

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Widia Yulianti¹, Asep Mahpudin²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasih Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: widiayulianti00@gmail.com

Article History

Received: 19-08-2024

Revision: 26-08-2024

Accepted: 28-08-2024

Published: 30-08-2024

Abstract. This study found out the use of the Canva application as a learning medium for Computer Digital Simulation lessons at SMK Negeri 1 Kuningan. The Canva app is used as a design tool to create engaging teaching materials, such as posters and PowerPoints. This research uses a qualitative approach involving observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out qualitatively consisting of data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study show that the use of Canva is running well, making it easier for teachers and students to create practical, interesting learning media, and increase creativity and understanding of the material. Canva also offers easy access and a variety of free features that are useful in the learning process.

Keywords: Canva App, Media, Simulation, Digital Communication

Abstrak. Penelitian ini mengetahui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk pelajaran Simulasi Digital Komputer di SMK Negeri 1 Kuningan. Aplikasi Canva digunakan sebagai alat bantu desain untuk membuat media ajar yang menarik, seperti poster dan PowerPoint. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva berjalan dengan baik, memudahkan guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan meningkatkan kreativitas serta pemahaman materi. Canva juga menawarkan kemudahan akses dan berbagai fitur gratis yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Media, Simulasi, Komunikasi Digital

How to Cite: Yulianti, W & Mahpudin, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 5274-5281. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1758>

PENDAHULUAN

Permasalahan umum yang terjadi dalam dunia pendidikan khususnya jenjang sekolah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang kurang diminati oleh peserta didik, dikarenakan siswa merasa dengan adanya kecanggihan teknologi semua bisa dicari *by system* dengan menggunakan google dan berpikir tentunya semua bisa dicari tanpa belajar. Hal inilah yang menjadi penyebab peserta didik cenderung pasif dan tidak bertanya ataupun menyampaikan sanggahan kepada gurunya ketika proses pembelajaran

berlangsung (Muldiyana et al., 2018). Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah serta dapat dipahami oleh siswa. Namun seiring berkembangnya teknologi diikuti dengan usia guru yang semakin menurun, dimana zaman berubah semakin pesat akan teknologi tetapi para guru masih menggunakan media dan metode lama, dikarekan semakin menurun kemampuan fisik karena terpaut usia. Yang mana hal ini tentunya akan berpengaruh pada penerimaan siswa terhadap materi yang disampaikan (Rizanta & Arsanti, 2022)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka ada banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang memiliki daya potensi dalam pembelajaran untuk memahami isi dari materi, salah satunya yaitu aplikasi canva. Memanfaatkan aplikasi canva dalam pembelajaran artinya kita dapat mengikuti perkembangan zaman dengan mempelajari dan memanfaatkan aplikasi yang ada sebagai media untuk membuat media pembelajaran agar memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan menuangkan kreativitasnya di dalam sebuah aplikasi tersebut.

Technology Acceptance Model (TAM) adalah teori yang dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1989, yang bertujuan untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi informasi. Model ini merupakan adaptasi dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan berfokus pada dua konstruk utama: *perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (kemudahan yang dirasakan). TAM bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi dalam organisasi. Model ini telah digunakan secara luas dalam penelitian untuk menganalisis bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem informasi dan teknologi baru. Dengan memahami faktor-faktor ini, organisasi dapat lebih baik dalam merancang dan mengimplementasikan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Menurut Putra & Filianti (2022), penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu dalam proses penyampaian pesan atau materi pelajaran dengan efektif. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran, segala informasi atau pesan penting dapat tersalurkan dan juga memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman yang sama secara individu (Alfian, et Al., 2022). Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis yang dimanfaatkan untuk menciptakan gambar di media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Terdapat beberapa jenis presentasi seperti presentasi pendidikan, persentasi bisnis, presentasi iklan, serta presentasi industri kreatif (Pelangi et Al., 2020). Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif dengan media pembelajaran. Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital tidak hanya menggunakan media powerpoint yang flat, namun juga bisa memanfaatkan aplikasi Canva untuk

membuat media pembelajaran berupa Anima powerpoint, video interaktif, poster pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMKN 1 Kuningan. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis kelebihan dan kekurangan penggunaan Canva dari perspektif pengajar dan peserta didik. Terakhir, penelitian ini menggali persepsi siswa terhadap penggunaan Canva, dengan fokus pada pemahaman manfaat serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian berupaya memberikan penggambaran secara mendalam tentang situasi atau proses yang diteliti. Metode ini digunakan untuk mengetahui dan mempelajari secara mendalam tentang pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran simulasi digital komputer di SMK Negeri 1 Kuningan. Sumber data penelitian merupakan suatu yang dapat memberikan informasi mengenai sesuatu yang akan diteliti.

