



Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini dalam Kurikulum Merdeka

The Use Of The Canva Application As A Contemporary Learning Media In The “Kurikulum Merdeka”

Aisyah Ika Shauman Ninta

aisyahikasn2@gmail.com

Muhammad Sofian Hadi

m.sofianhadi@umj.ac.id

Abstract. *The era of digitalization is growing rapidly, including in the field of education. Educators and students need technology or platforms that support distance learning activities and still have good interaction, so that classes remain not bored or fun and productive. One platform that can answer these challenges is the Canva application. Canva has one of the special services or programs designed for education, namely Canva for Education. This service is designed for educators and students to continue to get a creative, innovative, collaborative and fun learning experience in line with the independent curriculum. The method used in this study is a development research method with a descriptive quantitative approach. This study aims to describe the use of the Canva for Education application by educators as a creative, innovative and collaborative learning medium for students in the current era*

Keywords: *Utilization, Media, Canva, Merdeka Belajar*

Abstrak. Era digitalisasi berkembang pesat, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidik dan peserta didik membutuhkan teknologi atau platform yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh dan tetap memiliki interaksi yang baik, agar kelas tetap tidak membosankan atau menyenangkan dan produktif. Salah satu platform yang bisa menjawab tantangan tersebut adalah aplikasi Canva. Canva memiliki salah satu layanan atau program khusus yang didesain untuk pendidikan yaitu Canva for Education. Layanan ini dirancang agar pendidik dan peserta didik dapat terus mendapatkan pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, kolaboratif dan menyenangkan sesuai dengan kurikulum mandiri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Canva for Education oleh para pendidik sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan kolaboratif bagi siswa di era sekarang.

Kata Kunci : Pemanfaatan, Media, Canva, Merdeka Belajar

PENDAHULUAN

Era digitalisasi yang telah menguasai keberbagai lini kehidupan, membuat semua sektor untuk terus melakukan perubahan. Sektor pendidikan, mengalami perubahan 360 derajat, semasa pandemi dan setelah pandemic covid. Pembelajaran kini bukan hanya *monoton*, menggunakan satu sumber ajar. Tetapi, telah merambah ke teknologi digital. Pembelajaran berbasis tanpa tatap muka kini bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja (Alfian, dkk;2022).

Upgrading perlu dilakukan bukan hanya kualitas guru, tetapi juga peningkatan segi teknologi. Teknologi bukan hanya berfungsi sebagai sarana penunjang maupun pendukung. Tetapi, juga sebagai *power* utama untuk mendukung keberhasilan dalam dunia belajar-mengajar. Sehingga, dapat mencetak generasi yang dapat bersaing secara global (Budiman, 2017). Guna menunjang proses belajar-mengajar yang maksimal, perlu adanya kekreatifan guru dalam menggunakan media belajar yang berbasis teknologi. Penggunaan media yang lebih menarik dan terdapat berbagai fitur audio visual mampu meningkatkan minat siswa dan menarik perhatian siswa dalam memahami materi maupun informasi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Aditia (2017), bahwa proses pembelajaran haruslah memperhatikan aspek-aspek perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam proses belajar-mengajar sangat penting bagi siswa maupun pendidik untuk memaksimalkan dan mengenal media pembelajaran. Hal ini diharapkan agar terjadi proses belajar yang bukan hanya baik dan maksimal tetapi juga bermanfaat dan memiliki esensi (nilai) dalam pembelajaran. Sehingga, *output*-nya menghasilkan pembelajaran yang bermakna sesuai dalam kurikulum merdeka. Pembelajaran bermakna yang dimaksud fokus kepada bagian “kompetensi yang belum tercapai”, tetapi yang bermanfaat bagi siswa (Yusnita & Amin; 2022). Pengimplementasian Kurikulum Merdeka dalam proses transfer ilmu diperlukan kekreatifan dalam membuat sebuah media ajar yang memang diperlukan dan relevan dengan siswa. Hal ini dimaksudkan supaya pembelajaran bukan hanya bermakna tetapi juga menyenangkan serta relevan untuk dapat mendorong siswa mempunyai daya pikir yang kreatif, kritis dan mandiri. Dengan begitu, dengan adanya penggunaan media pembelajaran, proses belajar-mengajar dapat berlangsung secara maksimal dan optimal sesuai yang diharapkan.

