



EFEKTIFITAS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MASA KINI

Tara Wibowo¹⁾, Roni Johansyah²⁾, Vini Astrina³⁾

Email: tarakaren17@gmail.com¹⁾, ronijohansyah82@gmail.com²⁾, viniastrina4@gmail.com³⁾
SMA Negeri 3 Bandar Lampung¹⁾, SMAN 1 Talang Padang²⁾, SMP PGRI 1 Merbau Mataram³⁾

Abstrak

Persaingan dalam dunia pendidikan membuat para pendidik berlomba lomba untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam bidang akademik dan non akademik. Salah satu cara memicu keseriusan siswa untuk belajar adalah membuat ide menarik dalam proses menyampaikan pembelajaran, Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang beragam memiliki banyak fungsi guna untuk mengantarkan pendidik menyalurkan ilmu yang akan dipelajari peserta didik agar tercapai tujuan dari pembelajaran. Salah satu media yang menarik dan mudah diakses untuk menciptakan media pembelajaran yang bermacam-macam gambar adalah aplikasi Canva yang dirancang untuk memudahkan pendidik dalam mengkreasi antara materi yang akan diberikan dengan bermacam fitur yang dikemas dalam aplikasi canva.

Kata kunci: canva; desain; presentasi

Abstract

Competition in the world of education makes educators compete to improve the quality of students in the academic and non-academic fields. One way to trigger students' seriousness to learn is to create interesting ideas in the process of delivering learning. The use of diverse learning media has many functions to deliver educators to channel the knowledge that students will learn in order to achieve the goals of the learner. One of the interesting and accessible media for creating learning media with various images is the Canva application which is designed to make it easier for educators In creating between the material to be provided with various features packaged in the Canva application.

Keywords: canva; design; presentation

I. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang berpusat pada kemajuan teknologi membuat pendidik berpikir kreatif untuk membuat rancangan media pembelajaran yang kekinian. Pada jenjang Sekolah Menengah Atas yang merupakan jenjang pendidikan lanjutan dari SMP, MTs atau lainnya yang setara sangat memerlukan langkah yang baik untuk berkembang ke jenjang selanjutnya. Salah

satu cara pendidik untuk menyalurkan ilmu dalam kegiatan pembelajaran sangat memerlukan bantuan aplikasi yang mudah dan disukai peserta didik. Dalam mengaplikasikan materi pembelajaran perlu mempertimbangkan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman (Adittia, 2017).



Canva dikenal dikalangan umum sebagai sebuah aplikasi yang modern dan kekinian serta mudah digunakan pendidik untuk mengaplikasikan materi pembelajaran dengan gambar-gambar yang menarik dalam bentuk presentasi, pdf, video mp4, bahkan bisa membuat poster yang digunakan untuk menilai keterampilan siswa dalam mendesain poster pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva adalah presentasi kreatif, pendidikan, dunia industry bisnis, hiburan, teknologi, dan lainnya.

Untuk dapat menjawab semua kebutuhan guru dalam membuat suatu model dan media pembelajaran yang kreatif dan menarik maka diperlukan sebuah aplikasi yang mudah, ringkas dan banyak elemen yang dapat dikreasikan dalam satu aplikasi salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan (Leryan, Damringtyas, Hutomo, & Printina, 2018). Penggunaan canva itu sendiri ternyata sesuai dengan kebutuhan dalam dunia pendidikan yang dapat menarik pola pembelajaran pelajar masa kini.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh canva terhadap peningkatan motivasi belajar siswa maka dilakukan penelitian yang membenarkan bahwa peserta didik bersemangat dan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Manfaat yang diperoleh peneliti dalam penulisan artikel ini adalah sebagai bentuk peningkatan mutu pendidik untuk memberikan materi pembelajaran yang didukung aplikasi pelajar masa kini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh keberagaman aplikasi dalam media pembelajaran yang dibuat pendidik terhadap motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia. Studi pustaka adalah aktivitas awal untuk mengkondisikan sebuah konsep penelitian untuk menggali informasi yang akurat dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Sumber yang didapat berdasarkan tema yang akan diteliti kemudian dilakukan pengamatan sehingga menjadi sebuah konsep. Sehingga dapat membuktikan seberapa besar pengaruh aplikasi modern canva untuk menciptakan beragam media pembelajaran menarik yang memotivasi siswa untuk belajar.