Arikunto (2010) mengungkapkan bahwa sumber data pada penelitian artinya subjek dari mana data diperoleh. Peneliti terlebih dahulu memilih info yg akan diminta informasinya. Informan ialah orang yang diklaim menguasai serta memahami data, informasi ataupun fakta asal suatu objek penelitian. Jadi info kunci pada penelitian ini yakni peneliti itu sendiri serta orang yg diklaim memahami perihal pemberdayaan kelompok tani padi dalam penyuluhan. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dalam keberlangsungan penelitian untuk mendapatkan informasi dan data akurat. Teknik pengumpulan data penelitiannya melalui 3 tahap yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini memakai teknik analisis contoh (Miles dan Huberman) dalam (Sugiyono, 2015) bisa melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan proses menarik kesimpulan.

HASIL

Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada siswa di SMK Negeri 1 Kuningan. Penelitian ini menggunakan teori *Teknology Acceptance Model* (TAM) untuk menjelaskan penerimaan pengguna terhadap penggunaan system teknologi informasi. Pada era sekarang anak-anak sulit dipisahkan dengan handphone, hal ini dapat menjadi dampak negative dan positif tergantung bagaimana siswa dapat menggunakan handphoe tersebut dengan sebaik mungkin, tak sedikit dari mereka semakin malas dan tidak peduli lingkungan sekitar ketika sudah besama hapenya. Untuk

itu peneliti ingin mengkolaborasikan hape dan materi pembelajaran, diharapkan siswa dapat memaksimalkan penggunaan hape untuk hal yang lebih baik dan bias menunjang aktivitas mereka di kelas maupun diluar kelas.

Peneliti melakukan pengumpulan data informasi terkait media yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan 3 tahapan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan pengumpulan data di SMK Negeri 1 Kuningan yang berada di Desa Cigugur, Kecamatan Cigugur, Kabupaten Kuningan. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan Guru di sekolah banyak yang belum mengetahui media pembelajaran yang interaktif dan menarik contohnya hanya menggunakan power point. Pembelajaran menggunakan power point dinilai kurang efektif ketika presentasi cenderung monoton dan tidak interaktif, hanya mengandalkan teks panjang atau slide berlebihan tanpa ilustrasi visual yang menarik. Selain itu, jika pengajar hanya membaca isi slide tanpa menjelaskan secara mendalam atau mengajak siswa berdiskusi, peserta didik cenderung kehilangan minat dan terlibat secara pasif dalam pembelajaran. Menurut (Agung Wijoyo 2018) Penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang efektif untuk berpikir kritis dan membaca informasi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan pembuatan media pembelajaran di aplikasi canva mudah dipahami oleh siswa ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara bersama siswa, siswa merasa memiliki pengalaman berbeda saat menggunakan canva karena dilengkapi dengan template dan fitur-fitur menarik yang menunjang aplikasi canva dan dapat diakses di hp ataupun laptop secara gratis, disamping itu tentunya aplikasi canva sangat membantu mereka dalam mengerjakan tugas baik itu akademik yang berkaitan dengan desain maupun non akademik seperti halnya dalam kegiatan berorganisasi dan kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Kuningan.

Tahapan-tahapan pembuatan infografis pada peserta didik di aplikasi Canva untuk pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yaitu:

- Peserta didik mencari materi yang telah ditugaskan oleh guru. Pada saat observasi, peserta didik ditugaskan untuk mencari gambar dan penjelasan mengenai materi Komunikasi dalam Jaringan.
- Setelah selesai mencari gambar dan penjelasannya, peserta didik membuka aplikasi Canva di PC lab.
- Kemudian peserta didik mengklik pada kolom pencarian dan ketik “infografis” untuk mencari template yang gratis dan sesuai dengan tema materi Komunikasi dalam Jaringan. Peserta didik tidak diharuskan untuk memakai template yang sudah tersedia di aplikasi Canva.

