



Pemanfaatan Media Canva dalam Presentasi Belajar Mahasiswa STAI Ibnu Rusyd Kotabumi

Syukron Ar Rasyid IGB^{1*}, Ariyanto², Indah Kumala Putri³, Nurul Andini⁴, Dessy
Kurnia Mulyani⁵

¹⁻⁵Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, Indonesia

Alamat: Jl. Sukarno Hatta No. 73, Tj. Aman, Ke Kotabumi Sel, Kabupaten Lampung Utara, Lampung
34516

*Korespondensi penulis: syukronalrasyid@gmail.com

Abstract. *Technological progress is something that cannot be avoided in this life, where the world has shifted from the era of industrialization to the era of digital technology. The Canva application is a web-based platform that can be used to create various interesting designs. There are many features that can be used in Canva, including graphics, posters, presentations, flyers, brochures, and so on. The approach used in this research is descriptive qualitative. Qualitative research is a research method used to examine the condition of a natural object. The researcher's aim is to determine the use of Canva media in STAI Ibnu Rusyd Kotabumi learning presentations. The results and discussion of this researcher are that the Canva application is a web-based platform that can be used to create various interesting designs. The material that will be made into a learning video uses Canva design.*

Keywords: *Media, Canva, Learning, Presentation.*

Abstrak. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, yang mana dunia telah beralih dari era industrialisasi ke era teknologi digital. Aplikasi Canva merupakan platform berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Banyak fitur yang bisa digunakan dalam Canva di antaranya grafik, poster, presentasi, flyer, brosur, dan sebagainya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu kondisi objek alamiah. Tujuan peneliti ialah untuk mengetahui pemanfaatan media canva dalam presentasi belajar STAI Ibnu Rusyd Kotabumi. Hasil dan pembahasan peneliti ini ialah Aplikasi Canva merupakan platform berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Materi yang akan dibuat video pembelajaran menggunakan desain Canva.

Kata kunci: Media, Canva, Pembelajaran, Presentasi.

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, yang mana dunia telah beralih dari era industrialisasi ke era teknologi digital. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau Information and Communication Technology (ICT) dalam pendidikan membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik. Pelaksanaan pembelajaran pun cenderung menggunakan teknologi dalam mendukung pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring sangat memerlukan dukungan perangkat seperti laptop, HP, dan sebagainya. Perangkat tersebut digunakan untuk mengakses informasi atau melaksanakan kegiatan pembelajaran

Peran TIK dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan, demi mencapai tujuan pendidikan. Manfaat TIK/ICT memberikan kelebihan dalam mendukung sistem pembelajaran, dari segi pengajaran maupun penilaian kemampuan siswa. Menurut Christiana & Anwar (2021) *“ICT can be used in a variety of ways where it helps teachers and students to learn about their respective subject areas”*. TIK membantu guru dan siswa dalam belajar, siswa akan mendapatkan manfaat dari integrasi TIK, yaitu membantu merangsang pemahaman siswa mengenai subjek yang diberikan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik, sehingga proses belajar bisa terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Peserta didik pun akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dapat merangsang proses berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran

Kemajuan teknologi semakin pesat pada zaman sekarang ini. Pendidik harus memilih media pembelajaran yang cocok untuk peserta didiknya. Peneliti ingin memanfaatkan media Canva dalam pembelajaran. Harapannya, penggunaan aplikasi tersebut dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih efektif serta menarik. Kebaruan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan dua aplikasi sekaligus dalam proses pembelajaran

Aplikasi Canva merupakan platform berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Banyak fitur yang bisa digunakan dalam Canva di antaranya grafik, poster, presentasi, flyer, brosur, dan sebagainya. Adapun cara menggunakan aplikasi Canva, yaitu dengan membuka laman Canva.com di google kemudian membuat akun Canva, cara mendaftar dapat terhubung dengan Gmail, memilih dan membuat desain dengan menambahkan teks, selanjutnya mengunduh dan membagikan desain. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, konten visual, dan sebagainya

2. KAJIAN TEORITIS

Pemanfaatan media pembelajaran adalah langkah yang bisa diambil oleh tenaga pendidik untuk merangsang motivasi belajar mahasiswa. Teknologi yang hadir di dunia pendidikan telah memberikan efek positif, termasuk kemunculan aplikasi berbasis internet yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Contoh konkretnya adalah keberadaan Canva sebagai media pembelajaran online. Canva ialah program desain online

yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafis, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva

Berdasarkan hasil tinjauan berbagai literatur, dibawah ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan tulisan ini, diantaranya:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Dyan Yulianaa, Achmad Baijurib, Arico Ayani Supartoc, Siti Seitunid, dan Sheilla Syukriae (2023) dengan judul “PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF”. Dalam penelitian ini menggunakan metode literature review. PICOS framework digunakan dalam strategi mencari literature yang berasal dari jurnal. Data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data sekunder, dimana data yang diperoleh tidak langsung terjun ke lapangan, tetapi mengambil dari data penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan terdahulu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif dimanfaatkan sebagai media pembuatan video pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif, sehingga dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh A. Sobandi, Tjutju Yuniarsih, Rini Intansari Meilani, Resti Indriarti. (2023) dengan judul “Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning”. Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian ini dilakukan di SMK Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Subyek penelitian adalah para guru yang mengampu mata pelajaran kelompok produktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada empat fitur yang sudah dimanfaatkan oleh semua responden, yaitu: Template, Text Customization, pemilihan Background, Share serta unduh, sebaliknya PDF Editor, Canva Live, Duplikasi, Filter, Canva Teams, dan Desain Frame sama sekali belum ada yang menggunakan, sedangkan prosentase jumlah guru yang tidak menggunakan fitur lainnya masih bervariasi, dengan rincian sebagai berikut: 32% belum menggunakan fitur Animasi, 26% belum menggunakan fitur Grid Desain dan Foto, serta 20% belum menggunakan fitur Ilustrasi dan Icon
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Aldi Restu Putra (2024) dengan judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL CANVA PADA KOMPETENSI MAHASISWA TEKNIK BANGUNAN”. Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian ini menggunakan metode Tinjauan Pustaka atau

literatur review, yang melibatkan peninjauan dan evaluasi kritis terhadap sumber-sumber literatur dan penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia interaktif, seperti Canva, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di bidang teknik bangunan

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu kondisi objek alamiah. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data secara kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Pengambilan subjek penelitian ditentukan secara acak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi Canva selain dalam pendidikan juga bisa digunakan pada bidang lainnya. Canva dapat digunakan untuk mendesain konten di media sosial. Selain itu, dapat digunakan untuk melakukan desain lain, seperti membuat logo, poster, banner iklan, dan lainnya. Tentu hal tersebut menunjukkan keluasan manfaat dari aplikasi Canva. Bahkan, Canva juga banyak digunakan untuk membuat desain sertifikat. Aplikasi Canva merupakan platform berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Materi yang akan dibuat video pembelajaran menggunakan desain Canva.

Media Canva

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, 320nstagram 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 digunakan, bisa digunakan menggunakan laptop, komputer, maupun gawai. Semua bisa menggunakan aplikasi ini. Kita bisa mendownload aplikasi ini di *Play Store* ataupun di www.canva.com

Aplikasi Canva ini memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut:

- 1) Tersedia desain menarik yang beragam
- 2) Meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia
- 3) Hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran
- 4) Kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop ataupun gawai

Pemanfaatan Media Canva Dalam Presentasi Belajar

Dengan media pembelajaran melalui media Canva, pembelajaran menjadi semakin menarik dan bisa mengarahkan para peserta didik untuk berminat belajar. Selain itu, mereka dapat memahami materi yang dipelajari dengan baik. Selain itu, para pengajar dengan membuat beberapa poin dalam desain pembelajaran dan media pembelajaran bisa menyampaikan inti pelajaran. Pemahaman mahasiswa menjadi terbantu dengan adanya tampilan yang menarik. Oleh karena itu, pemahaman yang memadai bisa mempengaruhi proses pembelajaran yang dimulai dengan media yang menarik. Dari situasi ini, para pengajar ditantang untuk terus meningkatkan desain pembelajaran yang mengikuti perubahan teknologi dari waktu ke waktu. Tujuannya, agar inovasi semakin bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Aplikasi Canva bisa berada dalam pembuatan media pembelajaran. Sebagai pemula yang tidak memiliki kemampuan dalam hal membuat desain media berbasis komputer, menurut kami aplikasi Canva ini sangat tepat untuk digunakan. Berbagai fitur yang tersedia mudah diaplikasikan sesuai dengan keinginan desainer. Mahasiswa termotivasi untuk belajar membuat desain apapun menggunakan aplikasi ini. Tidak hanya media pembelajaran, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk keperluan yang lain. Misalnya: membuat desain brosur sekolah, poster penerapan protokol kesehatan, membuat kolase foto, proposal kegiatan, desain logo, slide presentasi rapat dan masih banyak yang lainnya. Upaya merekomendasikan bagi pengajar yang belum memiliki kemampuan desain seperti halnya untuk menggunakan aplikasi Canva ini

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut: pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran sangat efektif terlebih dalam pelaksanaan pembelajaran presentasi. Canva merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur menarik untuk membantu pengajar serta mahasiswa memudahkan pembelajaran daring yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan jurnal tersebut masih jauh dari sempurna. Banyak kekurangan, untuk itu mohon kiranya para peneliti selanjutnya mau memberikan kritik dan saran guna perbaikan dimasa yang akan datang

DAFTAR REFERENSI

- Anderson, T., & Elloumi, F. (2004). *Theory and practice of online learning*. Athabasca University.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Longman.
- 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>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media Canva dan aplikasi Quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v1i1.p61-70>
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di era digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi*, 5(1), 86.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd edition). Cambridge University Press.
- Mutthiah, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Canva. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 270–276.
- Noor, M., & Karani, E. (2023). The effectiveness of Canva application as a media in writing greeting card at the eighth grade of SMP Negeri 12 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 9540–9548. <https://doi.org/10.31004/vjoe.v5i3.1826>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Saputri, A. D., Hasyim, S. H., & Samsinar. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(3), 201–211.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson Education.

Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>

Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Pedajogja.

Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. Pearson Education.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>