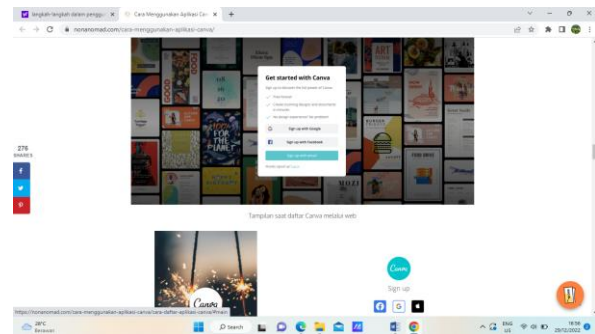
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan pendidikan baik itu pendidikan dasar, pertama, menengah atas, bahkan perguruan tinggi. Aplikasi modern canva yang memiliki manfaat dalam menciptakan media pembelajaran yang beragam diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan peserta didik yang mendorong motivasi dalam belajar khususnya bidang bahasa Indonesia.

Briggs (1977) menyatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai sebuah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Perkembangan teknologi masa kini yang memunculkan sebuah aplikasi yang dapat menjawab permasalahan dalam membuat desain media pembelajaran adalah hadirnya canva yang bisa mengaplikasikan sebuah presentasi dalam sebuah video yang dilengkapi dengan audio pembelajaran yang menarik.

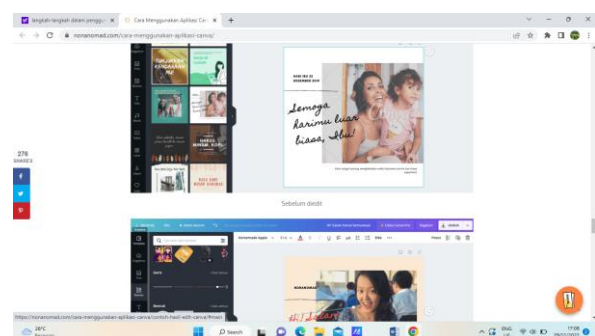
Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva mampu menciptakan media pembelajaran yang unik dan menarik yang dalam hal ini tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berikut adalah gambar tampilan langkah langkah dalam menggunakan aplikasi canva.



Gambar 1. Tampilan saat daftar canva melalui web

Apabila kita sebagai pengguna baru pertama kali mengakses silakan masuk ke situs di [canva.com](https://www.canva.com) atau bisa menggunakan aplikasi di Hp dengan langkah awal kita download di playstore lalu klik tombol sign up dan kita bisa mendaftar dengan menggunakan akun facebook, google atau e-mail. Setelah kita membuat akun maka kita diarahkan sebagai pengguna baru, dan jangan lupa pada pengaturan bahasa kita pilih menggunakan bahasa Indonesia untuk memudahkan kita dalam menggunakan aplikasi canva.



Gambar 2. Tampilan dalam mendesain media pembelajaran dengan beragam pengaturan



Pada aplikasi kita sebagai pengguna baru bisa memilih fitur editan dalam aplikasi canva diantaranya terdiri dari template, unggahan, foto, element, text, musik, video yang bisa kita pilih sesuai kebutuhan yang kita inginkan.

IV. KESIMPULAN

Kegunaan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran yang beragam dan menarik sangat membantu pendidik dalam menciptakan ide kreatif yang beragam untuk membuat media pembelajaran. Pada penerapan masa kini penguasaan teknologi dalam berbagai aplikasi sangat disarankan untuk pendidik agar dapat berkembang mengikuti perkembangan zaman masa kini. Dengan pemanfaatan aplikasi canva memudahkan pendidik dalam mengkreasi media pembelajaran yang menarik.

REFERENSI

- Aji, W. N. dan D. B. P. S. (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>
- Zed, M., (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018 “Dunia Pendidikan Dalam Perubahan Revolusi 4.0,”* 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>.
- Idrus, A., & Yudherta, A. (2016). *Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan*. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 144–155.
- Jayawardana, H. B. A., & Gita, R. S. D. (2020). *Inovasi pembelajaran biologi di era revolusi industri 4.0*. *Prosiding Seminar Nasional Biologi*, 6(1), 58–66.
- Jeon, J., Hong, M., Yi, M., & Chun, J. (2016). *Interactive Authoring Tool for Mobile Augmented Reality Content*. 12(4), 612–630.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2018). *The Potential of Augmented Reality to Transform Education into Smart Education Gabriela*. 7(3), 556–565. <https://doi.org/10.18421/TEM73-11>
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Nurhasanah, Y., & Putri, D. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Pada Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Habitatnya*. *Multinetics*, 6(2), 86–98.



- Ong, S. W., & Kutty, F. M. (2022). *Potensi Penggunaan Augmented Reality dalam Meningkatkan Motivasi dan Penglibatan Murid Pemulihan dalam Aktiviti Penulisan*. Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), 7(3), e001366–e001366.
- Pangestu, A., Susanti, E., & Setyaningrum, W. (2019). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada penalaran spasial siswa*. Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika, 1, 205–210.
- Pringgar, R. F., & Sujatmiko, B. (2020). *Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa*. IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education, 5(01), 317–329.