- Setelah menemukan template yang sesuai, peserta didik dapat langsung memasukkan beberapa gambar dan teks yang berisikan penjelasan. Untuk menambahkan gambar peserta didik dalam mengklik tombol “+” pada pojok bagian kiri, lalu memilih bagian galeri, dan ketika sudah menemukannya peserta didik mengklik langsung dan otomatis gambar akan terpasang. Sedangkan untuk menambahkan teks, peserta didik sama melalui langkah-langkah seperti akan menambahkan gambar yang membedakan hanya mengklik bagian yang bertuliskan “teks”, setelah itu peserta didik dapat mengetikkan penjelasannya. Adapun beberapa peserta didik yang ingin mengubah bentuk frame pada gambar dan teks yang sudah ada ditemplate menjadi sesuai keinginannya dengan menggunakan fitur-fitur yang sudah ada di aplikasi Canva. Dan juga ada beberapa yang menambahkan elemen-elemen untuk mempercantik hasil karyanya
- Peserta didik yang sudah selesai membuat dan mengedit infografisnya, tahap selanjutnya adalah mendownload hasil karyanya dan mencetaknya. Guru menyuruh peserta didik untuk mencetaknya dengan kertas hvs lalu dikumpulkan untuk dinilai



Gambar 1. Desain infografis

Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Kuningan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dipakai untuk pembelajaran Simulasi Komunikasi tersusun sistematis selaras dengan kurikulum dan keperluan peserta didik di SMK Negeri 1 Kuningan. Selaras dengan teori yang digunakan oleh peneliti bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang berupa alat untuk menyampaikan sebuah informasi berupa materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah proses komunikasi pembelajaran.

Manfaat dari penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital bagi guru dan peserta didik yaitu pertama, memudahkan guru untuk membuat dan mendesain media pembelajaran agar terlihat menarik. Kedua, mengembangkan kreativitas guru dan peserta didik. Ketiga, memudahkan peserta didik untuk menangkap materi yang dijelaskan oleh guru. Keempat, terdapat akses ke template, elemen, ataupun fitur-fitur lainnya secara gratis. Kelima, akses masuk ke dalam aplikasi Canva mudah dengan menggunakan laptop maupun gadget. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Gifari Zakawali bahwa aplikasi Canva memiliki manfaat yang dapat membantu untuk membuat desain yang menarik dengan mengakses ke gambar, video, template, elemen, atau fitur-fitur yang lainnya secara gratis maupun paket pro.

KESIMPULAN

Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Negeri 1 Kuningan dapat dilakukan dengan metode TAM (Technology Acceptance Model) yang mengidentifikasi beberapa elemen kunci yang berfokus pada dua konstruk utama yakni *perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (kemudahan yang dirasakan), pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat memberikan manfaat yaitu memudahkan guru membuat media pembelajaran yang menarik, banyak elemen dan fitur-fitur lainnya yang gratis, mudah diakses, menambah kreativitas guru dan peserta didik, dan mempermudah peserta didik untuk menerima materi. Dari segi ekurangan tidak terlalu signifikan hanya masalah jaringan saja dan ini hal wajar dalam dunia teknologi. Penggunaan aplikasi Canva dapat digunakan pada gadget maupun laptop dan proses desain media pembelajaran jadi lebih cepat. Tidak hanya itu, aplikasi Canva akan menyimpan secara otomatis apabila pengguna lupa langsung keluar dari aplikasi.

Berdasarkan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat memberikan manfaat yaitu memudahkan guru membuat media pembelajaran yang menarik, banyak elemen dan fitur-fitur lainnya yang gratis, mudah

diakses, menambah kreativitas guru dan peserta didik, dan mempermudah peserta didik untuk menerima materi. Dari segi kekurangan tidak terlalu signifikan hanya masalah jaringan saja dan ini hal wajar dalam dunia teknologi.

