

Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Informatika Kelas XI MA Al-Khairiyah Pipitan

Nova Amelia Putri¹, B. Herawan Hayadi², Mursyid Irfan³
^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bina Bangsa
e-mail: nova32959@gmail.com¹, b.herawan.hayadi@gmail.com²,
irfansadra77@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Informatika di kelas XI MA Al-Khairiyah Pipitan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Informatika. Aplikasi Canva dinilai dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Siswa merasa terbantu dalam membuat desain dan presentasi yang menarik, sementara guru menemukan aplikasi ini efektif untuk menyampaikan materi pelajaran Informatika. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan fasilitas dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Informatika dinilai efektif dan dapat diterapkan di MA Al-Khairiyah Pipitan. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk memanfaatkan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran, serta memberikan wawasan bagi penelitian selanjutnya terkait pemanfaatan aplikasi Canva atau media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

Kata kunci: *Persepsi Guru dan Siswa, Aplikasi Canva, Media Pembelajaran Informatika*

Abstract

This research aims to determine the perceptions of teachers and students regarding the use of the Canva application as an Informatics learning medium in class XI MA Al-Khairiyah Pipitan. This research uses a descriptive qualitative approach. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. The data obtained was then analyzed qualitatively through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that teachers and students have a positive perception of the use of the Canva application in informatics learning. The Canva application is considered to be able to increase student interest and motivation in learning, as well as supporting the creation of more interesting and interactive learning. Students find it helpful in creating attractive designs and presentations, while teachers find this application effective for conveying Informatics subject matter. However, there are several obstacles faced, such as limited facilities and students' ability to operate the Canva application. Overall, the use of the Canva application as an Informatics learning medium is considered effective and can be applied at MA Al-Khairiyah Pipitan. This research provides practical implications for teachers to utilize digital technology in learning innovation, as well as providing insight for further research regarding the use of the Canva application or other technology-based learning media.

Keywords: *Teacher and Student Perceptions, Canva Application, Informatics Learning Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang terkena dampak dari perkembangan teknologi adalah Informatika. Pembelajaran Informatika merupakan proses edukasi yang melibatkan pemahaman dan penerapan teknologi digital untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan teknologi saat ini.

Dalam proses pembelajaran Informatika, guru harus mampu mengelola kelas secara profesional agar minat dan potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam fitur, seperti presentasi, poster, infografis, dan lain sebagainya, yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan Media Pembelajaran Canva

Peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus memiliki kemampuan menggunakan media belajar untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi desain online Canva. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang konkret, memperpendek waktu, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran dapat berupa segala sesuatu yang dapat dijadikan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar ruangan.

Peningkatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat membantu memudahkan penguasaan keterampilan baru yang lebih nyata dan menarik. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan oleh guru untuk menghasilkan perubahan yang signifikan adalah aplikasi Canva.

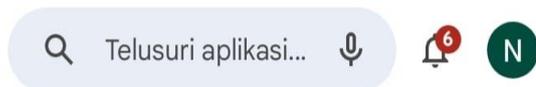
Cara menggunakan aplikasi canva

1. Download terlebih dahulu aplikasi canva di playstore



Gambar 2.1 Playstore

2. Jika sudah masuk ke aplikasi playstore seperti pada gambar 2.1 lalu ketikkan pada kolom pencarian aplikasi Canva seperti pada gambar 2.2 kolom pencarian



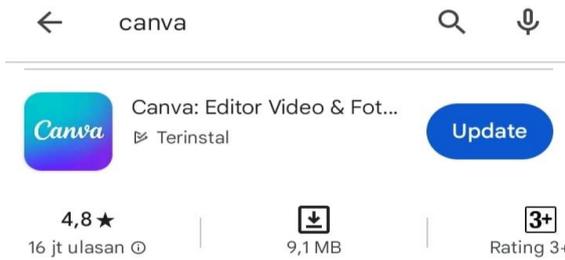
Untuk Anda

Paling populer

Anak-anak

Gambar 2.2 Kolom Pencarian di Playstore

3. Jika anda sudah mengetikkan pada kolom pencarian aplikasi canva di playstore, lalu download aplikasi canva tersebut jika belum mempunyai aplikasi Canva pada Gadget anda



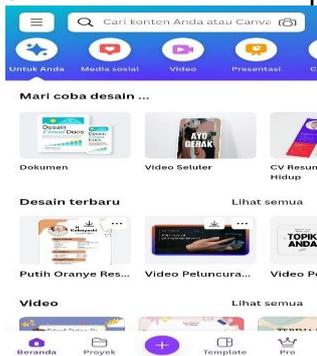
Gambar 2.3 Aplikasi Canva

4. Setelah mendownload aplikasi Canva dan sudah tersimpa. selanjutnya buka aplikasi Canva



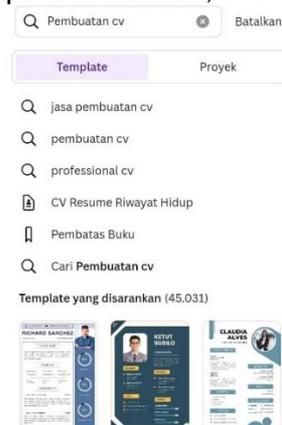
Gambar 2.4 Aplikasi pembelajaran Canva

5. Jika sudah membuka aplikasi Canva, maka akan banyak beragam template yang ada.



Gambar 2.5 beragam template yang ada di canva

6. pada contoh ini, akan membuat cv. Maka langkah selanjutnya ketikkan pembuatan cv



