennya mencari gambar yang cocok dan sesuai daripada kontennya, dan saya merasa kreativitas saya meningkat karena termotivasi ingin menciptakan sesuatu yang berbeda dan menarik bagi peserta didik”. Terbukti dengan desain yang menarik peserta didik lebih excited daripada biasanya. Karena guru dapat menyesuaikan gambar atau elemen yang lebih bervariasi sesuai dengan tingkatan kelasnya. Kelas rendah cocok menggunakan media visual seperti gambar atau elemen tentang suatu keadaan yang membuat mereka lebih mengerti tentang materi. Senada dengan hasil wawancara ini, pendapat Idawati, et al, (2022) juga menyampaikan bahwa Canva tidak membuat proses pembelajaran menjadi membosankan dan bahkan cocok digunakan untuk bidang pekerjaan lainnya.

Ternyata canva dapat meningkatkan semangat guru kelas dalam mendesain menyesuaikan gambar atau elemen yang cocok dengan muatan konten, itu artinya Canva secara tidak sadar dapat meningkatkan kreativitas seorang guru. Inovasi guru tercipta dari rasa ingin menciptakan sesuatu desain yang berbeda atau lebih bagus dari template yang sudah ada. Inovasi yang dilakukan juga bisa dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi anak seperti menggunakan metode role playing. Guru mendesain di Canva gambar atau elemen apa yang cocok dengan peran apa saja yang akan dimainkan oleh peserta didik kemudian di print dan ditempel di setiap masing-masing peran.

3. Tantangan dan Solusi

Guru merupakan satu bidang profesi yang selamanya akan berada dalam lingkup pendidikan, yang mengartikan bahwa guru akan terus mengkaji dan mengembangkan segala aspek pendukung keberhasilan pendidikan, dalam hal ini mendefinisikan bahwa mengharuskan guru untuk terus berpacu beriringan dengan perkembangan teknologi seiring perkembangan zaman. Saat ini aspek teknologi berkembang sangat pesat, tetapi keterampilan guru terhadap penggunaan teknologi cenderung merangkak. Disebutkan dalam hasil wawancara yang dilaksanakan bahwa keterampilan guru terhadap teknologi terhambat karena kurangnya penerimaan pengetahuan yang didapatkan dan sulitnya sarana penunjang pelaksanaan penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di SDN 106 Aji Tunggal Cijambe, terdapat beberapa tantangan bagi para guru terutama dalam mengenal fitur Canva dan bagaimana cara penggunaannya yang sampai saat ini menjadi keluhan dalam efektivitas penggunaan Canva. Terdapat beberapa fitur yang kurang maksimal penggunaannya, para guru sepakat bahwa dalam penggunaan canva yang efektif harus didukung perangkat yang baik seperti laptop karena jika dalam penggunaan canva tidak didukung perangkat yang memadai maka muncul kendala-kendala yang sangat berdampak kepada hasil penggunaannya, permasalahan tersebut mencakup kecepatan akses fitur Canva yang terlebih para guru dibatasi oleh spesifikasi jika canva diakses melalui gawai (Handphone) yang dimiliki guru dirasa kurang efektif bahkan jika dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi lainnya canva berbanding jauh dalam aspek pengaksesannya.

Selanjutnya, tantangan yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi canva ini adalah memunculkan perbandingan guru terhadap penggunaan aplikasi canva dengan powerpoint. Di masa perkembangan IPTEK yang kian berkembang ini teknologi-teknologi terdahulu masih menjadi hal yang sulit ditinggalkan bagi para guru. Disampaikan oleh guru dalam pelaksanaan wawancara bahwa yang menjadi alasan utama hal tersebut terjadi yaitu kenyamanan penggunaan. Guru cenderung lebih nyaman menggunakan perangkat teknologi terdahulu karena dirasa mudah dan sudah menguasai teknologi tersebut. Padahal guru pun mengerti bahwa sudah seharusnya mereka mengikuti perkembangan teknologi yang ada supaya dapat melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif. Solusi yang

dilakukan biasanya para guru melakukan tutor sebaya dengan rekan guru lainnya yang lebih menguasai Canva.