Salah satu media berbasis teknologi yang era sekarang yang dapat digunakan dalam proses transfer ilmu ialah Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi berupa program desain yang dapat diakses secara *online*, dimana aplikasi tersebut mempunyai elemen-elemen maupun fitur-fitur untuk memudahkan *user* dalam membuat brosur, pamflet, poster, penanda buku, spanduk, presentasi, buku, infografis bahkan bulletin (Pelangi et al., 2020). Media Canva ini

sangat menunjang untuk pembelajaran dalam materi pengenalan poster maupun brosur yang dapat dibuat secara *online*. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah berkreasi untuk membuat karya desain yang menarik, yang bukan hanya dapat dilakukan didalam kelas tetapi diluar kelas, kapanpun dan dimanapun karena bisa diakses secara *online*. Hal ini selaras dengan perkembangan teknologi yang serba digital dan terhubung dengan jaringan internet.

Aplikasi Canva memiliki beberapa kelebihan dan keunggulan dibandingkan aplikasi desain yang lainnya. Selain dapat diunduh secara gratis di *Playstore*. Canva juga bisa langsung dapat digunakan melalui *website* secara langsung, yakni di alamat www.canva.com. Kemudian, didalamnya juga telah disediakan template yang dapat digunakan secara gratis oleh user (elemen yang tidak berbayar). Dibandingkan aplikasi desain lainnya versi PC seperti Adobe Photoshop, Adobe InDesign ataupun CorelDraw, Canva dapat diakses dan diunduh melalui semua gawai. Baik android, laptop, netbook, tablet, iPad, dan gawai yang lainnya. Sehingga, lebih hemat waktu (efisien) (Yundayani., et al, 2019).

Aplikasi Canva merupakan alat bantu yang menyediakan berbagai fitur kreatif yang membuat proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Seorang pendidik harus mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan peserta didik serta menyesuaikan tiap pelajaran dan ketertarikan siswa pada suatu media pembelajaran. Oleh karena itu, di era ini, guru harus memilih teknologi yang lebih cepat dan lebih maju serta memilih media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Media pembelajaran yang menarik akan membantu daya intelektual peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman dan dampak dari pandemic Covid-19 yang mengakibatkan perubahan lini kehidupan menjadi pembelajaran dapat berbasis *Hybrid Learning*, SD Muhammadiyah Pahandut juga menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang harapannya dapat melatih peserta didik untuk mengenal teknologi untuk memudahkan proses belajar-mengajar. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pemanfaatan Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini Dalam Kurikulum Merdeka, guna mengetahui sejauh mana pemanfaatan media tersebut untuk melatih skill dan keterampilan IT (*Informacy Technology*) peserta didik. Aplikasi Canva tersebut juga dapat terkoneksi dengan media sosial yang dimiliki oleh pengguna. Sehingga, akan memudahkan peserta didik dan pengajar.

METODE PENELITIAN

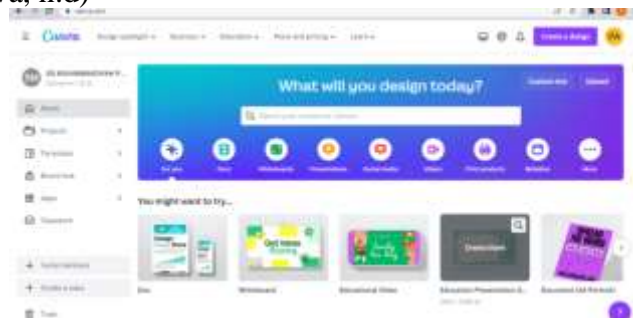
Penelitian ini menggunakan metode pengembangan deskriptif kualitatif, yang fokus pada penguraian data yang diperoleh dilapangan tanpa menggunakan prosedur statistika atau biasa disebut dengan penelitian kuantitatif. Pendekatan pada penelitian ini lebih difokuskan kepada strategi penyeledikan, metode pengumpulan data analisis hingga interpretasi data (Cresswell, 2009) yang tujuan *output*-nya mengembangkan atau pemanfaatan suatu aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran ini berupa aplikasi Canva, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi literature dari berbagai artikel dan penelitian yang terkait serta fitur-fitur yang ada pada aplikasi Canva.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2023 dimana sampel penelitian adalah peserta didik kelas 5 sejumlah 20 siswa yang langsung memparktikan pemanfaatan Aplikasi desain Canva dengan materi pembuatan poster yang dilakukan menggunakan laptop sekolah.

