

PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI APLIKASI DESAIN GRAFIS UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Nida Emilia Putri¹, Hamsi Mansur², Adrie Satrio³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹1910130120004@mhs.ulm.ac.id, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis mampu mendukung dan memudahkan pembuatan infografis di dalam pembelajaran, Canva aplikasi yang intuitif dan memiliki pilihan font dan warna yang beragam sehingga cocok digunakan oleh mahasiswa untuk mendukung proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan penelitian ini yaitu menggunakan studi literatur dan ditemukan 10 artikel yang cukup berkaitan langsung dengan topik yang berhubungan dengan pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis dan hasil penelitiannya di ambil dari tahun 2019-2022. Berdasarkan hasil studi literatur memperlihatkan bahwa penggunaan Canva dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan dapat membawa manfaat dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran. Hal ini dikarenakan mahasiswa dapat menggunakan teks, gambar, ikon, dan grafik secara kreatif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Penulis merekomendasikan untuk dilakukan penelitian terkait Canva di sekolah dasar sebagai aplikasi desain grafis, agar dapat menghasilkan konten yang menarik dalam pembelajaran.

Kata kunci: pembelajaran, desain grafis, dan canva

Abstract

The use of Canva as a graphic design application is able to support and facilitate the creation of infographics in learning, Canva is an intuitive application and has a wide selection of fonts and colors that are suitable for use by students to support the learning process. The purpose of this study is to describe how the utilization of Canva as a graphic design application to support learning at the elementary school level. The method used by this research is to use a literature study and found 10 articles that are quite directly related to topics related to the utilization of Canva as a graphic design application and the research results are taken from 2019-2022. Based on the results of the literature study, it shows that the use of Canva in supporting the learning process at the elementary school level and can bring benefits in creating learning content that is interesting, interactive, and helps students' understanding of the lesson. This is because students can creatively use text, images, icons and graphics to convey information in a more visual and engaging way. The author recommends research to be conducted on Canva in elementary schools as a graphic design application, in order to produce interesting content in learning.

Keywords: *learning, graphic design, and canva*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan manusia seutuhnya guna mencerdaskan dan meningkatkan kehidupan bangsa (Liana et al., 2022, p. 83). Dewasa ini, teknologi sudah sangat maju dan canggih, setiap pendidik dan peserta didik diharapkan dapat mengerti sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memiliki strategi serta program-program untuk meningkatkan kreatifitas guru maupun siswa. Kualitas pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung baik di sekolah dasar maupun menengah. Proses pembelajaran merupakan proses interaktif antara pendidik dan peserta didik dalam perolehan ilmu pengetahuan (Hidayat et al., 2020, p. 139). Pembelajaran yang baik menghasilkan peserta didik yang berkualitas dalam hal hasil belajar dan perkembangan sosial pribadi peserta didik. Mengenai pembelajaran, terdapat pemanfaatan teknologi yang tidak dapat dihidari sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Perkembangan teknologi sangat berkembang pesat pada era sekarang, hampir seluruh aktivitas atau kegiatan dilakukan dengan memakai teknologi, termasuk pembelajaran di sekolah oleh pendidik kepada peserta didiknya.

Menurut Wardhanie et al., (2021, p. 52) seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari masa ke masa, berkembang pula teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman, hingga kini teknologi yang berkembang tengah memasuki ke dalam dunia serba digital. Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini tidak lepas dari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut agar dunia pendidikan senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sedangkan dalam Pelangi (2020, p. 83) peningkatan efisiensi pendidikan di masa depan menuntut sistem teknologi berperan tidak

hanya sebagai alat pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan agar mampu bersaing di dunia global. Salah satu peningkatan efisiensi pendidikan agar dapat menghasilkan generasi produktif dan berkarakter yaitu dengan melatih kemampuan dalam bidang desain grafis.

Desain grafis umumnya digunakan dalam periklanan, pengemasan, film, dan lainnya. Dengan kemampuan desain grafis yang dimiliki, kita dapat membuat sebuah karya atau produk desain grafis dengan berbagai model dan bentuk, misalnya produk desain grafis yang tersedia di pasaran seperti kartu nama, brosur, cover kaset, desain baju, tema buku, poster dan lain-lain (Astrida & Arifudin, 2022, p. 66). Dalam dunia pendidikan, desain grafis dapat membuat konten pembelajaran menjadi lebih menarik. Misalnya membuat modul dan infografis agar peserta didik mudah memahami konteks materi yang diberikan, daripada harus membaca buku secara langsung yang biasanya berisi teks terlalu banyak.

Canva adalah salah satu diantara banyaknya aplikasi desain grafis yang dapat digunakan mendukung pembelajaran, karena Canva memiliki fitur yang mudah digunakan dan banyak template yang tersedia. Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran secara visual (Adawiyah et al., 2019, p. 184). Mahasiswa dapat menggunakan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh orang lain, contohnya seperti pembuatan poster, infografik, dan presentasi slide. Alat-alat desain yang intuitif dan beragam pilihan font dan warna membuat Canva cocok digunakan oleh mahasiswa untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik.

Dalam ranah teknologi pendidikan, pendidik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan aplikasi desain grafis melalui Canva. Berdasarkan penjelasan diatas, terlihat bahwa dengan

memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran akan sangat membantu dalam mendukung pembelajaran kepada peserta didik. Adapun tujuan dari penulisan artikel ini adalah agar mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar dari hasil studi literatur.

Kajian Pustaka

Menurut Mahfud Shalahuddin dalam buku Djamaluddin & Wardana (2019, p. 8) mendefinisikan belajar adalah sebagai suatu proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau lebih khusus melalui prosedur pelatihan. Perubahan itu sendiri berangsur-angsur dimulai dari sesuatu yang tidak dikenalnya, untuk kemudian dikuasai atau dimilikinya dan dipergunakan sampai pada suatu saat dievaluasi oleh yang menjalani proses belajar itu. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Jadi, pembelajaran dipandang sebagai proses interaksi dan pengalaman individu yang mengakibatkan perubahan tingkah laku, yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Undang-undang ini menegaskan bahwa pembelajaran merupakan hak setiap warga negara dan menjadi tanggung jawab pemerintah untuk menyediakan akses yang sama bagi setiap individu untuk mengikuti pendidikan. Oleh karena itu, sistem pendidikan nasional harus memastikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan metode dan pendekatan yang efektif dan inovatif.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang mendukung pembelajaran secara visual dan melatih kompetensi visual peserta didik (Adawiyah et al., 2019, p. 184). Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat pengeditan untuk membantu dalam membuat berbagai

desain grafis seperti poster, selebaran, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, dan lainnya, termasuk pengeditan foto karena ada editor foto berupa filter foto, bingkai foto, stiker, ikon, dan grids yang mudah dipahami bahkan jika masih seorang pemula. Selain itu, Canva juga dapat digunakan di komputer desktop dan perangkat seluler. Ini memungkinkan pengguna untuk berkreasi kapan saja dan di mana saja (Wulandari & Mudinillah, 2022, p. 111). Dengan akses yang fleksibel seperti itu, pengguna Canva dapat terus berinovasi dan bekerja pada proyek yang ingin dilakukan tanpa terbatas oleh tempat atau waktu.

Canva menawarkan berbagai alat seperti presentasi, poster, selebaran, brosur, infografis, sertifikat, kartu nama, kartu undangan, dan banyak fitur lainnya. Canva menawarkan berbagai jenis presentasi yaitu presentasi pendidikan, bisnis, kreatif, teknologi dan lain sebagainya. Mahasiswa dapat menggunakan template yang ada di Canva untuk mendukung proses pembelajaran. Mahasiswa hanya perlu menulis teks dan gambar yang tersedia di Canva dan dari file mereka sendiri. Selain teks dan gambar, presentasi ini juga dapat ditambahkan suara dan animasi bergerak agar hasil presentasi lebih menarik dan hidup.

Sejarah Canva dimulai pada 1 Januari 2012, Canva didirikan oleh Melanie Perkins dimana sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, Canva mengalami peningkatan pesat dengan mencatatkan rekor 750.000 pengguna. Setelah lima tahun berjalan, pada tahun 2017 Canva mencapai tahap dimana perusahaan mulai menghasilkan keuntungan. Saat itu mereka memiliki 200 karyawan di kantor-kantor di Australia dan San Francisco. Salah satu perolehan terbesar datang dari pengguna premiumnya yang berjumlah 294.000 pengguna. Pada tahun 2017, Canva memiliki 10 juta pengguna dan layanan ini mencakup hingga 169 negara (Supradaka, 2022, p. 63). Angka tersebut menunjukkan bahwa Canva adalah

salah satu platform desain grafis yang paling banyak digunakan dan populer di dunia. Sejak itu, Canva terus berkembang dan saat ini memiliki jutaan pengguna aktif setiap bulannya.

Beberapa keunggulan Canva sebagai aplikasi desain grafis yaitu pertama, Canva memiliki beberapa template yang menarik. Kedua, karena banyaknya fungsi yang tersedia, dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam merancang konten pembelajaran. Ketiga, aplikasi pembelajaran yang sederhana dapat menghemat waktu. Keempat, pada saat perencanaan penggunaan laptop tidak wajib, tetapi dapat dilakukan dengan handphone atau gadget (Komalasari et al., 2021, p. 73). Keunggulan-keunggulan tersebut membuat Canva menjadi aplikasi desain grafis yang populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan.

Selain keunggulan Canva sebagai aplikasi desain grafis, Canva juga memiliki kekurangan. Pertama, Canva mengandalkan koneksi internet yang relatif stabil, jika belum memiliki internet atau kouta pada ponsel dan laptop maka Canva tidak bisa digunakan untuk mendesain. Kedua, Canva memiliki template berbayar, stiker, ilustrasi, font, dan sebagainya. Jadi ada yang berbayar dan ada yang tidak, tapi tidak masalah karena banyak template yang menarik dan gratis. Ketiga, terkadang template yang di pilih memiliki pola yang sama dengan orang lain, baik itu desain, gambar, warna, dan sebagainya (Pelangi, 2020, p. 88). Meskipun demikian, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan aplikasi desain grafis lain yang lebih canggih atau dengan menggunakan Canva sebagai tambahan untuk membuat desain sederhana dan cepat.

Menurut karakteristiknya dalam Wulandari & Mudinillah, (2022, p. 104), perkembangan peserta didik sekolah dasar yaitu mereka suka bermain, bergerak, kerja kelompok dan kegiatan yang memungkinkan mereka untuk merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung. Untuk itu selama proses pembelajaran membutuhkan bantuan lebih dari sekedar

penjelasan pendidik sehingga pendidik harus dapat mempersiapkan pembelajaran secara optimal, serta merencanakan konten untuk pembelajaran. Canva dapat dimanfaatkan sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan cara pertama, membuat presentasi atau infografis menggunakan Canva untuk membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Kedua, meningkatkan kreativitas mahasiswa karena Canva memiliki banyak pilihan template dan alat desain yang mudah digunakan, sehingga pengguna dapat mengeksplorasi kreativitas dengan membuat proyek desain sendiri. Ketiga, belajar desain grafis yang mana Canva merupakan aplikasi yang user-friendly, sehingga mahasiswa dapat belajar tentang desain grafis secara praktis dan mempraktikkan ilmunya melalui aplikasi ini. Keempat, dapat meningkatkan kemampuan teknologi dengan menggunakan Canva, mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan teknologi mereka dan memahami bagaimana aplikasi desain grafis bekerja. Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi cara yang efektif untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap pelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi seperti Canva, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Metode Penelitian

Menurut Subagyo (2015, p. 64) metode penelitian adalah suatu cara atau jalan agar menemukan pemecahan terhadap segala permasalahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu studi literatur atau riset pustaka.

Zed dalam Irkhamni et al., (2021, p. 129) menjelaskan bahwa studi literatur merupakan kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka,

membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi literatur adalah sebuah proses pemecahan dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan laporan yang terkait dengan topik atau masalah tertentu. Studi literatur juga dapat membantu mengidentifikasi celah atau kekosongan dalam penelitian sebelumnya dan memberikan arah untuk penelitian lebih lanjut.

Sedangkan menurut Borden dan Abbott dalam Wulandari & Mudinillah (2022, p. 105) menjelaskan bahwa studi literatur adalah suatu proses dimana peneliti meletakkan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi literatur penelitian yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti. Tujuan utama dari studi literatur adalah untuk memahami dan memperoleh wawasan tentang isu atau masalah yang diteliti, serta untuk membangun dasar teori atau hipotesis untuk penelitian yang akan datang. Studi literatur juga merupakan bagian penting dari proses penulisan tesis, disertasi, atau artikel ilmiah.

Studi literatur dilakukan sebagai langkah awal untuk menyiapkan kerangka penelitian guna mendapatkan informasi sejenis. Subjek studi literatur adalah para peneliti atau akademisi yang mempelajari suatu ilmu. Sedangkan objek studi literatur adalah hasil dari ilmu yang telah dipelajari dari sumber data yang ada. Desain studi literatur dilakukan dengan menggunakan metode penelitian baik itu mengumpulkan, mengevaluasi, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber literatur seperti artikel jurnal, buku, laporan, dan dokumen lainnya untuk menjawab suatu pertanyaan penelitian atau menguji suatu hipotesis. Adapun sumber studi literatur pada penelitian ini diambil dari artikel ilmiah/jurnal dengan menggunakan *google scholar* dan beberapa jurnal dari internet (*google search*). Kata kunci yang digunakan untuk mencari artikel adalah berupa pembelajaran, desain grafis, dan pemanfaatan canva.