Gambar 2.6 Kolom pencarian pada Canva

7. Setelah mengetikkan pembuatan cv di kolom pencarian, Pilihan template disesuaikan oleh keinginan masing - masing



Gambar 2.7 hasil pencarian template pada aplikasi canva

8. Jika sudah memilih template untuk pembuatan cv yang diinginkan, maka langkah selanjutnya yaitu mengedit template sesuai dengan data pribadi masing – masing. Klik icon yang sudah diberi tanda jari telunjuk untuk mengeditnya



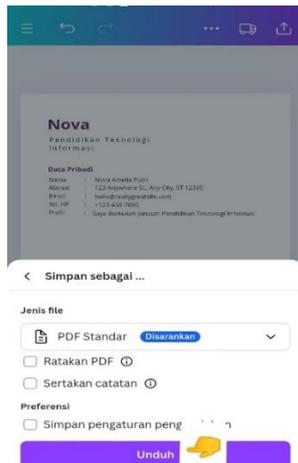
Gambar 2.8 pengeditan pembuatan CV pada aplikasi Canva

9. Jika proses edit sudah selesai, maka langkah selanjutnya yaitu menyimpan hasil pembuatan cv anda dengan mengklik icon yang sudah diberi tanda jari telunjuk pada bagian pojok kanan atas



Gambar 2.9 pengeditan sesuai data diri dalam pembuatan CV di Canva

10. Selanjutnya klik bagian unduh, untuk menyimpan hasil progres yang sudah dikerjakan pada aplikasi canva



Gambar 2.10 proses penyimpanan hasil edit pembuatan cv pada Canva

Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Informatika

Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu, gambar mini YouTube, cerita Instagram, dan lain sebagainya. Aplikasi Canva dapat memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain dengan menyediakan desain menarik berupa tema, fitur, dan kategori yang ada di dalamnya.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Informatika dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media Canva dapat lebih memiliki variasi, sehingga dapat memacu semangat siswa dalam melakukan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran Canva juga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran.

Melalui penggunaan aplikasi Canva, guru dapat membuat berbagai macam media pembelajaran yang menarik, seperti presentasi, poster, infografis, dan lain sebagainya. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Informatika dengan lebih konkret dan menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Canva juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu.

Populasi Dan Sample Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI MA Al-Khairiyah Pipitan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran Informatika di kelas, khususnya penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk mengetahui persepsi dan tanggapan mereka terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Informatika. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data pendukung, seperti foto-foto kegiatan pembelajaran dan hasil karya siswa menggunakan aplikasi Canva.

Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengubah data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan.

Penyajian data dilakukan dengan mengorganisasikan informasi yang telah direduksi ke dalam suatu bentuk yang terpadu dan mudah dipahami. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menarik makna dari data yang telah disajikan.

Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan mengkonfirmasi data yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan member check dengan meminta konfirmasi kepada partisipan terkait keakuratan informasi yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Persepsi Guru terhadap Penggunaan Aplikasi Canva

Hasil wawancara dengan guru Informatika di MA Al-Khairiyah Pipitan menunjukkan bahwa guru memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Guru menilai aplikasi Canva memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan dan dapat membantu siswa dalam membuat desain dan presentasi yang menarik. Guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi pelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

"Aplikasi Canva ini sangat membantu saya dalam menyampaikan materi di kelas. Fitur-fiturnya mudah digunakan dan siswa antusias membuatnya. Mereka jadi lebih termotivasi belajar Informatika." (Wawancara dengan Ibu Siti, Guru Informatika). Meskipun demikian, guru mengakui terdapat beberapa kendala dalam penggunaan aplikasi Canva, seperti keterbatasan fasilitas komputer dan koneksi internet di sekolah. Selain itu, tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam mengoperasikan aplikasi Canva.

B. Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI, diketahui bahwa siswa memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Informatika. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

"Saya senang belajar Informatika pakai Canva. Bisa buat desain-desain yang keren buat tugas dan presentasi. Jadi lebih mudah memahami materinya." (Wawancara dengan Andi, Siswa Kelas XI). Siswa mengakui bahwa aplikasi Canva membantu mereka dalam membuat desain dan presentasi yang lebih kreatif dan inovatif. Siswa juga merasa termotivasi untuk belajar Informatika karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Meskipun demikian, beberapa siswa masih mengalami kendala dalam mengoperasikan aplikasi Canva, terutama bagi mereka yang kurang terampil dalam menggunakan teknologi digital. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk memberikan bimbingan dan pelatihan yang lebih intensif. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Informatika di MA Al-Khairiyah Pipitan dinilai efektif dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Namun, terdapat beberapa kendala yang perlu

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Informatika di MA Al-Khairiyah Pipitan mendapatkan respons positif dari guru dan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa (Purwanto & Wulandari, 2021).

