

Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Presentasi di Mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya

Utami Pratiwi¹, Mega Nurrizalia², Shomedran³

^{1,2,3}Universitas Sriwijaya, Indonesia

e-mail: utamipratiwi030@gmail.com, meganurrizalia@fkip.unsri.ac.id,
shomed16ut@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan tingkat penggunaan fitur aplikasi canva (animasi, *template desain*, foto & *audio*, serta edit foto) dalam presentasi. Penelitian dilakukan dengan teknik pengumpulan data kuesioner terhadap 106 sampel responden. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa fitur *template* desain lebih unggul dibandingkan dengan fitur animasi, foto & audio, serta edit foto, sedangkan presentase dari fitur aplikasi canva tersebut bervariasi dengan rincian sebagai berikut: 82% fitur animasi dengan kategori sangat terampil, 86% *template* desain dengan kategori sangat terampil, 83% fitur foto & audio dengan kategori sangat terampil, dan 81% fitur edit foto dengan kategori sangat terampil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva dapat meningkatkan keterampilan penggunaannya dalam merancang media pembelajaran yang menarik.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Presentasi, Aplikasi Canva*

Abstract

This study aims to analyze and describe the level of use of the Canva application features (animation, design templates, photos & audio, and photo editing) in presentations. The study was conducted using a questionnaire data collection technique for 106 respondent samples. This study uses a quantitative approach with a descriptive research type. The results of this study indicate that the design template feature is superior to the animation, photo & audio, and photo editing features, while the percentage of the Canva application features varies with the following details: 82% animation features with the very skilled category, 86% design templates with the very skilled category, 83% photo & audio features with the very skilled category, and 81% photo editing features with the very skilled category. Thus it can be concluded that the Canva application can improve the skills of its users in designing interesting learning media.

Keywords : *Learning Media, Presentation, Canva Application*

PENDAHULUAN

Peran pendidikan dalam pembangunan manusia sangat tinggi, karena bermanfaat untuk meningkatkan taraf pendidikan dan kehidupan masyarakat. Saat ini teknologi telah berkembang pesat, sehingga seluruh pelaku pendidikan termasuk pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan standar pendidikan. Sistem pendidikan yang bermutu diartikan sebagai sistem yang menerapkan strategi dan program untuk mengembangkan kreativitas pendidik dan peserta didik. Kualitas pendidikan di Indonesia sangat bergantung pada efektivitas proses pembelajaran di tingkat dasar dan menengah. Pembelajaran merupakan interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik yang tujuannya memperoleh pengetahuan dalam bentuk bimbingan internal. Hidayat (dalam Syahputra, R. P. et. al 2024) efektivitas pembelajaran penting untuk menciptakan peserta didik yang terbaik, baik dalam karya akademiknya maupun dalam perkembangan sosialnya.

Media pembelajaran berperan sebagai alat yang sepenuhnya mendukung kegiatan belajar, baik secara internal maupun eksternal. Dalam proses pendidikan, pemahaman terhadap media pembelajaran sangat penting bagi pendidik dan peserta didik guna mencapai pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif. Media pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik dengan memperjelas berbagai argumen, serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan belajar, sehingga pendidik dan peserta didik dapat mencapai sejumlah keterampilan dasar. Pesatnya perkembangan teknologi informasi di dunia saat ini tidak lepas dari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Media digunakan sebagai alat komunikasi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi dari pengajar kepada peserta didiknya. Dengan media pembelajaran peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selain itu lebih mudah untuk dipahami (Nengsih Y.K, et. al 2022)

Kebutuhan global menuntut dunia pendidikan beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan kegiatan pendidikan di masa depan memerlukan suatu sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya sekedar sebagai sarana pendukung, namun menjadi senjata utama untuk menunjang keberhasilan dunia akademik bersaing di dunia global Budiman (dalam Monoarfa, M., & Haling, A. 2021). Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang keluar dari dunia teknologi adalah Canva.

Canva adalah platform desain berbasis daring yang menyediakan berbagai alat untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan sebagainya. Tersedia pula beragam pilihan jenis presentasi di Canva, seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain-lain. Keunggulan Canva terletak pada variasi desain yang menarik, membantu meningkatkan kreativitas pengajar dan siswa dalam membuat media pembelajaran berkat fitur-fitur yang tersedia, menghemat waktu dalam menyusun media pembelajaran secara praktis, dan memungkinkan desain dilakukan melalui perangkat gawai tanpa harus menggunakan laptop. (Tanjung & Faiza, 2019). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dengan beragam fitur, menjadikan Canva pilihan tepat untuk membuat presentasi yang indah dan informatif.

