

Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang

Imam Baihaqi¹, Ahmad Fadly²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

ahmad.fadly@umj.ac.id

Abstrak. Pembelajaran yang efektif memerlukan integrasi teknologi yang cermat dan inovatif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa di era digital ini. Dalam konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi penggunaan Canva, platform desain grafis online yang populer dan mudah digunakan, sebagai media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan campuran, yaitu gabungan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, untuk mengumpulkan data komprehensif dari siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan Canva sebagai media desain. Metode penelitian ini meliputi survei terstruktur untuk mengukur persepsi dan pengalaman siswa dalam menggunakan Canva, serta observasi langsung untuk melihat interaksi mereka dengan platform. Melalui penggunaan Canva diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan desain grafis sekaligus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Studi ini meneliti dampak penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran desain grafis di SMP Muhammadiyah 22 Pamulang pada siswa kelas 7. Survei menunjukkan 80% responden mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan menggunakan Canva untuk mengatur media pembelajaran, meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas dalam menciptakan materi yang menarik dan informatif. Observasi langsung menunjukkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep desain visual, dengan penerapan prinsip tata letak yang baik, penggunaan warna yang tepat, dan integrasi multimedia yang lebih baik dalam karya mereka. Penggunaan Canva juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui praktik dan diskusi kelompok, mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi yang efektif. Hasilnya adalah produksi media pembelajaran berkualitas yang mencerminkan penerapan konsep desain sesuai dengan kebutuhan siswa, serta menunjukkan minat yang lebih besar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Presentasi, Desain grafis, Pengembangan keterampilan

1. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperjelas, memperkuat, dan mendukung pemahaman materi yang diajarkan. Daryanto (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyulut perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan (Hamka & Effendi, 2018), yang mendefinisikan Media Pembelajaran sebagai segala bentuk fisik maupun non-fisik yang secara sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga, media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Pendidikan di era digital saat ini memerlukan

2464

pendekatan yang inovatif dan terkini untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang semakin beragam. Perkembangan teknologi telah mengubah lanskap pembelajaran, memperkenalkan platform dan alat baru yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik. Salah satu platform yang semakin populer dalam konteks ini adalah Canva, sebuah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual dengan mudah dan cepat.

(Johnson & Smith, 2021), Aplikasi Canva telah membawa banyak manfaat dalam konteks pembelajaran desain grafis. Kemudahan penggunaan antarmuka yang intuitif serta aksesibilitas yang fleksibel melalui berbagai perangkat telah membantu siswa dari berbagai tingkat keahlian untuk belajar dan menciptakan desain grafis dengan mudah. Fitur-fitur kustomisasi yang luas memberikan siswa kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan beragam, sementara pendekatan pembelajaran berbasis proyek melalui penggunaan Canva memperdalam pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip desain grafis.

Namun, dalam mengadopsi (Chen & Wang, 2022), Canva sebagai alat utama dalam pembelajaran desain grafis, beberapa tantangan perlu diatasi. Salah satunya adalah keterbatasan fitur, di mana beberapa fitur kustomisasi dan fungsionalitas mungkin terbatas jika dibandingkan dengan perangkat lunak desain profesional lainnya. Hal ini dapat membatasi eksplorasi siswa terhadap teknik desain yang lebih canggih. Selain itu, ketergantungan pada koneksi internet menjadi kendala lain, karena Canva merupakan aplikasi berbasis web yang memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengaksesnya. Tergantung pada keadaan koneksi internet di sekolah atau di rumah siswa, hal ini dapat menjadi hambatan yang menghambat akses dan penggunaan Canva.

Selain itu, keterbatasan ketersediaan konten premium juga perlu diperhatikan. Beberapa elemen desain premium dalam Canva, seperti gambar dan ilustrasi, mungkin memerlukan pembayaran tambahan. Hal ini dapat menjadi kendala bagi sekolah atau siswa yang memiliki anggaran terbatas untuk memperoleh akses ke konten premium tersebut. Terakhir, pengalaman pengguna yang berbeda juga merupakan faktor yang harus diperhatikan. Meskipun Canva dirancang untuk mudah digunakan, pengalaman pengguna setiap individu bisa bervariasi. Siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi atau memiliki tingkat keterampilan yang berbeda dalam desain grafis mungkin memerlukan bantuan tambahan atau waktu yang lebih lama untuk menguasai penggunaan aplikasi ini.