PEMBAHASAN

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini

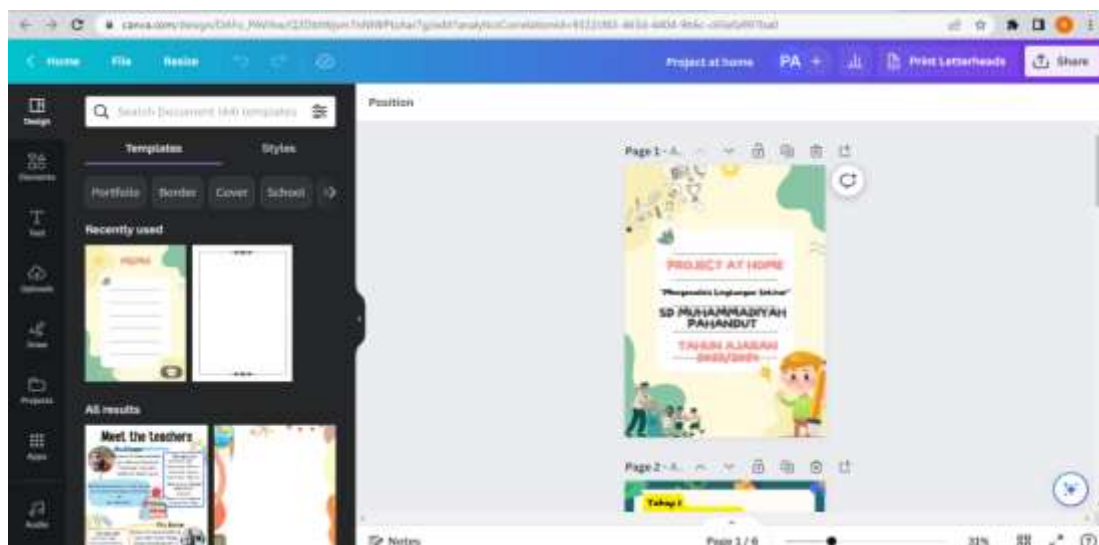
Dikutip langsung dari website akun Canva (www.canva.com), canva merupakan sebuah aplikasi desain yang menyediakan fitur-fitur sederhana untuk memudahkan mendesain *poster, booklet, presentasi, cover, bulletin*, majalah, buku hingga animasi dan video sederhana dan lain sebagainya yang dapat digunakan juga untuk pendidikan. Bahwa tersedia Canva Education yang khusus digunakan untuk tenaga pendidik dan peserta didik, dengan kelebihan sudah otomatis menjadi fitur canva pro tanpa berlangganan, dengan syarat sudah tertaut dengan akun belajar.id. Canva didesain untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, dan membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Canva, n.d)



(Gambar 3.1 Tampilan Home Aplikasi Canva)