Hasil dan Pembahasan

1. Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019, p. 13). Proses pembelajaran merupakan proses aktif dan dinamis di mana peserta didik memperoleh pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai melalui interaksi dengan lingkungan, pendidik, dan materi pelajaran dengan tujuan untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang efektif dan berkelanjutan. Media pembelajaran saat ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran di sekolah (Mansur & Mohd Yasin, 2019, p. 377). Namun demikian, dengan perkembangan teknologi dan semakin banyaknya opsi aplikasi pembelajaran yang tersedia, ada potensi untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara lebih maksimal dalam berbagai pembelajaran di sekolah.

Sejak awal pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang meliputi rangkaian kegiatan pendidik dan peserta didik berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran di sekolah dasar mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, penggunaan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat menunjang segala bentuk pembelajaran (Gusvita et al., 2022, p. 41). Penggunaan aplikasi pembelajaran sesuai dengan

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat memberikan banyak manfaat salah satunya dapat menarik perhatian dan memudahkan pemahaman peserta didik.

2. Desain Grafis

Menurut Widya dan Darmawan dalam Hasan & Siregar (2021, p. 52) desain grafis didefinisikan sebagai "penerapan keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri". Desain grafis ini dapat mencakup promosi dan penjualan produk, pembuatan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan peningkatan visual pesan dalam publikasi. Desain grafis sangat erat kaitannya dengan seni. Perancang juga seorang seniman. Seni memiliki banyak arti (tergantung dari sudut mana kita memandangnya). Arti seni secara umum adalah usaha untuk menciptakan bentuk yang menyenangkan (sense of beauty) dan keselarasan bentuk yang baik.

Beberapa contoh pemanfaatan desain grafis dalam pembelajaran yaitu pertama, infografis yang mana dapat memvisualisasikan informasi dan data untuk membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks atau mengingat informasi penting dengan cara yang mudah diingat. Kedua, poster dapat mempresentasikan gagasan atau informasi yang penting ke dalam bentuk visual yang menarik. Ketiga, animasi yang mana dapat membantu memperlihatkan proses dan konsep abstrak dengan mudah dipahami. Keempat, presentasi visual untuk membantu memvisualisasikan konsep dan ide karena presentasi berisi gambar, grafik, dan animasi yang memperjelas konsep dan membantu siswa memvisualisasikan ide-ide tersebut.

3. Langkah-langkah dalam Menggunakan Aplikasi Canva

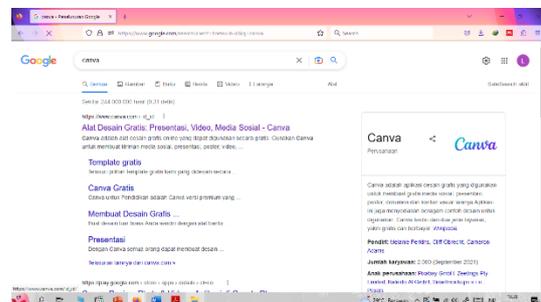
Sebelum membahas langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Canva, berikut ini ada beberapa contoh fitur gratis yang dapat digunakan dalam

mendesain: Pertama, fitur animasi dapat ditambahkan dalam bentuk GIF ke desain yang ingin dibuat, Canva menyediakan berbagai animasi gratis yang dapat pengguna gunakan. Namun, fitur ini tentu berbeda dengan Canva yang Pro karena di sana disediakan lebih banyak animasinya. Kedua, template desain banyak tersedia gratis dan dapat dipilih berdasarkan jenis desain yang diinginkan pengguna. Mulai dari desain laporan, konten Instagram, poster, logo, hingga sertifikat. Jadi, pengguna hanya perlu mengedit sedikit saja baik itu teks, warna, gambar dan sebagainya. Ketiga, terdapat foto dan audio gratis untuk digunakan dengan kualitas yang bagus sebagai penunjang desain. Dan keempat, terdapat tambah foto baik itu dari laptop atau handphone dan fitur edit foto agar hasilnya lebih bagus contohnya dengan menambahkan kecerahan, kontras, saturasi dan berbagai efek foto lainnya.