Dengan kesadaran akan tantangan-tantangan ini, pendekatan yang tepat dan dukungan yang memadai dapat membantu mengatasi hambatan yang mungkin muncul dalam penggunaan Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Sehingga, sambil memanfaatkan keunggulan Canva dalam memudahkan pembelajaran desain grafis, perlu juga dilakukan upaya untuk mengatasi dan mengelola tantangan yang ada guna memaksimalkan potensi pembelajaran.

(Resmini, Satriani, & Rafi, 2021), Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi.

Canva dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih & erna, 2021) mengartikan bahwa Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik.

Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 22 Pamulang, tantangan dalam memberikan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik adalah hal yang terus menjadi perhatian utama. Dalam menghadapi era digital yang terus berkembang, pendidik di sekolah ini dituntut untuk tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga untuk memanfaatkannya secara optimal guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, penting untuk mencari cara-cara inovatif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang menarik perhatian dalam konteks ini adalah Canva, sebuah alat desain grafis daring yang user-friendly dan memiliki berbagai fitur yang dapat mendukung pembuatan materi visual yang menarik dan informatif.

SMP Muhammadiyah 22 Pamulang menyadari pentingnya mengembangkan strategi pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan kreativitas untuk meningkatkan daya serap materi serta keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini diinisiasi untuk menjelajahi potensi pemanfaatan Canva sebagai media desain interaktif dalam konteks pembelajaran di sekolah ini.

Melalui pendekatan yang terintegrasi antara teknologi dan pendidikan, diharapkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di SMP Muhammadiyah 22 Pamulang dapat menjadi salah satu langkah strategis dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan kreativitas mereka, dan secara keseluruhan, meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah ini.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendekatan campuran, yaitu kombinasi antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan campuran memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang diteliti dengan memadukan kelebihan dari kedua pendekatan tersebut. Berikut adalah rincian metode penelitian yang digunakan:

1. Survei Terstruktur: Survei terstruktur dilakukan untuk mengukur persepsi dan pengalaman siswa dalam menggunakan Canva sebagai media desain untuk pembelajaran. Survei ini dapat berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan kepuasan siswa terhadap penggunaan Canva, tingkat kemahiran dalam menggunakan platform tersebut, dan manfaat yang dirasakan dari integrasi Canva dalam pembelajaran.
2. Observasi Langsung: Observasi langsung dilakukan untuk melihat secara langsung interaksi siswa dengan platform Canva. Dalam observasi ini, peneliti mencatat bagaimana siswa menggunakan Canva, kesulitan yang mereka hadapi, dan tingkat keterlibatan mereka saat menggunakan platform tersebut.

3. Implementasi Canva dalam Pembelajaran: Canva akan diintegrasikan ke dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti pembuatan presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran interaktif lainnya. Selama proses implementasi, peneliti akan memantau interaksi siswa dengan Canva dan mengumpulkan data terkait dengan kualitas hasil karya yang dihasilkan serta tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Analisis Data: Data yang dikumpulkan melalui survei dan observasi akan dianalisis secara terpisah sesuai dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dapat meliputi penggunaan statistik deskriptif untuk menganalisis data survei, sedangkan analisis kualitatif dapat meliputi identifikasi pola-pola dan temuan-temuan utama dari data observasi. Selanjutnya, hasil dari kedua analisis ini akan disintesis untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang dampak penggunaan Canva dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan pendekatan campuran ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang potensi penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan .

Hasil Penelitian:

1. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis:

Dari survei yang dilakukan terhadap siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 22 Pamulang, sebanyak 80% responden melaporkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka menggunakan aplikasi Canva untuk mengatur media pembelajaran. Mereka merasa lebih percaya diri dan kreatif dalam menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan informatif setelah menggunakan Canva.