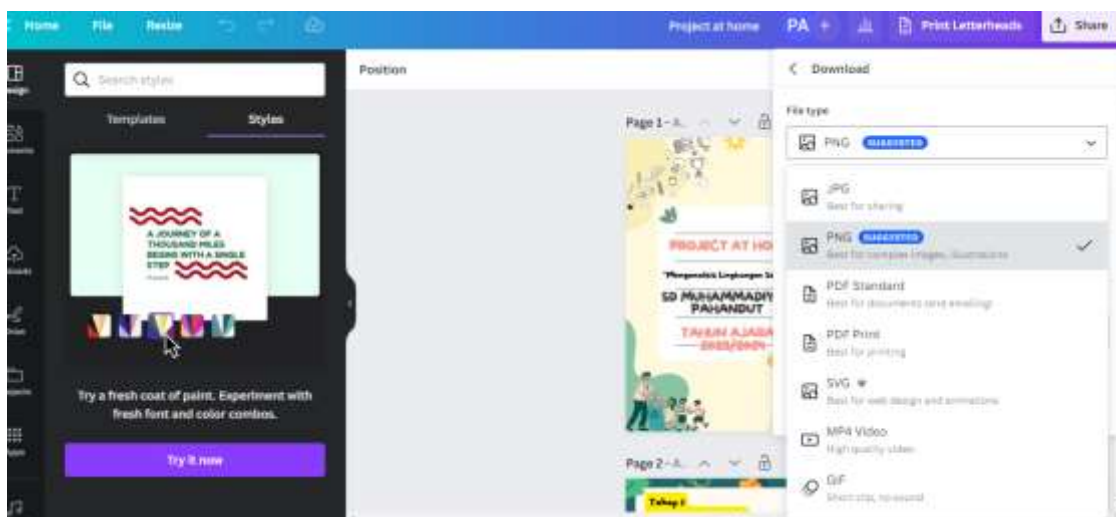
Seperti layaknya CorelDraw, Canva merupakan alternative pengganti aplikasi desain yang lebih ringan dan lebih *friendly* fitur-fitur didalamnya. Sehingga, memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi Canva tersebut. Sama seperti halnya, aplikasi desain lainnya, Cnva dilengkapi dengan fitur elemen yang berisi; elemen-elemen pendukung desain dengan cara

mengetikkan *keyword* pada tempat pencarian, maka elemen yang dicari akan mudah ditemukan dan ketika diklik dapat langsung digunakan. Bukan hanya fitur elemen yang tersedia, namun terdapat fitur *font* yang tersedia berbagai bentuk dan gaya *font*. Jika *user* sudah memiliki akun canva pro, maka fitur *font* yang tersedia lebih bervariasi dan lebih banyak pilihan. Selain terdapat fitur elemen, dan *font*, *user* juga dapat meng-*upload* foto untuk ditambahkan kedalam desain. Foto yang di-*upload* akan tersimpan kedalam akun yang tertaut sehingga tidak perlu meng-*upload* ulang. Selain itu, Canva juga tertaut dengan aplikasi *worksheet* lainnya, seperti *drive*, *powerpoint*, *excel*, *Microsoft teams*, *google classrom* dan aplikasi kerja lainnya.



(Gambar 3.2 Tampilan Awal Desain di Aplikasi Canva)

Sedangkan dari segi pengunduhan, Canva menyediakan pengunduhan dengan format *png*, *jpeg*, *jpg*, *pptx*, *svg*, *pdf*, *mp4* bahkan dalam format *gif*. Sehingga, *user* dapat dengan mudah memilih format desain sesuai dengan keinginan. Bahkan, versi dalam format pdf-pun terdapat dua versi pilihan. Format pdf versi untuk dokumen saja atau pdf untuk percetakan, pengguna haanya tinggal memilih. Selain itu, terdapat fitur kolaborator sehingga sesama para pendesain dapat dengan mudah mendesain dalam satu *template* dengan menggunakan perangkat yang berbeda, bahkan ditempat dan waktu yang berbeda.



(Gambar 3.3 Tampilan Awal Desain di Aplikasi Canva)

Adapun kelebihan dan kekurangan Aplikasi Canva dilihat dari fitur-fitur yang dimilikinya sebagai berikut:

A. Kelebihan Aplikasi Canva

1. *User Friendly* (Mudah digunakan pengguna)
2. Tampilan *interface* sederhana tetapi fitur yang tersedia sangat lengkap
3. Dapat diakses melalui web ataupun aplikasi dengan mengunduhnya terlebih dahulu di *Playstore*.
4. Terdapat banyak pilihan Template
5. Tidak memerlukan lebih banyak ruang penyimpanan
6. Tersedia Canva Education khusus untuk tenaga pendidik dan siswa, yang harus tertaut dengan akun belajar.id sehingga otomatis akun menjadi canva pro
7. Dapat ditambahkan kolaborator sehingga dapat mengedit desain bersama
8. Tersedia fitur berbagai ke media sosial, *google classroom*, *Microsoft teams*, maupun dalam bentuk link
9. Dapat digunakan untuk membuat animasi maupun video singkat
10. Dapat digunakan melalui berbagai gawai perangkat

B. Kekurangan Aplikasi Canva

1. Hanya dapat diakses secara *online*
2. Jika akun belum premium (pro) maka terdapat fitur-fitur yang berbayar
3. Pengunduhan dengan format *mp4* memakan waktu yang lebih lama sesuai dengan durasi video yang dibuat

4. Belum tersedianya fitur *table* otomatis, hanya terbatas pada fitur elemen bentuk dan garis sehingga jika menggunakan data yang mengharuskan terdapat *table*, maka *user* harus menggunakan secara manual

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, menjadikan Canva sebagai salah satu aplikasi desain yang *user friendly* untuk dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar di era kini karena mempunyai beberapa kelebihan yang menunjang dalam pendidikan. Guru juga dituntut untuk bisa lebih kreatif dan inovatif memanfaatkan media belajar yang dapat menarik minat peserta didik sekaligus mengasah kemampuan dibidang teknologinya (Idawati., et al, 2022).

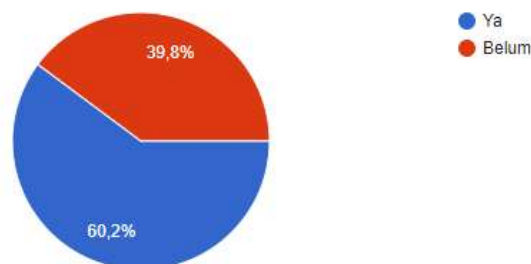
Canva dapat menjadi salah satu aplikasi media pendukung dalam proses pembelajaran di kurikulum merdeka yang berfokus kepada pembelajaran yang bermakna dan lebih bermanfaat dimana, peserta didik diberikan pengetahuan dan pengenalan bahwa Canva bukan hanya aplikasi desain biasa tetapi juga dapat mengasah kemampuan kreatifnya (Dian Agustini, 2021).

Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket melalui sebaran *google form* diketahui bahwa sebanyak 60,2% peserta didik kelas 1-6 SD Muhammadiyah Pahandut mempunyai *gadget* atau perangkat gawainya masing-masing. Sebanyak 39,4% peserta didik menggunakannya untuk *browsing*, belajar dan bermain sosial media. Namun, 30,7% peserta didik juga menggunakan *gadget* untuk bermain game Sesuai dengan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa peserta didik dapat mengenal teknologi dan sebagai pendidik juga harus ikut andil dalam mengarahkan peserta didik untuk dapat menggunakan *gadget* dengan bijak.

7. Apakah kamu sudah mempunyai gadget(hp) sendiri?

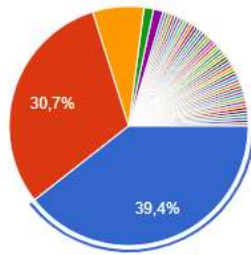
231 jawaban



8. Untuk keperluan apa kamu biasanya menggunakan *handphone*?

Salin

231 jawaban

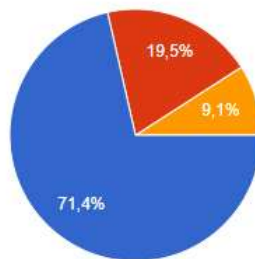


- Main game, Searching pembelajaran a...
- Searching pembelajaran dan main game
- main game, mencari informasi, belajar...
- Chatan sama teman²
- Mengerjakan Tugas Sekolah
- Belum punya HP Sendiri
- Nonton youtube riko the series, nusa r...
- Melihat youtube