Berdasarkan hasil kuesioner, studi pendahuluan di program studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya pada bulan April 2024, bahwa 83% dari 142 orang yaitu 118 populasi

responden yang telah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran presentasi, hasil di lapangan menunjukkan bahwa Canva memudahkan proses pembuatan presentasi dibandingkan dengan alat desain grafis lainnya namun, dalam membuat presentasi mahasiswa ditemukan bahwa hanya menggunakan fitur template yang telah di sediakan tanpa mengedit sendiri dengan fitur-fitur yang ada.

Di FKIP Universitas Sriwijaya, khususnya di Program Studi Pendidikan Masyarakat, kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan informasi secara efektif sangatlah penting. Presentasi yang baik tidak hanya bergantung pada kemampuan berbicara, tetapi juga pada kualitas visual dari materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti Canva dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas presentasi mahasiswa. Mengingat potensi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran presentasi, maka penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai "Pemanfaatan fitur Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Presentasi Di Mahasiswa FKIP Universitas Sriwijaya". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan tingkat penggunaan fitur-fitur aplikasi Canva (animasi, *template desain*, foto & *audio*, serta edit foto) dalam presentasi mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif, Menurut Sugiyono (2019) adalah suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, sebagai metode ilmiah atau scientific karena telah memenuhi kaidah ilmiah secara konkrit atau empiris, obyektif, terukur, rasional, serta sistematis. Dipilihnya pendekatan ini karena terukur dan diarahkan untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai pemanfaatan fitur aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi yang dilakukan mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya.

Adapun menurut Sugiyono (2017), jenis penelitian deskriptif deskriptif dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri atau variabel bebas) tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Adapun variabel yang digunakan adalah independen atau tunggal. Oprasionalisasi variabel pada penelitian ini, yaitu Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva, yang dilihat dari fitur aplikasi canva. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya dengan jumlah 142 orang. Sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 106 responden.

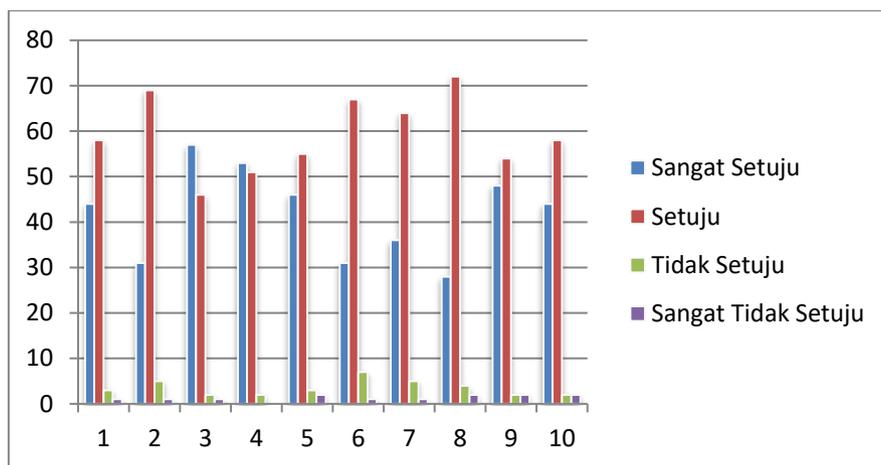
Selanjutnya teknik pengumpulan data, ada 2 jenis teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemanfaatan fitur aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi cenderung untuk mengetahui bahwa fitur aplikasi canva yang paling sering digunakan yaitu fitur 1) animasi, 2) template desain, 3) foto & video, 4) edit foto. Untuk mengetahui tanggapan responden mengenai

fitur aplikasi canva meliputi fitur animasi, fitur template desain, fitur foto & video dan fitur edit foto, maka diberikan 10 pernyataan yang disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya kepada responden berjumlah 106 orang.



