

## Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Imarotun Nisa<sup>1</sup>, Nurul Ainia<sup>2</sup>, Dany Miftah M. Nur.<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> UIN Sunan Kudus

imarotunnisa15@gmail.com<sup>1</sup>, nurulainia660@gmail.com<sup>2</sup>, dany@iainkudus.ac.id<sup>3</sup>

### Article Info

#### Article history:

Received April 20, 2025

Revised April 24, 2025

Accepted April 29, 2025

#### Keywords:

Canva, learning media, education technology, teacher creativity, learning motivation, graphic design, digital learning.

### ABSTRACT

*This article discusses the utilization of Canva application in the preparation of technology-based learning media in the digital era. Through a descriptive qualitative approach with literature review method, this research examines how the use of Canva can improve the quality and creativity of learning media created by teachers. The results show that Canva is easy to use, even by teachers with no graphic design background, thanks to its intuitive interface and variety of templates available. The use of Canva is proven to be able to improve teachers' skills in designing learning media that are interesting, interactive, and suitable for students' needs. The resulting learning media has high visual appeal, so it can increase students' motivation and understanding of the subject matter. In addition, the use of Canva encourages the formation of a community among educators to share experiences and resources. Overall, Canva is an effective, efficient, and innovative solution in supporting the transformation of learning towards the digital era by improving teacher competence and student engagement.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



### Article Info

#### Article history:

Received April 20, 2025

Revised April 24, 2025

Accepted April 29, 2025

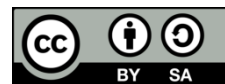
#### Keywords:

Canva, media pembelajaran, teknologi pendidikan, kreativitas guru, motivasi belajar, desain grafis, pembelajaran digital.

### ABSTRACT

Artikel ini membahas pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode literature review, penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan Canva dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva mudah digunakan, bahkan oleh guru tanpa latar belakang desain grafis, berkat antarmuka yang intuitif dan beragam template yang tersedia. Penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang dihasilkan memiliki daya tarik visual tinggi, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan Canva mendorong terbentuknya komunitas antar pendidik untuk saling berbagi pengalaman dan sumber daya. Secara keseluruhan, Canva menjadi solusi efektif, efisien, dan inovatif dalam mendukung transformasi pembelajaran menuju era digital dengan meningkatkan kompetensi guru dan keterlibatan siswa.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

### ***Corresponding Author:***

Nama Penulis: Nurul Ainia  
UIN Sunan Kudus  
Email: [nurulainia660@gmail.com](mailto:nurulainia660@gmail.com)

---

## **Pendahuluan**

Menurut (Alwi, 2019) Globalisasi adalah proses transformasi masyarakat global yang berkelanjutan. Arus globalisasi mendorong kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, yang membantu manusia beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangan. Akibatnya kehidupan manusia mengalami banyak perubahan. Globalisasi saat ini didukung oleh pertumbuhan pesat teknologi informasi dan komunikasi (Amini, 2020). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Bahkan, bisa dikatakan bahwa pertumbuhan ilmu pengetahuan terjadi karena adanya perkembangan teknologi itu sendiri. Oleh karena itu, dunia pendidikan harus memanfaatkan inovasi ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan akses terhadap informasi.

Menurut Tilaar (1998) dalam Istiarsono (2016), dominasi kekuatan global dipengaruhi oleh empat faktor utama. Pertama, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di berbagai bidang, khususnya dalam informasi dan inovasi, yang semakin memudahkan manusia dalam pemanfaatan teknologi. Kedua, kemajuan IPTEK turut mendorong terjadinya perdagangan bebas. Ketiga, adanya kerja sama internasional dan regional yang semakin terbuka tanpa batasan. Terakhir, meningkatnya kesadaran manusia dalam berbagai aspek, termasuk pemahaman tentang hak asasi manusia dalam konteks global. Untuk memenuhi kebutuhan generasi digital, gaya belajar siswa harus berubah, ini termasuk mengubah metode pengajaran dan menyediakan bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Faisal, 2020). Guru harus dapat menyesuaikan diri dengan perubahan ini dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal desain media pembelajaran.

