

### **Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran bagi Mahasiswa PGSD pada Mata Kuliah Media Pembelajaran TIK**

**Jean Imaniar Djara<sup>1</sup>, Novika A.Y Indu<sup>2</sup>, Ekopriyani Nomeni<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan Soe, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Institut Pendidikan Soe, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan Soe, Indonesia

E-mail: [jeanimaniardjara@gmail.com](mailto:jeanimaniardjara@gmail.com)<sup>1</sup>, [novikaindu00@gmail.com](mailto:novikaindu00@gmail.com)<sup>2</sup>, [ekopriyaninomeni@gmail.com](mailto:ekopriyaninomeni@gmail.com)<sup>3</sup>

#### **Abstrak**

Tingkat pendidikan Indonesia saat ini mencerminkan tantangan yang dihadapi negara kepulauan terbesar di dunia. Meskipun kemajuan signifikan telah dicapai dalam akses terhadap pendidikan dasar, sejumlah kendala masih menghambat kemajuan Indonesia menuju masa depan yang lebih baik, termasuk dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah terpencil. Sistem pendidikan masih berfokus pada menghafal daripada mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas, yang penting untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data primer hasil wawancara terhadap mahasiswa dan data sekunder berupa rancangan modul dijadikan sebagai sumber data. Hasil penelitian didapatkan peserta didik mampu memproduksi teks iklan sesuai ketentuan yang sudah di pelajari sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegunaan dari Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan kolaboratif bagi mahasiswa. Perbandingan hasil survei di awal dan pada akhir pembelajaran serta hasil belajar dengan beberapa praktek menunjukkan bahwa ada gunanya dari aplikasi Canva menunjukkan hasil kreatif dalam menciptakan karya yang lebih baik setelah diberikan perlakuan kepada mahasiswa dalam membuat beberapa jenis media pembelajaran dan alat pembelajaran seperti pembuatan poster, infografis, materi pembelajaran video, modul, media audio visual, media visual, presentasi, dan pembelajaran situs mikro.

**Kata Kunci:** Canva, Inovasi Pembelajaran, Media Pembelajaran

#### **Abstract**

*Indonesia's current level of education reflects the challenges facing the world's largest archipelagic nation. Although significant progress has been made in access to basic education, a number of obstacles still hinder Indonesia's progress towards a better future, including in improving the quality of education in remote areas. The education system still focuses on memorization rather than developing critical thinking and creativity, which are important for equipping students with the skills needed in the era of globalization. The increasingly rapid development of information technology in the era of globalization has had a huge impact on the world of education. Global demands require the world of education to always adapt to technological developments in order to improve the quality of education. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Primary data from interviews with students and secondary data in the form of module designs were used as data sources. The research results showed that students were able to produce advertising text according to the provisions that had been studied previously. This research aims to describe the use of the Canva*

*application as a creative, innovative and collaborative learning media for students. The research results after comparing the survey results at the beginning and end of the lesson as well as the learning outcomes with several practices show that the Canva application is useful for showing creative results in creating better work after being given treatment to students in making several types of learning media and learning tools such as making posters, infographics, video learning materials, modules, audio-visual media, visual media, presentations and microsite learning.*

**Keywords:** *Canva, Learning Innovation, Learning Media*

### PENDAHULUAN

Selama proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan mahasiswa. Guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan pesan kepada mahasiswa mereka. Agar pesan tersebut disampaikan dengan baik, guru memerlukan media, yang dapat berupa alat fisik atau teknis yang dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran untuk membantu mereka menyampaikan materi dengan lebih mudah dan lebih efektif. Salah satunya, yaitu pada sektor pendidikan. Perkembangan teknologi khususnya yang dipergunakan dalam pendidikan dan pembelajaran adalah sebuah keniscayaan yaitu sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi teknologi diciptakan dan didedikasikan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas agar lebih efektif dan efisien. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal-hal yang negatif.

Khusus dalam bidang pembelajaran, sudah begitu banyak produk teknologi yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kemajuan teknologi yang mengglobal telah berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan di dalam tumbuhkembang mahamahaswisa. Dalam hal ini teknologi dapat mengubah cara mendidik mahamahaswisa. Perkembangan teknologi merupakan salah satu hasil produktivitas dari manusia yang memiliki pengetahuan yang didapat dari pendidikan. Dimana Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki implikasi yang luas dalam kehidupan manusia sehingga diharapkan manusia-manusia tersebut perlu mendalami untuk mengambil manfaatnya secara optimal dan mereduksi implikasi negatif yang ada. Teknologi hanya mungkin dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik khususnya dalam mendidik mahamahaswisa. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dosen untuk menyampaikan materi secara efisien, meningkatkan minat belajar mahamahaswisa, dan membantu mahamahaswisa mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Kualitas pembelajaran dapat ditentukan salah satunya dengan menarik tidaknya media pembelajaran media pembelajaran yang digunakan dan disusun dengan sistematis.