Gambar 1. Grafik Distribusi Frekuensi Fitur aplikasi Canva

Hasil analisis tanggapan responden mengenai fitur aplikasi canva pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat, diperoleh hasil bahwa dari 10 item pernyataan yang diberikan kepada 106 responden tanggapan responden “Sangat Tidak Setuju” memperoleh skor 13 dengan presentase 1,22%, tanggapan “Tidak Setuju” memperoleh skor 35 dengan presentase 3,30%, tanggapan “Setuju” memperoleh skor 594 dengan presentase 56,0%, dan tanggapan “Sangat Setuju” memperoleh skor 418 dengan presentase 39,4%. Dengan demikian dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memiliki pandangan positif terhadap fitur aplikasi Canva, dengan lebih dari 95% responden setuju atau sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva dianggap bermanfaat dan relevan bagi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Masyarakat. Berikut merupakan grafik dari frekuensi fitur aplikasi Canva.

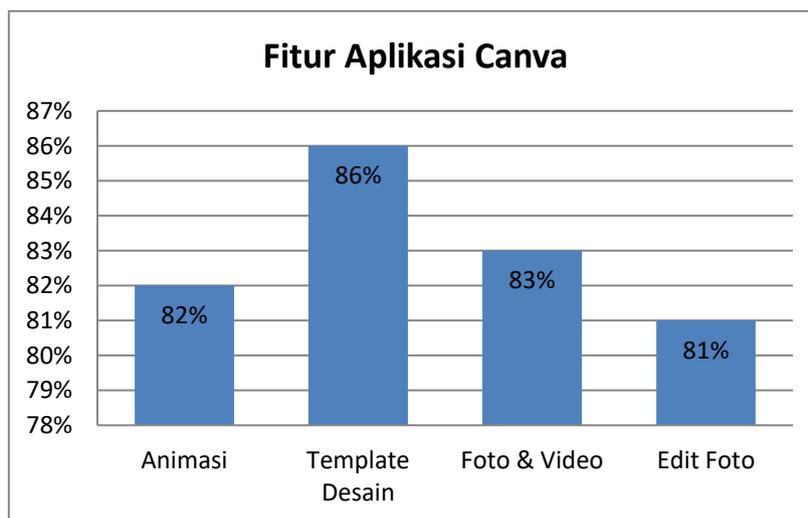
Tabel 1. Kesimpulan pada Fitur Aplikasi Canva

No	Fitur Aplikasi Canva	Jawaban				Total	Skor	Skor Max	Rata-rata	%
		SS	S	TS	STS					
1.	Animasi	75	127	8	2	212	699	848	3,2	82
2.	Template desain	158	151	6	3	318	1.100	1.272	3,4	86
3.	Foto & video	121	180	12	5	318	1.053	1.272	3,3	83
4.	Edit foto	64	136	9	3	212	685	848	3,2	81

Makna pada tabel 1. kesimpulan pada jenis media yang digunakan cenderung untuk mengetahui distribusi frekuensi jawaban dari jenis media yang digunakan dalam aspek fitur animasi dengan perolehan jumlah total 212 dengan skor 699, fitur template desain dengan perolehan jumlah total 318 dengan skor 1.100, fitur foto & video dengan perolehan jumlah total 318 dengan skor 1.053, dan fitur edit foto dengan perolehan jumlah total 212 dengan skor 685. Kesimpulan dari keempat aspek akan dijelaskan sebagai berikut yang menggambarkan tentang jenis media yang digunakan dari indikator tersebut.

Setelah dilakukan perhitungan terhadap seluruh item pernyataan dari fitur aplikasi canva diperoleh hasil berupa skor jawaban responden, nilai rata-rata, dan presentase masing masing indikator. Berdasarkan data kesimpulan analisis fitur aplikasi canva bahwa fitur animasi memperoleh nilai rata-rata 3,2 dengan capaian presentase sebesar 82%, template desain memperoleh nilai rata-rata 3,4 dengan capaian presentase sebesar 86%, foto & video memperoleh nilai rata-rata 3,3 dengan capaian presentase sebesar 83%, dan fitur edit foto memperoleh nilai rata-rata 3,2 dengan presentase sebesar 81%. Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan Pengukuran tingkat fitur aplikasi canva dalam media pembelajaran presentasi pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat, bahwa fitur *template* desain lebih unggul dibandingkan dengan fitur foto & video, animasi, dan edit foto, hal tersebut dapat dilihat dari gambar grafik dibawah yang diperoleh fitur template desain lebih tinggi dibandingkan dengan fitur foto & audio, animasi, dan edit foto.