Persepsi positif guru terhadap penggunaan Canva dapat dijelaskan karena aplikasi ini menyediakan berbagai fitur dan template yang memudahkan guru dalam membuat konten pembelajaran yang menarik. Guru dapat dengan mudah membuat presentasi, poster, infografis, dan media pembelajaran lainnya menggunakan Canva. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryani et al. (2018) yang menyatakan bahwa aplikasi Canva mampu memfasilitasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Selain itu, guru juga menilai bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat diminta untuk membuat desain atau konten kreatif. Hal ini sejalan dengan temuan Putri dan Sumarni (2020) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Di sisi lain, guru juga mengungkapkan beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan fasilitas komputer/laptop dan koneksi internet di sekolah. Selain itu, tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam mengoperasikan aplikasi Canva, sehingga diperlukan bimbingan dan pendampingan lebih intensif dari guru. Temuan ini serupa dengan hasil penelitian Hartanto dan Setianingsih (2020) yang menyatakan bahwa kendala yang sering dihadapi dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran adalah keterbatasan sarana prasarana dan kemampuan digital siswa yang beragam.

Dari perspektif siswa, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Informatika juga mendapatkan respons positif. Siswa merasa terbantu dan lebih tertarik belajar Informatika dengan menggunakan Canva. Mereka menilai bahwa Canva memudahkan dalam membuat desain, presentasi, dan konten kreatif terkait materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari dan Azizah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan literasi digital siswa.

Meskipun demikian, beberapa siswa juga mengungkapkan kendala terkait penggunaan Canva, seperti keterbatasan penguasaan aplikasi dan kesulitan dalam mengakses Canva akibat kendala jaringan internet di sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya peningkatan kemampuan digital siswa dan perbaikan infrastruktur teknologi di sekolah agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan dengan optimal.

Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Informatika juga memberikan manfaat lain, seperti peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan inovatif. Melalui pembuatan desain dan konten kreatif, siswa dilatih untuk mengembangkan ide-ide baru dan meningkatkan kemampuan visual mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari dan Azizah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Lebih lanjut, penggunaan Canva dalam pembelajaran Informatika juga dapat memfasilitasi kolaborasi antar siswa. Siswa dapat saling berbagi ide, memberikan masukan, dan bekerja sama dalam membuat konten kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari et al. (2020) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Informatika di MA Al-Khairiyah Pipitan dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Namun, perlu adanya upaya untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi, baik dari sisi guru maupun siswa, agar pemanfaatan Canva dapat berjalan lebih efektif dan optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Informatika di MA Al-Khairiyah Pipitan mendapatkan respons positif dari guru dan siswa. Guru menilai Canva dapat memudahkan mereka dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan meningkatkan antusiasme serta motivasi belajar siswa. Sementara itu, siswa merasa terbantu dan lebih tertarik belajar Informatika dengan menggunakan Canva. Dan juga bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Informatika di kelas XI MA Al-Khairiyah Pipitan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi Canva menawarkan fitur-fitur yang menarik dan interaktif, sehingga mampu menstimulasi antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa di kelas, rasa keingintahuan yang tinggi, serta kemauan untuk terlibat lebih dalam pada setiap aktivitas pembelajaran Informatika. Hal ini berdampak positif pada pencapaian hasil belajar siswa yang semakin baik.

Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi digital seperti aplikasi Canva dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di sekolah-sekolah. Dengan memanfaatkan fitur desain yang menarik dan proses pembelajaran yang interaktif, diharapkan motivasi belajar siswa dapat terus terjaga dan berdampak pada peningkatan prestasi akademik mereka.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, baik dari sisi guru maupun siswa, seperti keterbatasan fasilitas dan koneksi internet di sekolah, serta kemampuan digital siswa yang beragam. Penggunaan Canva dalam pembelajaran Informatika juga memberikan manfaat lain, seperti peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif, serta kolaborasi antar siswa.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Informatika kelas XI MA Al-Khairiyah Pipitan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam Canva, guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan penguasaan materi Informatika oleh siswa.

Selain itu, penggunaan aplikasi Canva juga dapat membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, pembelajaran Informatika dapat menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran Informatika yang efektif, namun perlu adanya upaya untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi agar pemanfaatannya dapat berjalan lebih optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Fricticarani, Ainatul Fitria, Indah Rahmawati, Ira Safitri, S. W. J. (2024). Dampak Positif dan Negatif Perkembangan Teknologi Abad 21. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 2, 241–360.
- Aeni, A. N., Hanifah, N., Dadan Djuanda, Maulana, Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan Convert Powerpoint Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android. 7. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.v7i2.2656>
- Ahmad, & Muslimah. (2021). No Title Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies*.
- Alamyar, I. H., & Nurmiati, E. (2022). Pengaruh Kecanggihan Teknologi Informasi Terhadap Manajemen Pengetahuan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3.
- Alexandra, W., Putra, A. D., & Puspanigrum, A. S. (2022). A Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3.
- Ali1, J., Annisa2, Wasid3, A., Rahmadani4*, K., Fricticarani5, A., & Popi Dayurni6. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart App Creator. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1843>