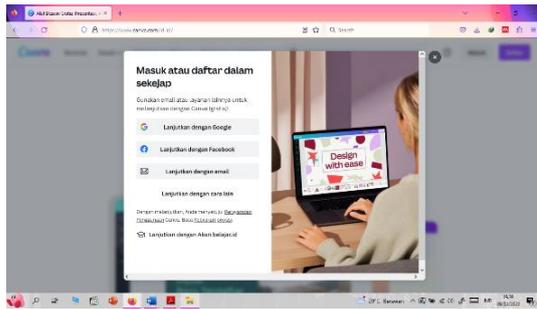
Berikut contoh beberapa tahapan dalam mendesain spanduk untuk pembelajaran di sekolah MIN 4 Barito Kuala:



Gambar 1. Tampilan download Canva di Playstore

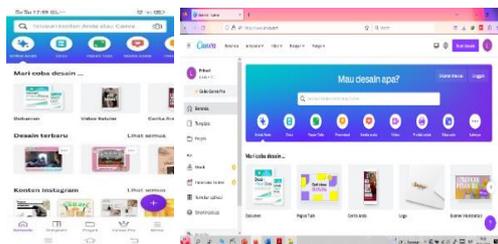


Gambar 2. Tampilan website Canva



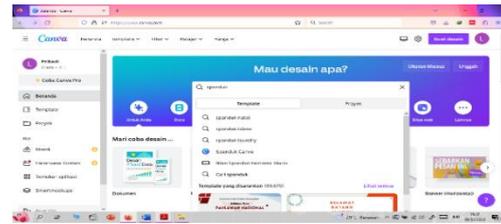
Gambar 3. Tampilan log in Canva

Tahap pertama untuk dapat mengakses Canva yaitu dengan mendownloadnya di *Playstore* untuk di handphone atau dengan mengunjungi situs www.canva.com melalui web. Selanjutnya mahasiswa dapat *sign up* atau *log in* terlebih dahulu agar dapat menggunakan Canva untuk mendesain spanduk pembelajaran di sekolah. Cara daftar akun Canva bisa melalui email, Facebook, atau menggunakan akun Google. Masukkan nama lengkap, email, dan password jika *sign up* melalui email. Sedangkan jika *sign up* dengan Facebook atau akun Google, silahkan lakukan *authorize acces* dan setelah data sudah diisi, maka mahasiswa sudah mempunyai akun Canva.



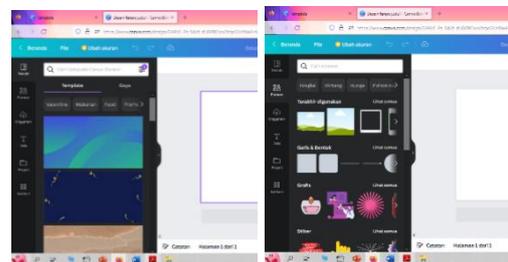
Gambar 4. Tampilan awal Canva di Handphone dan di Laptop

Setelah mahasiswa berhasil mempunyai akun Canva, maka akan muncul tampilan awal dari Canva. Pada tampilan tersebut terlihat akun pengguna di sisi kanan atas dan ada terdapat berbagai macam template yang bisa digunakan untuk mendesain.



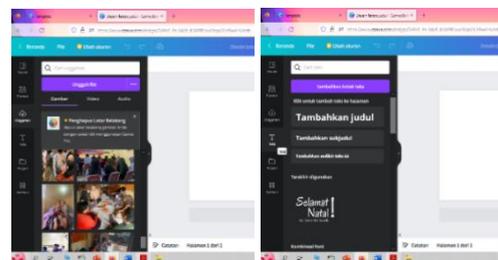
Gambar 5. Tampilan template Canva

Pada tampilan template, mahasiswa dapat mencari fitur template yang akan digunakan untuk pembuatan spanduk. Template yang digunakan dalam mendesain spanduk dapat dicari melalui *icon search*.