REFERENSI

- Alfian, A.N, Putra, M.Y., Arifin, R.W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84
- Amin, H., Teguh, S.W., Joni, w.s.j Moh, S., Nafsin (2022) penggunaan dan manfaat aplikasi canva sebagai media pembelajaran ditingkat madrasah
- Andriyanto, O, D., Hardika, M.,& Sukarman, S. (2022). Canva as a media for exploration of Indonesian tourism knowledge in BIPA Learning. *Proceedings of the internasional joint conference on art an humanities 2021 (IJCAHROZI)*, 618, 190-194. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.2112323034>
- Andy Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016) hlm.20-23
- Angraini, Rita. "Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai." *Journal of Moral and Civic education* 1.1 (2017): 14-24.
- Christiana, E., & Anwar, K. (2021). The perception of Using technology canva application as a media for English teacher creating media virtual teaching, literature, and applied linguistics, 5(1), 62.<https://doi.org/10.30587/jetlol.usil.2253>
- Creswell, John. W.(2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson. Boston
- Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021)
- Haryoko, Spto. "Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran." *Jurnal Edukasi Elektro* 5.1 (2009): 1-10.
- Hidayat, Taufiq Roisy, and Fatchul Arifin. "Pengembangan Modul Simulasi Digital Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital (Simdig) Kelas X Teknik Audio Video Di SMK N 2 Depok." *E-JPTE (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronika)* 5.3 (2016): 42-47.<https://www.google.com/amp/s/store.sirclo.com/blog/manfaat-aplikasi-canva/>, diakses 10 Agustus 2024. <https://www.google.com/amp/s/store.sirclo.com/blog/manfaat-aplikasi-canva/>, diakses 10 Agustus 2024
- Huznul Nurullia, Rifqi Taufik Rachman, Seli Sagita Ramadhan, Ramayani Yusuf. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Canva Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut dengan Metode TAM. *Wawasan: Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi dan Kewirausahaan* Vol.2 No.1 Januari 2024
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. "Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru." *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*. Vol. 10851092. 2021.
- Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*. (Sukoharjo: Tahta media group, 2021) hlm. 27-28
- Muldiyana, Muldiyana, Nurdin Ibrahim, and Suyitno Muslim. "Pengembangan Modul Cetak Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK Negeri 2 Watampone." *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 20.1 (2018): 43-59.
- Niar Astaginy, Almansyah Rundu Wonua, Ismanto, Fitri Kumalasari. Persepsi Dukungan Organisasi dan Organizational Citizenship Behavior Terhadap Kinerja Pegawai Program Studi Manajemen Universitas Sembilanbelas November Kolaka, *Kolaka Indonesian Annual Conference Series*, Vol. 1, 2022

- Nofamataro, 2. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru dan Peserta Didik. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan* Vol.2, No.1, Mei (2023), page 229-234
- Nurdyansyah, media pembelajaran inovatif, (Siduarjo: UMSIDA Press, 2019) hlm 58-59
- Pelangi, Garris, and U. Syarif. "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8.2 (2020): 1-18.
- Putra, L.D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125-138. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. "Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris." *Abdimas Siliwangi* 4.2 (2021): 335-343.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. "Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris." *Abdimas Siliwangi* 4.2 (2021): 335-343.
- Rizanta, G.A., & Arsanti M. (2022), Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 560-568
- Rizanta, Gilang Alfinandika, and Meilan Arsanti. "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini." *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 2. No. 1. 2022.
- Rohdatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009) hlm.20
- Rohman, Aditya Nurul, Moh Mukhsin, and Gerry Ganika. "Penggunaan Technology Acceptance Model Dalam Analisis Actual Use Penggunaan E-Commerce Tokopedia Indonesia." *Jurnal Ekonomi Manajemen Akuntansi Keuangan Bisnis Digital* 2.1 (2023): 25-36.
- Sapto Haryoko, "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi model pembelajaran", *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol.5, No.1, 2009, hlm.3
- Setria Utama Rizal, dkk, *media pembelajaran Edisi Revisi, Panduan membuat presentasi menarik untuk pendidikan dan peserta didik* (Bekasi: Cv. Nurani, 2016), hlm.10
- Sholeh, Muhammad, Rr Yuliana Rachmawati, and Erma Susanti. "Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4.1 (2020): 430-436.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sukarsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta