

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN POTENSI BELAJAR SISWA KELAS XI SMK AL MUCHSIN

Agus Putra<sup>1\*</sup>, Ewisahrani<sup>2</sup>, Fathurrahmaniah<sup>3</sup>, dan Eva Nursa'ban<sup>4</sup>

<sup>1-3</sup> STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

\* Email: [agusputra20@gmail.com](mailto:agusputra20@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan potensi belajar siswa kelas XI SMK Al Muchsin. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMK AL-Muchsin. Subjek yang digunakan yaitu siswa kelas XI. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan observasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) reduksi data; 2) penyajian data; dan 3) penarikan Kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta siswa (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Pemilihan template yang menarik dapat menarik perhatian siswa, dengan membubuhkan animasi serta gambar bergerak.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; Aplikasi Canva; Potensi Belajar; Siswa

### Abstract

The research aims to determine the application of learning media based on the Canva application in increasing the learning potential of class XI students at Al Muchsin Vocational School. This type of research is qualitative descriptive research. The method used in this research is a development research method with a qualitative descriptive approach. This research was carried out at AL-Muchsin Vocational School. The subjects used were class XI students. Data collection in this research used documentation and observation. The technique used in this research is the data analysis technique in this research as follows: 1) data reduction; 2) data presentation; and 3) conclusion Conclusion. Hasi shows that the Canva application can be used in the educational realm. Canva is an online application that has a variety of templates and features to help teachers (teachers) and students (learners) make it easier to carry out learning based on technology, skills, creativity and other possible benefits. Choosing an attractive template can attract students' attention, by including animation and moving images.

**Keywords:** Learning Media, Canva & Learning Potential

## PENDAHULUAN

Pendidikan berorientasi pada terwujudnya generasi yang berkarakter. Untuk meningkatkan karakter, maka pelaksanaan pendidikan karakter perlu menerapkan nilai-nilai moral. Pembelajaran di era 4.0 telah mengalami transformasi yang cukup signifikan. Era ini ditandai dengan perkembangan teknologi yang

pesat, seperti kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), big data, dan cloud computing. Semua ini berdampak besar pada cara kita mengakses, mengelola, dan mengintegrasikan media dalam proses pembelajaran. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga pengajaran daripada bila siswa belajar tanpa dibantu dengan alat pengajaran. Misalnya Media

pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran (Nurmitasari, 2016).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Beberapa guru masih belum memahami betapa pentingnya memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar pembelajaran tidak terasa monoton (Wulandari et al., 2023). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadi adanya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa (Magdalena et al., 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan (Sultan & Tirtayasa, 2019).

Media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Ini mencakup perangkat keras seperti papan tulis, radio, televisi, tape-recorder, kaset video dan proyektor, dan perangkat lunak seperti transparansi, film, slide, diagram buatan guru, benda nyata, kartun, model, peta dan foto (Morrison & David, 2023). Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan (Purba & Harahap, 2022) untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil (Yuliana et al., 2023). Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan canva.

Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain

poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas (Purba & Harahap, 2022). Canva dapat digunakan untuk menciptakan banyak hal untuk tujuan pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang memfasilitasi siswa untuk dengan mudah mendesain berbagai jenis materi (Hadi et al., 2021). Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran berupa video. Canva menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, poster, video, infografis, bahkan media presentasi (Yuliana et al., 2023). Canva dapat diintegrasikan untuk mendorong pembelajaran.

Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva membantu guru, memudahkan dalam melakukan dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik (Triningsih, 2021). Canva mampu menarik perhatian dan minat siswa (D. Sari et al., 2024) mendesain pada aplikasi canva tidak harus menggunakan laptop tetapi juga bisa dengan menggunakan gawai atau handphone (Admelia et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan ada beberapa kendala atau masalah yang terjadi pada saat pembelajaran sedang berlangsung seperti siswa kurang fokus saat guru menerangkan di kelas karena media yang digunakan kurang menarik, pembelajaran yang dilakukan guru hanya berfokus pada buku teks atau Lembar Kerja Siswa (LKS), guru kurang

mengembangkan penggunaan media yang bervariasi. Guru sering kali tidak menyadari seberapa pentingnya merencanakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Mereka juga seringkali tidak memanfaatkan secara optimal materi pembelajaran dalam merancang perangkat pembelajaran dan aplikasi pembelajaran. Tantangan lain yang dihadapi adalah kesulitan dalam menyusun materi pembelajaran yang valid dan keterbatasan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah, serta keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi tersebut karena kurangnya kemampuan guru. Sebetulnya berbagai macam persoalan tadi dapat diatasi dengan berbagai media teknologi yang saat ini sudah bermunculan dan banyak ragamnya. Tentu saja kemajuan teknologi ini dapat mendorong keterbaruan pembelajaran yang terjadi di kelas. Aplikasi Canva merupakan bentuk inovasi teknologi yang dapat menunjang media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan serta keterampilan guru dan siswa di kelas. Berdasarkan uraian diatas sehingga peneliti tertarik meneliti mengenai bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan potensi belajar siswa kelas XI SMK Al Muchsin.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan serta tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistika atau dengan cara – cara kuantitatif. pembelajaran berbasis aplikasi dalam meningkatkan potensi belajar siswa SMK AL-Muchsin. Jenis penelitian mengacu pada konsep deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SMK

AL-Muchsin. Subjek yang digunakan yaitu siswa kelas XI. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan observasi. Observasi yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu observasi aktif, dimana peneliti terlibat dalam tempat penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ialah Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) reduksi data; 2) penyajian data; dan 3) penarikan Kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi guru dalam pembelajaran sangat berperan penting. Pemilihan media pembelajaran pada siswa mampu untuk membentuk kreatif dalam diri peserta didik. Inovasi guru dalam pembelajaran yang semula hanya menggunakan metode ceramah saat ini harus dengan menggunakan teknologi dalam penyampaian materi. Kreatifitas ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri secara istimewa dan menghadirkan gagasan mereka ke dalam karya-karya inovatif. Pembelajaran menggunakan sarana digital semacam canva adalah pembaruan dalam proses belajar yang dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa. Aplikasi canva dapat digunakan untuk membuat poster, presentasi, atau video. Canva juga memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai elemen semacam rekaman, foto, dan konten dari platform lain di dalam desainnya, mirip dengan situs kecil sebagai alat bantu belajar. Situs mikro canva bisa diakses kapan saja dan di mana saja oleh siapa pun yang memiliki tautan dari Canva. Penggunaan Canva meningkatkan potensi belajar siswa.

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi canva melalui aplikasi canva ini yaitu sebagai berikut: (1) Membuka laman canva [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/) kemudian daftar menggunakan akun google; (2) Memilih desain

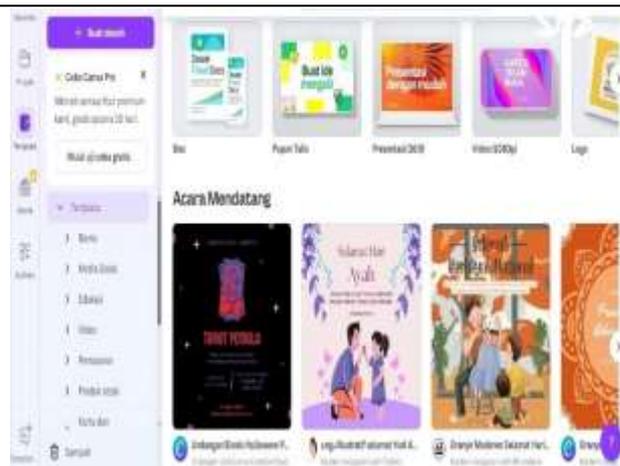
persentasi pada laman pencarian template; (3) Memilih template yang diinginkan.



**Gambar 1.** Tampilan awal Canva setelah login

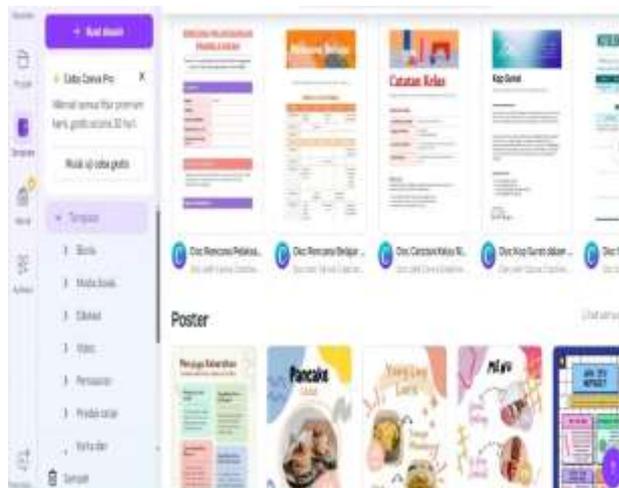
Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran menyokong siswa dalam memahami materi secara lebih efektif. Media pendidikan dengan pemanfaatan teknologi seperti canva sangat sesuai untuk berbagai tipe belajar, termasuk visual, audio, dan kinestetik. Penggunaan Canva juga efisien dan menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang menarik baik untuk para pendidik maupun siswa.

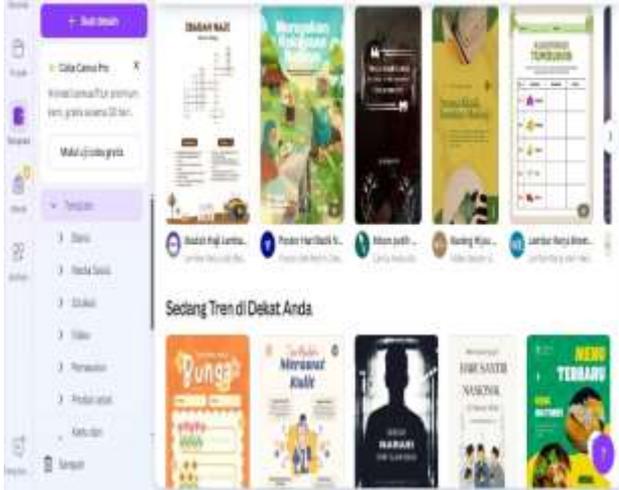
Canva memiliki ribuan template yang memudahkan guru dalam mendesain pembelajaran yang inovatif, seperti poster, PowerPoint, atau video pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih tertarik belajar dan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, Canva juga membantu guru menjadi lebih kreatif dalam merancang pembelajaran. Aplikasi canva memiliki fitur yang menarik dengan memberikan ketersediaan template. Namun, pada bagian template yang gratis ini sudah lebih dari cukup untuk dipakai diberbagai acara atau kepentingan. Kelebihan lainnya pada pilihan gratis Canva ini juga sudah sangat cocok jika mendesain dengan level basic atau medium, hanya saja perlu kemampuan kreativitas dalam merancang sebuah media.



**Gambar 2.** Tampilan Template Canva

Pada Gambar 2 tampilan template yang sangat beragam dapat memuat bagian dokumen yang dapat digunakan dalam pekerjaan atau membuat LKS siswa, papan tulis yang digunakan sebagai template presentasi. Presentasi yang digunakan dengan melalui slide. Yang nantinya dapat dibuat dalam bentuk foto, maupun gambar. Tampilan logopun dapat digunakan. Sejalan dengan pendapat Syharuddin et al., (2023) mengatakan Guru dapat menciptakan media pembelajaran yang mudah dan efektif melalui canva. Desain canva mencakup e-modul, presentasi, presentasi video, poster dan lainnya. Canva dapat digunakan untuk membuat video, dimana Canva mempunyai berbagai macam fitur menarik.





Gambar 3. Tampilan Template dengan Berbagai Fitur

Penggunaan template Powerpoint dalam Canva tidak dirujukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk siswa. Canva dapat digunakan untuk membuat desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Adapun hasil video yang diperoleh dari desain canva yang diterapkan dalam kelas adalah sebagai berikut;

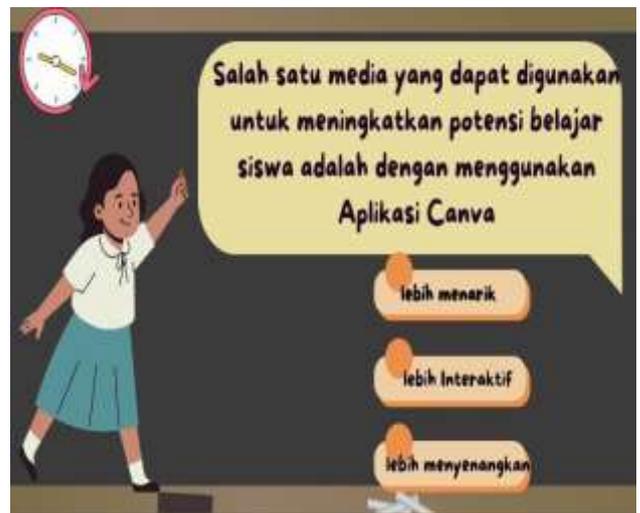


Gambar 4. Slide Pertama

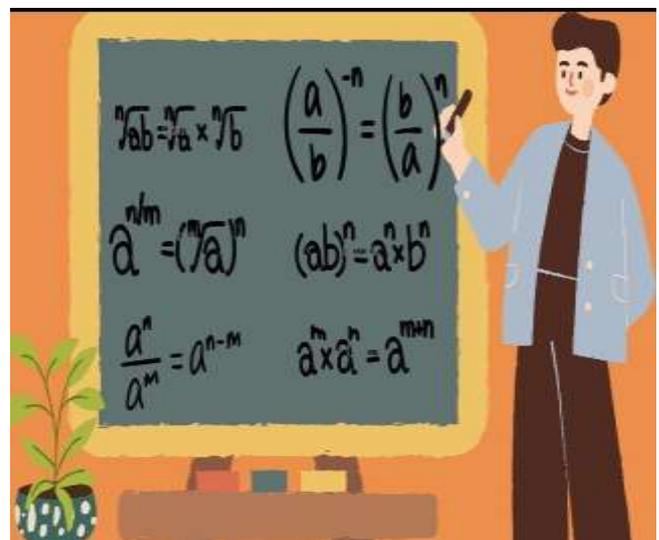


Penggunaan Multimedia menyemangatkan belajar siswa melalui instrumentalia, mampu mengembangkan indra auditif ataupun pendengaran siswa, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti.

Gambar 5. Slide kedua



Gambar 6. Slide ketiga



Gambar. 7 Slide keempat



Gambar 8. Slide kelima

Jika ingin membuat desain baru/sendiri, guru dan siswa bisa klik tanda (+) 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 menggunakannya.

Penerapan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkat potensi belajar siswa. Tampilan video pembelajaran dengan berbantuan canva merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi siswa. Hal ini terlihat dari sikap siswa merasa cukup puas. Oleh karena itu, adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Canva menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran yang bisa diterapkan dalam kelas. Penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk potensi belajar siswa, kreativitas siswa dan membuat siswa lebih kreatif serta percaya diri.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu

pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta siswa(pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Pemilihan template yang menarik dapat menarik perhatian siswa, dengan membubuhkan animasi serta gambar bergerak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, bapak ibu dosen civitas akademika STKIP Harapan Bima yang membantu hingga terselesaikan tugas akhir ini. Teman-teman Angkatan yang selalu kebersamai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. F., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan, 5(2), 177.
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching Writing Through Canva Application. *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228.

- <https://doi.org/10.33394/jollt.v9i2.3533>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Morrison, I. O., & David, O. O. (2023). International Journal of Research Publication and Reviews Strategies for Selection of Instructional Media in Classroom Instruction. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 4(10), 731–736.
- Nurmitasari. (2016). Pembelajaran Lingkaran dengan Metode Demonstrasi Melalui Alat Peraga Konkrit dan Alat Peraga Gambar. *E-DuMath*, 2(1), 170–178.
- Pendidikan, J. K. (2018). peranan media pembelajaran dalam meningkatkan the role of instructional media to improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Purba, Y. A., & Harahap, 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.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- D, Sari., D, Astuti., & Suparjan. (2024). Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas Sungai Kakap Kubu Raya. *Journal of Education Research*, 5(2), 1064–1070.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Syahrudin, S., Rusmaniah, R., Ilhami, M. R., Nursahid, N., & Uzhma, M. R. (2023). Making Animated Videos With The Canva Application As An Effort To Increase Student Motivation. *Journal of Social Development*, 1(2), 117.  
<https://doi.org/10.20527/j-sod.v1i2.9608>
- Triningsih, k D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144.  
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- 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>