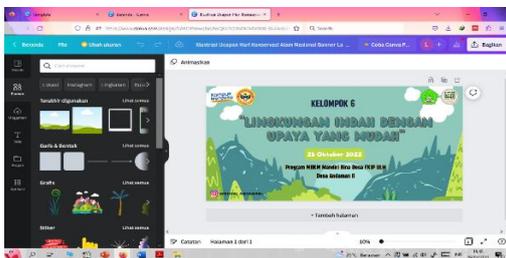
Gambar 6. Tampilan desain dan tampilan elemen

Desain yang ingin dibuat yaitu desain spanduk untuk salah satu pembelajaran, mahasiswa dapat memakai berbagai desain template yang terdapat dalam fitur di sebelah kiri Canva. Pemilihan background adalah proses pertama dalam pembuatan desain dan bagian penting desain agar terlihat lebih menarik. Pembuatan desain spanduk untuk proses pembelajaran dapat ditambahkan fitur elements yang berisi garis dan bentuk, gambar grafis, stiker dan elemen lainnya yang dapat di *searching*.

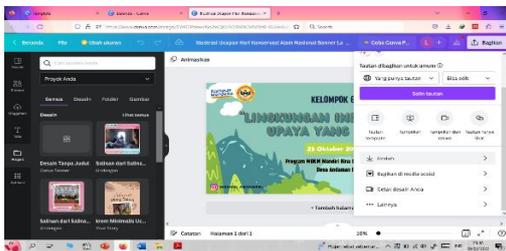


Gambar 7. Tampilan unggahan dan tampilan teks

Jika mahasiswa ingin menambahkan gambar, video, atau audio maka mahasiswa dapat menggunakan fitur unggahan, cukup seret file yang ingin diunggah atau tekan menu unggah file dan pilih file yang ingin di upload. Untuk pembuatan spanduk pembelajaran di sekolah diperlukan teks untuk penulisan tema pembelajaran yang ingin dilakukan agar peserta didik dapat membacanya. Dalam fitur teks, Canva menyajikan beberapa desain teks yang menarik dan pengguna dapat mengeditnya menjadi teks yang bagus.



Gambar 8. Tampilan hasil desain



Gambar 9. Tampilan menyimpan

Setelah semua desain selesai, mahasiswa dapat mengunduhnya dengan menekan tombol bagikan dan scroll ke bawah sampai menemukan tombol unduh atau jika ingin membagikan silahkan tekan tombol salin tautan dan bagikan ke mahasiswa yang ingin mengeditnya lagi.



Gambar 10. Tampilan spanduk dari Canva sebagai aplikasi desain grafis

untuk mendukung salah satu pembelajaran di tingkat sekolah dasar



Gambar 11. Tampilan proses pembelajaran di MIN 4 Barito Kuala dengan spanduk hasil edit Canva

4. Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Pembelajaran

Dari jumlah studi literatur yang dikaji, terdapat 10 artikel yang cukup berkaitan langsung dengan tema atau topik yang berhubungan dengan pemanfaatan canva sebagai aplikasi desain grafis dan hasil penelitiannya di ambil dari tahun 2019-2022. Oktaviani et al. (2022, p. 83) meneliti penggunaan Canva sebagai infografis bagi guru-guru di SMK Yapinuh wilayah Desa Pantai Sederhana Kecamatan Muara Gembong Kabupaten Bekasi. Juniantoro et al. (2022, p. 81) meneliti pemanfaatan aplikasi Canva untuk mendukung presentasi jenjang SMK. Adawiyah et al. (2019, p. 183) meneliti literasi visual melalui teknologi Canva: stimulasi kemampuan kreativitas berbahasa Indonesia mahasiswa. Awaliah (2022, p. 175) meneliti pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. Irkhamni et al. (2021, p. 127) meneliti pemanfaatan Canva sebagai E-Modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. Supradaka (2022, p. 62) meneliti pemanfaatan Canva sebagai media perancangan grafis. Pelangi (2020, p. 79) meneliti pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA. Patongai et al. (2022, p. 130), meneliti pemanfaatan Canva for Education untuk meningkatkan keterampilan membuat

bahan ajar bagi guru sekolah menengah. Wardhanie et al. (2021, p. 51) meneliti pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah islami berbasis kewirausahaan. Sedangkan Wulandari & Mudinillah (2022, p. 102) meneliti efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD.

Metode penelitian yang dilakukan artikel terpilih memiliki metode yang berbeda-beda. Pada artikel Oktaviani et al. (2022, p. 83), Juniantoro et al. (2022, p. 81), Patongai et al. (2022, p. 130), dan Wardhanie et al. (2021, p. 51) melakukan pengabdian masyarakat dengan metode analisis dan pelatihan. Adawiyah et al. (2019, p. 183), Supradaka (2022, p. 62) dan Pelangi (2020, p. 79), dan melakukan penelitian dengan metode deskriptif kualitatif, menggunakan teknik analisis data. Sedangkan Awaliah (2022, p. 175), Irkhamni et al. (2021, p. 127), serta Wulandari & Mudinillah (2022, p. 102) melakukan penelitian dengan metode studi literatur.

Pada artikelnya artikel Oktaviani et al. (2022, p. 83) memanfaatkan pelatihan Canva untuk membuat proyek sederhana sesuai dengan materi dan modul yang telah diberikan. Dari pelatihan Canva tersebut guru-guru dapat mengimplementasikan media kreatif seperti Canva ke dalam pembelajaran yang dilakukan demi terciptanya metode pengajaran yang bervariasi dan kreatif sehingga para peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Pada artikel Juniantoro et al. (2022, p. 81), memanfaatkan pelatihan Canva menggunakan tools-tools presentation, resume, facebook post dan infographic. Ditemukan hasil bahwa pelatihan yang telah dilakukan berhasil menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dalam penggunaan media Canva pada Siswa SMKN 7 Jakarta Jurusan Design Grafika. Pada artikel Patongai et al. (2022, p. 130) memanfaatkan Canva

dalam mengembangkan bahan ajar seperti pembuatan slide presentasi, infografis, template modul dan LKPD sehingga ditemukan hasil bahwa melalui pelatihan yang telah diberikan, peserta mampu untuk membuat bahan ajar dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva. Dan pada artikel Wardhanie et al. (2021, p. 51) memanfaatkan Canva dalam membuat poster, flyer, logo dan lain sebagainya. Hasil dari pelatihan ini mampu memperkenalkan penggunaan teknologi yang sedang trend saat ini yaitu aplikasi Canva kepada para peserta pelatihan.

Dari keempat artikel terkait pelatihan Canva tersebut, dapat dikaitkan bahwa Canva juga dapat digunakan mahasiswa untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran karena membantu menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva dapat digunakan untuk membuat slide presentasi, poster, infografis, flyer, dan berbagai jenis konten visual lainnya yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan Canva, mahasiswa dapat menciptakan konten pembelajaran yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami. Mahasiswa dapat menggabungkan teks, gambar, ikon, dan grafik secara kreatif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai template yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pembuatan konten pembelajaran, sehingga mahasiswa tidak perlu memulai dari awal. Canva juga dapat digunakan oleh mahasiswa untuk membuat presentasi, membuat infografis, atau mengembangkan desain grafis lainnya yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan Canva, mahasiswa dapat mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi untuk menghasilkan konten yang menarik dan profesional.

Lebih lanjut, berikut adalah hasil tangkapan layar dari pelatihan yang dilakukan penelitian di atas:



Gambar 12. Tampilan hasil pelatihan Canva dalam penelitian Oktaviani et al. (2022, p. 87)

Pada artikelnya Adawiyah et al. (2019, p. 183) ditemukan hasil bahwa literasi visual menggunakan media Canva dapat menstimulasi kreativitas berbahasa mahasiswa dalam memaparkan ide atau membuat pemaparan mengenai penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar karena literasi visual menggunakan canva ini juga menstimulus kegiatan kognitif mahasiswa/pembelajar. Pada artikel Supradaka (2022, p. 62) tujuan yang ingin di dapat yaitu mencari solusi dengan cara memanfaatkan Canva sebagai media perancangan grafis bagi para desainer pemula dan pelaku online marketing yang tidak memiliki pendidikan desain namun mempunyai minat pada bidang desain grafis dan ditemukan hasil bahwa dalam konteks difusi inovasi, pemanfaatan canva sebagai media desain grafis mampu memberikan kemudahan-kemudahan dalam penggunaannya, meningkatkan kreativitas dan menghasilkan konten desain grafis dengan inovasi baru. Sedangkan dalam artikelnya Pelangi (2020, p. 79) memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ditemukan hasil bahwa dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan

untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. Jadi kesimpulannya dari ketiga artikel di atas secara keseluruhan, pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis dapat mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan literasi visual, meningkatkan kreativitas, dan memperoleh keterampilan yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan.