▲ 4/7 ▼

9. Berapa lama kamu biasanya menggunakan *handphone*?

231 jawaban



- 1-3 jam sehari
- 4-6 jam sehari
- lebih dari 6 jam

(Gambar 3.4 Hasil Persentase Form Penggunaan Gadget Siswa-Siswi SD Muhammadiyah Pahandut)

Selaras dengan kurikulum merdeka yang menekankan pada *student centered*, maka peneliti yang juga sebagai tenaga pendidik di SD Muhammadiyah Pahandut memanfaatkan aplikasi Canva untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Peserta didik diminta untuk *mengexplore* idenya dan menuangkanya dalam bentuk pembuatan poster di aplikasi Canva. Peserta didik begitu antusias dan lebih tertarik dengan belajar praktik langsung. Hal tersebut terbukti, ketika peneliti meminta peserta didik untuk membuat poster di Canva begitu aktif bertanya dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.



(Gambar 3.5 Peneliti mendampingi peserta didik dalam pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva)

Hasil dari desain poster yang dibuat, peserta didik menarik dan sesuai dengan unsur-unsur poster. Peserta didik ternyata lebih mudah dan lebih interaktif dalam praktik pembuatan poster. Hasil poster tersebut dapat dilihat pada gambar 3.6



(Gambar 3.6 Hasil Karya Poster Siswa-Siswi SD Muhammadiyah Pahandut Menggunakan Aplikasi Canva)

Hal tersebut juga didukung dengan penelitian Dian Agustini dkk, (2021) berupa media pembelajaran menggunakan e-book yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva memiliki hasil presentase sebanyak 90%. Hasil penilaian ahli bahasa, materi dan media berturut-turut mendapat nilai rata-rata 4.02 (layak), 4.30 (sangat layak) dan 4.25 (sangat layak). Melalui hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menggunakan e-book yang dibuat menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Kemudian diperkuat oleh penelitian Tiara Melinda, dkk (2021) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Lebih lanjut hasil penelitian Rahma Elvira Tanjung, (2019) bahwa hasil validasi oleh ahli dan guru diperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 0,83 yang berada pada nilai validitas, sehingga berada dalam kategori valid. Pada uji reliabilitas media diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,731, sehingga kriteria reliabilitas media berada dalam kriteria tinggi. Pada uji praktikalitas media oleh guru dan peserta didik diperoleh nilai rata-rata berturut-turut adalah 90% dan 86%, sehingga kategori kepraktisan media berada pada

kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil ketiga uji tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan media Canva sangat selaras dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang tujuannya ingin memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan karena mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu pendidik (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya karena sangat *user friendly*.

REFERENCES

- Adittia, A. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas IV SD*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>
- 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), 75-84.
- Creswell, J.W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Dian Agustini dkk, (2021) *PISCES (Proceeding Of Integrative Science Education Seminar Beranda Prosiding: Https://Prosiding.Iainponorogo.Ac.Id/Index.Php/Pisces*. Vol. 1, 2021, Pp. 199-207
- Tiara Melinda, dkk (2021) *Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar*. DOI:<https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>. (JIPD) *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* Vol. 5, No. 2, Bulan Juli Tahun 2021, Hal. 96-101 E-ISSN:2598-408X, P-ISSN: 2541-0202 <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd>.
- 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.
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara*. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71-77.

- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo UNPAM, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Purba, Y. A. (2022). *Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 1325-1334.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. “*Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*.” Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha 12 (2): 317–27.
- Rahmawati, Farida, dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2021. “*Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA*.” Jurnal Basicedu. Vol 5, No. 6: 6271–79. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1717.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). *Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris*. Abdimas Siliwangi, 4(2), 335-343.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022, July). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini*. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 560-568).
- Scardina, Ciro. 2018. “*Library Signage: Creating Aesthetics With Canva - ProQuest*.” *The School Librarian*, 38
- Yundayani, Audi, Susilawati Susilawati, dan Chairunnisa Chairunnisa. 2019. “*Investigating The Effect Of Canva On Students Writing Skills*.” English Review: Journal of English Education. Vol 7, No. 2: 169–76. doi: 10.25134/erjee.v7i2.1800