Media pembelajaran dan bagaimana peran mereka dalam membantu siswa belajar dan mengajar adalah komponen penting dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah komponen penting dari sistem pembelajaran karena cara media digunakan mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli, 2018). Kesuksesan pembelajaran yang menyenangkan bergantung pada kemampuan guru untuk membuat dan menerapkan desain pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang berpusat pada peserta didik dan berfungsi dengan bekerja sama (Boholano, 2017). Media pembelajaran akan lebih memotivasi siswa untuk belajar, menulis, berbicara, dan mengembangkan imajinasi mereka. Mereka juga dapat menciptakan hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa, serta menciptakan hubungan yang lebih baik antara siswa dan guru. Oleh karena itu, guru harus mendorong siswa untuk menggunakan media, bukan hanya didalam kelas, tetapi juga di luar kelas. Hal itu dimanfaatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Canva adalah aplikasi desain berbasis web yang mudah digunakan dan gratis yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran yang unik. Banyak template yang dapat digunakan dari canva ini termasuk, infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, flyer, dokumen A4, cover majalah, undangan, desktop wallpaper, sertifikat, sampul buku, pengumuman menu, surat, kepala surat, label, lembar kerja, jadwal kelas, dan sebagainya. Adapun cara menggunakan aplikasi canva ini meliputi: membuat akun canva, membuat desain, memilih baground, mengedit baground, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain. Menurut Garris Pelangi (Garris, 2020), aplikasi canva memiliki beberapa keuntungan yaitu: (1) tersedia desain yang menarik dan beragam, (2) meningkatkan kreativitas baik guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia, (3) menghemat waktu dan praktis dalam mendesain media pembelajaran, (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan melalui laptop atau hp.

Media pembelajaran dapat mengubah paradigma pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek tetapi juga sebagai bagian penting dari proses belajar. Paradigma ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan membuat belajar mengajar lebih interaktif, berkolaborasi dan terlibat (Wahyu, 2020). Selain itu, guru juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran, memfokuskan perhatian siswa, membuat konsep lebih mudah dipahami siswa, dan menghemat waktu dengan menjelaskan materi pelajaran.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan literatur review yang mana langkah-langkah penelitian dilakukan dengan membaca referensi-referensi dari buku, artikel, dan literatur lainnya. Metode penelitian literatur review memberikan output terhadap data yang ada, serta penjabaran dari suatu penemuan sehingga dapat dijadikan suatu contoh untuk kajian penelitian dalam menyusun atau membuat pembahasan yang jelas dari isi masalah yang akan diteliti.

## **Hasil**

Hasil menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi telah membawa hasil yang positif dan signifikan. Dari pelaksanaan pelatihan yang melibatkan peserta dengan latar belakang pendidikan beragam, diperoleh beberapa temuan utama sebagai berikut:

1. Peserta berhasil meningkatkan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain media pembelajaran yang menarik dan profesional. Mereka mampu mengaplikasikan konsep desain visual yang telah dipelajari sehingga menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Canva terbukti mudah digunakan oleh guru, bahkan bagi yang belum memiliki latar belakang desain grafis. Antarmuka yang intuitif dan keberadaan berbagai template menarik memudahkan peserta dalam proses pembuatan media pembelajaran, baik berupa

- presentasi, infografik, maupun video pembelajaran. Hal ini mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Media pembelajaran yang dirancang dengan Canva memiliki daya tarik visual yang tinggi sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Materi yang disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.
  4. Canva memberi pendidik kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran online maupun luring. Media ini tidak hanya informatif tetapi juga kreatif dan inovatif, sehingga mendukung pembelajaran abad 21 yang mengutamakan teknologi, kreativitas, dan kerja sama.
  5. Selain peningkatan keterampilan individu, kegiatan ini juga membentuk jaringan dan komunitas antar peserta yang dapat saling bertukar informasi, pengalaman, dan sumber daya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan Canva.
  6. Setiap peserta menerima sertifikat penghargaan sebagai bentuk pengakuan atas partisipasi dan peningkatan kompetensi mereka dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, ini akan memberi mereka motivasi untuk terus mengembangkan kemampuan di bidang ini.