Gambar 2. Grafik Kesimpulan Hasil Analisis Fitur Aplikasi Canva



Berdasarkan gambar grafik diatas, diperoleh kategori tingkatan keterampilan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Tingkatan Keterampilan

No	Indikator pada pemanfaatan fitur aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi	Rentangan	Keterangan
1.	Fitur aplikasi Canva		
	a. Animasi	82%	Sangat
	b. Template Desain	86%	Terampil
	c. Foto & Audio	83%	Sangat
	d. Edit Foto	81%	Terampil
			Sangat
			Terampil
			Sangat
			Terampil

PEMBAHASAN

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Sholeh et al., 2020). Aplikasi Canva menawarkan banyak fitur menarik, di antara fitur tersebut adalah tersedianya berbagai tema, *template*, dan *font* yang dapat digunakan. Selain menyediakan fitur dan elemen menarik dalam pembuatan slide presentasi, aplikasi Canva juga menawarkan berbagai macam desain grafis lainnya seperti; poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, edit foto, hingga sampul Facebook (Inzani et, al., 2021).

Keterampilan dalam membuat presentasi menggunakan Canva mencakup pemahaman mendalam tentang antarmuka aplikasi, kemampuan untuk memilih dan menyesuaikan template yang sesuai, serta keterampilan desain visual yang efektif. Selain itu, pengguna harus mampu mengintegrasikan konten multimedia, menerapkan animasi dan transisi yang menarik, serta menyusun teks yang jelas dan ringkas. Dengan menguasai keterampilan ini, mahasiswa dapat menghasilkan presentasi yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif, meningkatkan daya tarik dan pemahaman audiens. Menurut Robbins dalam (Amalia,M.N, 2022) keterampilan (*skill*) berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*).

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan peneliti, maka indikator-indikator yang direncanakan dalam proses pencapaian tujuan melalui aspek fitur aplikasi canva untuk menjamin kesesuaian proses terhadap penyelesaian tujuan. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa fitur *template desain* menunjukkan performa yang lebih unggul dibandingkan dengan fitur lainnya, yaitu foto & video, animasi, dan edit foto. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata dan persentase yang lebih tinggi untuk fitur template desain, yang mencapai 86%. Canva dianggap sebagai platform yang bermanfaat dalam mendesain materi ajar yang menarik dan interaktif, serta menemukan bahwa pemanfaatan Canva dapat meningkatkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat berdampak positif pada kemampuan penggunanya, dan mengidentifikasi bahwa fitur seperti template adalah fitur yang paling sering digunakan. Sementara itu, fitur lain seperti animasi, foto & audio dan edit foto masih belum dimanfaatkan secara optimal.

Dapat diketahui bahwa pemanfaatan fitur aplikasi canva mengalami pengetahuan pemanfaatan. Analisis pemanfaatan fitur aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat menggunakan skala likert. Terlihat presentase fitur aplikasi canva dengan kategori sangat terampil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemanfaatan fitur aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi pada mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan fitur aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi meliputi jenis media yang digunakan dan fitur aplikasi canva yaitu pemanfaatan fitur aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi berdasarkan fitur aplikasi canva yaitu, fitur animasi, template desain, foto & audio, serta fitur edit foto, menunjukkan bahwa didapatkan hasil presentase rata-rata jumlah keseluruhan dari fitur animasi 82% dengan keterangan sangat terampil, template desain 86% dengan keterangan sangat terampil, foto & audio 83 % dengan keterangan sangat terampil, serta fitur edit foto 81% dengan keterangan sangat terampil. Dibuktikan dengan perolehan data pada kuesioner yang menjelaskan tentang fitur aplikasi canva yang diperoleh melalui jawaban kuesioner penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In Seminar Nasional Hasil Pengabdian (Vol. 10851092).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No 2.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Syahputra, R. P., Nabila, S., Jannatuzzahra, K., & Arifiyanti, A. A. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 51-63.
- AMALIA, M. N. (2022). *Pengaruh Kurang Pemahaman Tugas Pokok Dan Keterampilan Anak Buah Kapal Terhadap Kinerja Pt Mcs Internasional (Doctoral Dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Pelayaran)*
- Inzani, D. A., AR, S. A., Syukur, M., Rahmat, M., Fauzi, L. A., Sofyan, M., & Halisa, N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di Masa Covid 19. *Journal Lapa-Lapa Open*, 1(1), 143-151.
- Robbins, M. 2.1 Pengertian keterampilan.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Nengsih, Y. K., Nurrisalia, M., Waty, E. R. K., Pd, M., & Shomedran, S. P. (2022). *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Bening Media Publishing.