Kemajuan teknologi global berdampak pada setiap aspek kehidupan dalam bisnis, politik, seni dan budaya, bahkan pertumbuhan dan perkembangan mahamahaswisa. Dalam hal ini, teknologi dapat mengubah cara belajar mahamahaswisa. Perkembangan teknologi merupakan salah satu hasil produktivitas manusia dengan pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan. Ketika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak yang luas terhadap kehidupan manusia, maka diharapkan masyarakat hendaknya menggalinya agar dapat mengambil manfaat sebesar-besarnya dari ilmu pengetahuan dan teknologi serta mengurangi dampak negatif yang ada. Teknologi hanya dapat dikembangkan dan dimanfaatkan secara khusus dalam pendidikan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, instruktur dapat mengajarkan materi dengan lebih efisien, meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar, dan membantu mahasiswa mengingat apa yang diajarkan. Kualitas pembelajaran ditentukan oleh menarik tidaknya media pembelajaran, media pembelajaran apa yang digunakan, dan bagaimana penyusunannya secara sistematis.

Tingkat pendidikan Indonesia saat ini mencerminkan tantangan yang dihadapi negara kepulauan terbesar di dunia. Meskipun kemajuan signifikan telah dicapai dalam akses terhadap pendidikan dasar, sejumlah kendala masih menghambat kemajuan Indonesia menuju masa depan yang lebih baik, termasuk dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah terpencil. Sistem pendidikan masih berfokus pada menghafal daripada mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas, yang penting untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Dalam rangka meningkatkan kinerja pendidikan masa depan, sistem informasi dan teknologi informasi dituntut tidak

hanya berfungsi sebagai sarana penunjang, tetapi juga sebagai senjata utama yang menunjang keberhasilan masyarakat pendidikan bersaing di dunia global (Budiman, 2017). E-learning memberikan kemudahan bagi instruktur dan mahasiswa untuk mengoptimalkan pembelajaran yang fleksibel dan efektif. Namun, masih terdapat kendala dalam penerapan e-learning baik dari pihak guru maupun mahasiswa. Hambatan proses pembelajaran atau learning hambatan adalah kesulitan yang dihadapi baik oleh guru maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga menghalangi mereka mencapai hasil yang optimal (Balkist, 2020). E-learning tergolong sistem pembelajaran baru, dan penerapannya harus didukung oleh perangkat dan jaringan internet yang sesuai. Situasi ini merupakan salah satu kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam sistem e-learning dimana mahasiswa dan instruktur belum sepenuhnya siap, karena akses internet dan perangkat yang digunakan tidak semuanya sama. Kurangnya persiapan inilah yang menjadi penghalang, padahal persiapan sebenarnya merupakan wujud kedisiplinan yang membantu meningkatkan keberhasilan belajar. Proses pembelajaran harus bersifat hybrid dengan intensitas pembelajaran tatap muka yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran daring, karena terdapat berbagai faktor yang menyebabkan e-learning tidak sepenuhnya efektif, serta berkaitan dengan kesiapan e-learning. Secara khusus, mahasiswa tidak dapat berinteraksi dengan instruktur karena keterbatasan waktu, keterbatasan jaringan internet, atau kurangnya keterampilan instruktur dalam mengelola kursus online karena ketidakmampuan instruktur dalam menggunakan teknologi yang ada untuk memaksimalkan hasil pembelajaran dan tujuan pembelajaran seringkali terhambat. Oleh karena itu, hambatan belajar mempunyai dampak yang signifikan terhadap hasil yang dicapai. Untuk mengatasi kendala yang ada, terlebih dahulu kita harus mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kepasifan mahasiswa dalam menggunakan media teknologi pada saat pembelajaran.

Saat ini sudah banyak tersedia aplikasi untuk merancang media pembelajaran. Salah satunya adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai desain grafis untuk presentasi, poster, brosur, spanduk, undangan, edit foto, sampul Facebook, dan banyak lagi. Media pembelajaran Canva dapat digunakan dalam berbagai materi pembelajaran, termasuk mata kuliah media pembelajaran TIK dimana mahasiswa diharapkan menguasai media pembelajaran berbasis multimedia dan teknologi. Ciri khasnya, mahasiswa mata kuliah PGSD memerlukan dukungan lebih dari sekedar penjelasan instruktur untuk perkembangannya. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, mahasiswa perlu fokus pada apa yang dipelajarinya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat merangsang perhatian dan minat mahasiswa dalam belajar. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran Canva. Triningsih (2021) mengatakan Canva memudahkan guru dan mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya. Hasil perancangan dengan Canva adalah membuat materi dan materi pembelajaran terlihat menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.

Canva menawarkan berbagai template dan alat desain yang memungkinkan pengguna membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang ekstensif (Putri dkk, 2023). Dengan menggunakan Canva, pelajar dapat menjelajahi berbagai gaya desain, kombinasi warna, dan elemen grafis untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik. Fitur kolaborasi real-time Canva juga memungkinkan mahasiswa bekerja sama dalam proyek penulisan modular, mendorong pertukaran ide dan kreativitas kolektif (Jannah, dkk, 2023).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memberikan makna yang lebih mendalam terhadap fenomena tersebut. Lokasi penelitian adalah Lembaga Penelitian Pendidikan BUMN yaitu pada mata kuliah pelatihan guru sekolah dasar semester V. Data primer hasil wawancara terhadap mahasiswa dan data sekunder berupa rancangan modul dijadikan sebagai sumber data. Instrumen penelitian meliputi desain modular, formulir wawancara, dan formulir observasi. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang valid dan konsisten (Harefa, 2020).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dilakukan kepada mahamahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Lembaga Pendidikan Soe. Berdasarkan hasil wawancara sementara, kelas semester 5 belum menggunakan aplikasi Canva sebagai penunjang pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran dan mencoba membuat desain pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan sebagai calon guru sekolah dasar. Di era Society 5.0, kemajuan teknologi semakin pesat. Berbagai platform dan aplikasi bermunculan yang menjanjikan banyak manfaat. Pendidik atau calon pendidik harus berhati-hati dalam memilih platform untuk mendukung pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan platform yang dapat Mahasiswa percayai saat ini dan di masa depan. Hal ini berdasarkan hasil penelitian ini dan mendukung hasil penelitian sebelumnya.

Canva memudahkan proses desain dengan fitur yang mudah digunakan, memungkinkan mahasiswa fokus pada pengembangan konten dan kreativitas (Wulmahasiswa & Mudinillah, 2022). Berdasarkan observasi dan wawancara, Canva ditemukan sebagai alat yang berharga dalam mendukung pengajaran di pendidikan tinggi, khususnya di PBSI. Sebagian besar mahasiswa mulai menggunakan Canva pada semester ketiga atau kelima dan merasakan dampak positif pada kreativitas mereka.

Fitur kanvas seperti templat desain, elemen grafis, serta alat pengeditan teks dan gambar sangat berguna untuk memvisualisasikan dan mengatur informasi. Dibandingkan media lain seperti Microsoft Word atau PowerPoint, kemudahan penggunaan dan banyaknya fitur menarik yang ditawarkan Canva akan memotivasi mahasiswa untuk berkreasi. Di bawah ini adalah hasil pembuatan poster dengan menggunakan media Canva. Misalnya tema Hari Kemerdekaan adalah cinta lingkungan. Selain memilih warna merah putih sebagai template poster, mahasiswa juga dapat memilih pohon dan ilustrasi lain yang sudah tersedia di Canva untuk mengekspresikan diri. Apabila puisi yang ditulis mahasiswa berbentuk kesedihan, maka dapat ditulis dengan warna abu-abu atau suka cita, gembira, bahagia, dan sebagainya. Mahasiswa juga bisa menggunakan warna-warna cerah seperti biru, pink, dan pink jika ingin menampilkan puisi bertema lembut. Juga putih, kuning, dll. Dalam hal ini, keterampilan kognitif mahasiswa juga dikembangkan melalui pengetahuan, teknologi, seni, dan bentuk kreativitas lainnya. Mahasiswa tidak hanya dapat menyimpan poster ini di perangkat atau laptop Mahasiswa, tetapi Mahasiswa juga dapat membuat dan mendesain poster Mahasiswa kemudian mencetaknya ke dalam format fisik. Dapat digunakan atau ditampilkan pada media kampus sehingga warga sekolah dapat melihat hasil mahasiswanya masing-masing, serta menghiasi dan menambah media sekolah yang sudah ada.



Gambar 1. Desain poster tema cinta lingkungan



Gambar 2. Desain poster tema kebersihan



Gambar 3. Desain poster tema literasi



Gambar 4. Desain poster tema kebersihan

Dalam penerapannya, peserta didik diharapkan mampu memproduksi teks iklan sesuai ketentuan yang sudah di pelajari sebelumnya. Biasanya dalam menerapkan, peserta didik diminta untuk menulis di selebaran atau buku tulis untuk membuat teks iklan. Akan tetapi dengan kemajuan teknologi, peserta didik dapat diajarkan melalui teknologi atau aplikasi desain yang sudah banyak disediakan salah satunya yaitu Canva. Bila guru sudah mengajarkan peserta didik dalam pembuatan iklan atau sejenis promosi lainnya, tak lupa peserta didik juga diperkenalkan untuk menggunakan aplikasi Canva sebagai media pendukung untuk membuat desain sesuai kebutuhan. Manfaat yang bisa didapat peserta didik ialah, selain dapat melatih ilmu pengetahuan, kreativitas serta keterampilan juga mengasah kognitif peserta didik. Dilain sisi, bila peserta didik sudah berhasil dan dapat mengoperasikan desain pada Canva, ia juga bisa mengunggah hasilnya itu dalam media sosial pribadinya, atau membuat sendiri bilamana anggota keluarga atau kerabat lainnya memiliki usaha dan mempromosikannya lewat poster iklan yang dibuatnya. Desain atau poster yang menarik dan mempunyai variasi warna dan tulisan yang beraneka ragam, membuat minat peserta didik serta puisinya itu dapat hidup. Puisi merupakan pengungkapan perasaan, ekspresi, serta emosi yang dikolaborasikan di dalamnya. Bila mana puisi itu ditulis dengan tema keberanian, semangat, dan perjuangan, maka peserta didik dapat memilih warna serta model tulisan sesuai dengan tema dan isi hati masing-masing.

Pengalaman menggunakan canva (sebagian besar mahasiswa mulai menggunakan Canva sejak semester 3 hingga semester 5, Canva diketahui melalui tugas kuliah atau rekomendasi dosen, dan frekuensi penggunaan Canva bervariasi, dengan sebagian besar menggunakannya untuk tugas spesifik seperti desain cover modul) (Irsan, dkk, 2021). Penggunaan canva terhadap kreativitas (canva membantu mahasiswa menyalurkan ide-ide kreatif mereka dalam penulisan modul, meskipun ide harus dikembangkan secara mandiri, responden merasa lebih termotivasi untuk berkreasi karena Canva menyediakan fitur-fitur yang memudahkan desain dan presentasi, contoh konkret kreatifitas terlihat pada desain cover modul yang menarik dan profesional, canva membantu mengorganisir dan menyajikan informasi secara lebih visual dan terstruktur). Fitur-fitur canva yang digunakan (fitur yang paling sering digunakan meliputi elemen, template, gambar, dan alat editing teks, serta fitur-fitur tertentu, seperti elemen dan template desain, sangat mendukung kreativitas dengan menyediakan banyak pilihan dan kemudahan penggunaan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Perbandingan dengan media lain (sebelum menggunakan Canva, mahasiswa umumnya menggunakan Microsoft Word, PowerPoint, atau aplikasi desain lainnya seperti PicsArt dan Pixellab, canva dianggap lebih mudah digunakan dan menawarkan lebih banyak fitur dan template yang mendukung kreativitas dibandingkan media lain, perbedaan terbesar adalah kemudahan akses dan ketersediaan elemen desain di Canva yang tidak ditemukan di media lain). Sebagaimana telah

diuraikan sebelumnya teknik pengumpulan data tidak hanya dari wawancara tetapi juga dengan menggunakan lembar observasi. Maka dengan melaksanakan observasi terhadap hasil modul dengan menggunakan canva maka didapatkan (1) Mahamahasiswa mampu memodifikasi bahkan membuat desain sesuai kebutuhan dengan menggunakan canva. (2) mahamahasiswa mampu mengombinasikan warna yang kreatif serta mampu menggunakan elemen yang tersedia. (3) mahamahasiswa mampu menggunakan berbagai variasi font dan warna teks agar lebih menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva.

#### Kelebihan aplikasi Canva

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

#### Kekurangan aplikasi Canva

1. Aplikasi Canva mengmahasiswa jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengmahasiswa kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva Aplikasi Canva dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, berikut adalah langkah langkah menggunakan aplikasi Canva dengan mengmahasiswa gawai yang mana dapat dijangkau oleh banyak orang.

- (1) Mendownload Aplikasi Canva Melalui Play Store. Jika ingin mendapatkan aplikasi Canva, cara pertama ialah mendownload aplikasi Canva melalui Play Store, dengan cara membuka play store, kemudian ketik 'Canva' pada kolom penelusuran, nanti secara otomatis aplikasi Canva ini akan muncul, lalu klik instal dan tunggu hingga aplikasi Canva terdownload dan dapat dibuka.
- (2) Membuat Akun Canva.

Setelah aplikasi Canva sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi Canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email. Guru atau peserta didik bisa klik pilihan itu untuk membuat akun di Canva, dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan.

(3) Membuat Desain Melalui Canva.

Setelah sudah membuat akun di Canva, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan Canva sesuai kebutuhan. Aplikasi Canva ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, video, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Template yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi Canva, bisa guru dan peserta didik gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan. Adapun contoh cara sederhana untuk membuat desain di aplikasi Canva, sebagai berikut: Jika ingin membuat desain baru/sendiri, guru dan peserta didik bisa klik mahasiswa (+) berwarna hitam pada pojok kanan bawah untuk memulai mengedit kolase foto, dan sebagainya. Setelah sudah terbuka, banyak pilihan yang bisa digunakan, seperti pilihan kolase foto, teks, gambar, video, stiker, ilustrasi, template, logo, halaman. Jika sudah seperti itu, langkah selanjutnya ialah membuat desain yang diinginkan. Belajarlah untuk mencoba-coba semua fitur yang ada pada aplikasi Canva, agar semakin lancar untuk menggunakan aplikasi ini. Bila mana guru dan peserta didik ingin membuat suatu desain yang sudah disediakan pada aplikasi Canva, caranya mudah. Cukup mencari template atau desain mana yang ingin digunakan. Setelah sudah menemukan desain yang sesuai, langkah selanjutnya ialah mengklik desain tersebut, setelah diklik, akan muncul tulisan 'Edit' pada desain tersebut. Klik tulisan 'Edit' lalu akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan lain sebagainya. Belajarlah mencoba-coba untuk membuat desain yang menarik, guru dan peserta didik pasti dapat mengerti menggunakan aplikasi ini.

(4) Menyimpan Hasil Desain dari Canva. Setelah desain yang Mahasiswa buat sudah selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah Mahasiswa buat. Cara menyimpannya ialah, klik mahasiswa panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain Mahasiswa akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file Mahasiswa.

## **SIMPULAN**

Aplikasi Canva dapat digunakan dalam bidang pendidikan, termasuk pada tahap kurikulum mandiri saat ini. Canva memberikan dukungan kuat untuk menciptakan tindakan dan refleksi di dunia nyata. Format dukungannya harus mudah diakses oleh para pendidik dan guru dari tingkat PAUD hingga SMP. Canva menawarkan berbagai template dan fitur yang memudahkan guru dan mahasiswa dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya, terutama pada kurikulum mandiri saat ini. Dengan menyajikan materi dan materi pembelajaran yang menarik, kita membangkitkan perhatian dan minat belajar. Pelajari lebih lanjut manfaat dan efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai salah satu aplikasi digital terpercaya bagi guru dan pendidik dalam menyelesaikan tugas pendidikannya. Strategi yang digunakan adalah dengan membuat rencana pengembangan media pembelajaran, membuat storyboard, dan berkreasi dengan menggunakan aplikasi Canva.

Keseluruhan proses dengan mudah dibagi menjadi tiga fase: fase perencanaan, fase implementasi, dan fase pengembangan. Diperlukan lebih banyak penelitian untuk mengembangkan fitur terbaru pada aplikasi Canva. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran, mahasiswa calon guru pelatihan ternyata semakin kreatif, tertarik untuk belajar dan bereksperimen

dengan desain poster, dan tidak hanya dengan poster tetapi juga dengan penelitian lain yang juga saya sebutkan bahwa saya ingin merancang media. Desain periklanan seperti desain sertifikat penghargaan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Balkist, P. S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Tunadaksa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas Inklusif. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 6(2), 146-150.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Harefa, D. (2020). Pengaruh Persepsi Guru IPA Fisika Atas Lingkungan Kerja dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru SMA di Kabupaten Nias Selatan. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 112-112.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan bahan ajar menggunakan canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 104-108.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.