Lebih lanjut, berikut adalah hasil tangkapan layar dari artikel penelitian di atas:



Gambar 13. Tampilan hasil pemanfaatan Canva untuk melatih kreativitas desain grafis dalam penelitian Supradaka (2022, p. 67)

Pada artikelnya Awaliah (2022, p. 175) ditemukan hasil bahwa dalam studi literatur yang dilakukan memanfaatkan aplikasi Canva dapat memudahkan guru atau pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika yang lebih menarik untuk peserta didik dan Canva sebagai media pembelajaran matematika dapat menguatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan dalam artikelnya Irkhamni et al. (2021, p. 127) ditemukan hasil bahwa dalam studi literatur yang dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva, pendidik dapat membuat e-modul bahan ajar matematika yang lebih menarik. Terakhir pada artikelnya Wulandari &

Mudinillah (2022, p. 102) ditemukan hasil bahwa dalam studi literatur penggunaan media pembelajaran menggunakan canva dapat membantu guru dan peserta didik untuk memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pelajaran IPA. Sehingga dapat disimpulkan untuk penggunaannya dalam mendukung proses pembelajaran, Canva dapat dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan cara menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Canva dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar membawa manfaat dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran. Canva memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan menghasilkan konten pembelajaran yang kreatif dan profesional.

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan artikel dengan judul Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis untuk Mendukung Pembelajaran di Tingkat Sekolah Dasar berdasarkan hasil studi literatur maka hasil yang dapat dideskripsikan, yaitu Canva membantu mahasiswa menciptakan konten pembelajaran yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami. Mahasiswa dapat menggunakan teks, gambar, ikon, dan grafik secara kreatif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Canva menyediakan berbagai template yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pembuatan infografis, presentasi, poster, dan konten visual lainnya. Template ini memudahkan mahasiswa dalam

memulai pembuatan konten pembelajaran tanpa harus memulai dari awal. Dari hal itu mahasiswa dapat mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada Canva untuk menghasilkan konten pembelajaran yang menarik dan profesional. Variasi font, warna, efek visual, dan fitur lainnya dapat digunakan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan memperkuat pemahaman peserta didik. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar juga dapat memberikan kesempatan juga bagi siswa untuk mengembangkan literasi visual, meningkatkan kreativitas, dan memperoleh keterampilan yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan.

2. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan bagi penelitian selanjutnya adalah agar dapat memperdalam pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis melalui metode lainnya tidak hanya melalui studi literatur. Bagi mahasiswa, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Mahasiswa diharapkan agar dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain dan memanfaatkan aplikasi untuk mempermudah dalam melakukan pembelajaran, contohnya seperti memanfaatkan aplikasi Canva.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia. *Proceeding: Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 183–187.
- Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 65–72.
- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan

- aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022*, 175–182.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*. CV Kaaffah Learning Center.
- Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran EBOOK untuk Mata Kuliah Media Televisi dan Video. *Journal of Instructional Technology*, 3(1), 41–46.
- Hasan, Y., & Siregar, K. (2021). Pemanfaatan Desain Grafis Berbasis Android Untuk Promosi Produk Dan Bisnis Di Medsos. *Jurnal Abdimas Budi Darma*, 2(1), 52–56. <https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/abdimas/article/download/3150/2201>
- Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2020). Pemanfaatan Media Montessori dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Instructional Technology*, 1(2), 138–145.
- Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20*.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134.
- Juniantoro, S., Mariana, N., Budiyati, E., Rihyanti, E., Nurhayati, M., Sudjiran, & Rahmaniar, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Presentasi Jenjang SMK. *Jurnal Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PUNDIMASWID)*, 1(2), 81–86.
- 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. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380>
- Liana, K., Rindi, Humairoh, Ade, Sarah, Dina, Ristami, Jenni, & Dara. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Anak Pada Masa Era Digital Program Kerja Pendidikan Kkn-Tematik. *Comunitaria: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 82–86. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/comunitaria>
- Mansur, H., & Mohd Yasin, M. H. (2019). Expectations and challenges of implementation inclusive education program: a case study. *International Journal of Advanced Research (Ijar)*, 7(7), 373–379. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/9371>
- Oktaviani, V., Syam, R., As-salam, A. I., Fauziah, A., & Alaudin, D. F. I. (2022). Penggunaan Canva Sebagai Infografis Bagi Guru-Guru Di SMK Yapinuh Desa Pantai Sederhana Kecamatan Muara Gembong Kabupaten Bekasi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2022*, 83–90.
- Patongai, D. D. P. U. S., Nurhayati, B., Karim, H., & Saparuddin. (2022). Pemanfaatan Canva for Education untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Bahan Ajar bagi Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 130–137. <https://s.id/1ndLL>.
- Pelangi, G. (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>
- Subagyo, J. (2015). *Metode penelitian : dalam teori dan praktek*. Rineka Cipta.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*, 6(1), 62–68.
- Wardhanie, A. P., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58.
<https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>