Dengan berbagai tantangan yang dihadapi guru di era digital saat ini, terutama pada penggunaan Canva guru dapat mengatasinya dengan berbagai solusi. Harapan para guru agar platform digital seperti Canva ini dapat terus berkembang dengan memberikan fitur-fitur yang lebih menarik lagi, agar setiap individu termasuk guru dapat mengembangkan kreativitasnya tanpa batas. Sebagai guru juga mereka sadar bahwa usia berapapun mereka harus terus mengasah keterampilan mereka dalam dunia yang serba digital ini. Ketika kondisi membludaknya penggunaan Canva ini muncul, pihak sekolah harus jeli dalam memandang bahwa terlepas dari kendala dan masalahnya. Aplikasi ini dapat membantu memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik, sehingga harus adanya pelatihan dalam menggunakan aplikasi tersebut agar guru menjadi lebih ahli dalam mengoperasikannya.

Di masa depan nanti, mungkin saja muncul aplikasi ataupun tools lain yang lebih canggih. Canva ini ibarat sebagai pembuka jalan masuknya fitur teknologi lain yang bisa diterapkan oleh guru. Apalagi muncul teknologi Artificial Intelligence, Virtual Reality dll. Ketertarikan pada Canva ini diharapkan tidak surut pada satu aplikasi atau teknologi saja tapi diharapkan bisa membuat para guru meningkatkan kemampuannya dalam teknologi informasi dan komunikasi.

4. KESIMPULAN

Terciptanya teknologi adalah untuk membantu manusia sebagai sarana prasarana menjalankan suatu kegiatan. Dalam bidang pendidikan, tentunya teknologi memiliki pengaruh yang sangat penting. Salah satunya yaitu, platform Canva yang membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam hal memberikan banyak sumber daya visual yang bisa digunakan untuk membuat LKPD, presentasi ataupun editing video. Namun, tidak terlepas dari banyaknya kelebihan juga memiliki kekurangan yang dianggap guru menjadi sebuah kendala. Platform Canva memerlukan beberapa syarat untuk bisa berjalan optimal, seperti koneksi internet yang stabil, dan para guru sepakat bahwa dalam penggunaan canva yang efektif harus didukung perangkat yang baik seperti laptop serta penting juga kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Maka dari itu, dukungan dari pihak sekolah sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan guru mengoperasikan aplikasi berbasis teknologi, informasi dan komunikasi. Kesimpulan ini diharapkan bisa memberikan gambaran dan manfaat, baik untuk pembaca ataupun peneliti yang akan melanjutkan penelitian yang berkaitan dengan aplikasi Canva atau yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. K., Kamal, A. L., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Penggunaan Google Earth dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 9. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.379>
- Cusumano, M. A. (2008). How companies become platform leaders. MIT Sloan management review. <https://sloanreview.mit.edu/x/49201>
- Donders, K., Pauwels, C., & Loisen, J. (Eds.). (2014). *The Palgrave handbook of European media policy*. Springer.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32-37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- Guilford, J. P. (2017). Creativity: A quarter century of progress. In *Perspectives in creativity* (pp. 37-59). Routledge.
- Gunawan, A. (2016). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui penggunaan media pendidikan dalam pembelajaran IPS SD. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2).

- <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v3i2.1162>
- Humaidi, H., & Sain, M. (2020). Pengembangan kreativitas guru dalam proses pembelajaran. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 146-160. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.238>
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 745–752. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A., & L, N. (2021). UTILIZATION OF VISUAL MEDIA TO ACHIEVE LEARNING OBJECTIVES. *Akademika*, 10(02), 291-299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Lubis, R. K., Vinsensia, D., & Utami, Y. (2024). Peningkatan Ketrampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd N 104276 Serbajadi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 855-859. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2872>
- Maidiana, M. (2021). Penelitian survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 20-29. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Maulana, D. R., Zahra, A., Hisan, K., & Sumarni, L. (2024). Strategi Negosiasi Efektif di Era Digital melalui Platform Digital. *Konsensus: Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 1(4), 236-243. <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i4.284>
- Rahmatullah, Inanna & Andi T.A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha Vol. 12 No. 2*, 317-327. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19185>
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi platform digital sebagai media pembelajaran daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada masa pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76-84. <https://www.ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/27>.