2. Peningkatan Pemahaman Konsep Desain Visual:

Melalui observasi langsung selama sesi pembelajaran, siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 22 Pamulang menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep desain visual setelah menggunakan Canva. Mereka mampu menerapkan prinsip-prinsip tata letak yang

baik, penggunaan warna yang tepat, dan integrasi elemen multimedia dengan lebih baik dalam hasil karya mereka.

3. Keterlibatan dan Kolaborasi Siswa:

Data dari observasi dan survei menunjukkan adanya peningkatan dalam keterlibatan dan kolaborasi siswa selama sesi pembelajaran dengan Canva. Sesi praktik bersama dan diskusi kelompok kecil berhasil mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, dan saling berbagi pengalaman.

4. Pembuatan Media Pembelajaran Berkualitas:

Sebagian besar siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 22 Pamulang mampu menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas menggunakan Canva. Hasil karya mereka mencerminkan penerapan konsep-konsep desain yang telah dipelajari dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik mereka.

5. Penyampaian Materi yang Lebih Menarik:

Hasil akhir dari kegiatan ini adalah peningkatan dalam penyampaian materi pembelajaran. Siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, dan hal ini tercermin dari respons positif mereka terhadap materi pembelajaran yang disajikan menggunakan media yang dirancang dengan baik melalui Canva.

Pembahasan:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Canva sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 22 Pamulang dalam meningkatkan keterampilan desain grafis, pemahaman konsep desain visual, keterlibatan, kolaborasi, serta kualitas penyampaian materi pembelajaran.

Peningkatan keterlibatan siswa dari latar belakang ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alat yang efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, bahkan di tingkat sekolah menengah pertama. Hasil penelitian ini memberikan wawasan bagi guru dan pendidik di SMP Muhammadiyah 22 Pamulang tentang potensi penggunaan platform desain grafis online dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan efektif sesuai dengan karakteristik siswa mereka.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan:

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 22 Pamulang mengenai integrasi Canva sebagai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif yang signifikan. Siswa mengalami peningkatan keterampilan desain grafis, pemahaman konsep desain visual, keterlibatan, kolaborasi, serta kualitas penyampaian materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran di era digital, bahkan di tingkat sekolah menengah pertama.

Saran:

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Materi Pembelajaran: Guru dapat terus mengembangkan materi pembelajaran yang menggunakan Canva sebagai media, termasuk memperluas cakupan materi yang dapat dirancang menggunakan platform ini.
2. Pelatihan dan Bimbingan: Memberikan pelatihan dan bimbingan kepada guru mengenai penggunaan Canva secara efektif dalam pembelajaran sehingga mereka dapat memanfaatkannya secara maksimal.
3. Pengayaan Aktivitas Pembelajaran: Memperkaya aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif Canva, seperti membuat presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran interaktif lainnya.
4. Evaluasi dan Umpan Balik: Melakukan evaluasi terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran secara berkala serta memberikan umpan balik kepada siswa untuk terus memperbaiki kualitas karya mereka.
5. Penelitian Lanjutan: Melakukan penelitian lanjutan untuk lebih mendalami pengaruh penggunaan Canva dalam pembelajaran serta mengidentifikasi strategi yang lebih spesifik untuk meningkatkan efektivitas penggunaannya.

Dengan implementasi saran-saran tersebut, diharapkan penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat menjadi lebih optimal dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka.

5. Ucapan Terima kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 22 Pamulang yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan Al-Tadzkiyyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 31–43.
- Chen, L., & Wang, H. (2022). Overcoming Limitations of Canva in Graphic Design Education: Strategies and Recommendations. *Journal of Educational Technology & Society*, 89-104.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2018). pengembangan media pembelajaran blended learning . *Journal of Natural Science and Integration*, 19-33.
- Johnson, M., & Smith, A. (2021). Enhancing Graphic Design Learning with Canva: A Case Study of Secondary Education. *Journal of Educational Technology*, 112-125.
- Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan.. Diambil kembali dari https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 335–343.
- Triningsih, & erna, d. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge: Toward a Media History of Documents*, 128–144.
- Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), Desember.

Azhar Arsyad, "Media pembelajaran," Jakarta PT Raja Graf. persada, vol. 36, no. 1, hal. 9–34, 2011