Secara keseluruhan, penelitian tentang penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan bahwa itu adalah alat yang efektif, efisien, dan mudah digunakan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui media yang menarik, kreatif, dan inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini membantu transformasi pembelajaran ke era digital dengan meningkatkan kemampuan guru dan motivasi siswa.

## **Pembahasan**

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Nunu Mahnun (2012) dalam Garris Pelangi (2020) dan Ahmad Zaki (2020), istilah "media" berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti "perantara" atau "pengantar." Dalam bahasa Arab, media juga memiliki makna serupa sebagai sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima (Audie, 2019). Media berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari sumber ke penerima (Garris Pelangi, 2020). Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media merupakan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan atau informasi (Nurseto, 2012; Supardi, 2017). Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran menjadi bagian penting dari sistem pembelajaran, sehingga penggunaannya harus mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rahmatullah et al., 2020).

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan (Audie, 2019). Sejalan dengan itu, Asy'ari (2006: 37) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas edukatif yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Kegiatan

tersebut berfokus pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik (Supardi, 2017). Permendiknas RI No. 41 (2007: 6) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran baik di pendidikan dasar maupun menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang. Selain itu harus memberikan ruang cukup untuk kreativitas, prakarsa dan kemandirian, dan harus dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif, kegiatan ini juga harus dapat disesuaikan dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa (Yuliati, 2017).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Menurut Munadi (2008: 7) dalam Mahardika et al. (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan dan menyalurkan informasi kepada peserta didik, sehingga mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang lebih terstruktur dan efektif. Selain itu, media pembelajaran turut menciptakan lingkungan yang kondusif, membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

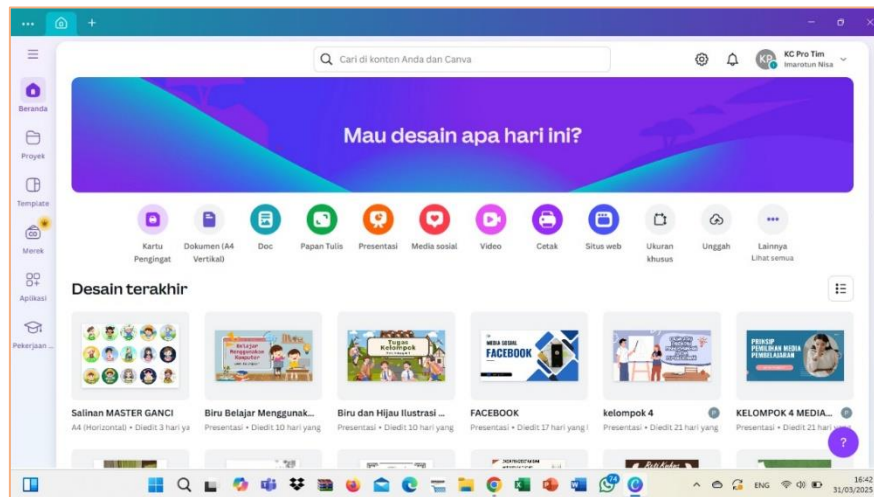
Dalam perspektif yang lebih luas, media pembelajaran mencakup berbagai alat, strategi, dan teknik yang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran (Supardi, 2017). Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian materi serta sebagai penghubung yang memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas.

### **Pengertian Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Model pembelajaran berbasis teknologi adalah pendekatan dalam pendidikan yang memanfaatkan berbagai perangkat dan platform digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Model ini mengacu pada penggunaan tablet, komputer, aplikasi pendidikan, internet, dan perangkat lunak yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, elektif, dan mudah diakses untuk semua siswa, terlepas dari lokasi geografis mereka. Dengan model ini, siswa dapat mengikuti kelas virtual berpartisipasi dalam diskusi online, dan menyelesaikan tugas melalui platform digital. Pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan pengajaran yang lebih fleksibel, di mana materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa.

### **Media Pembelajaran Berbasis Canva**

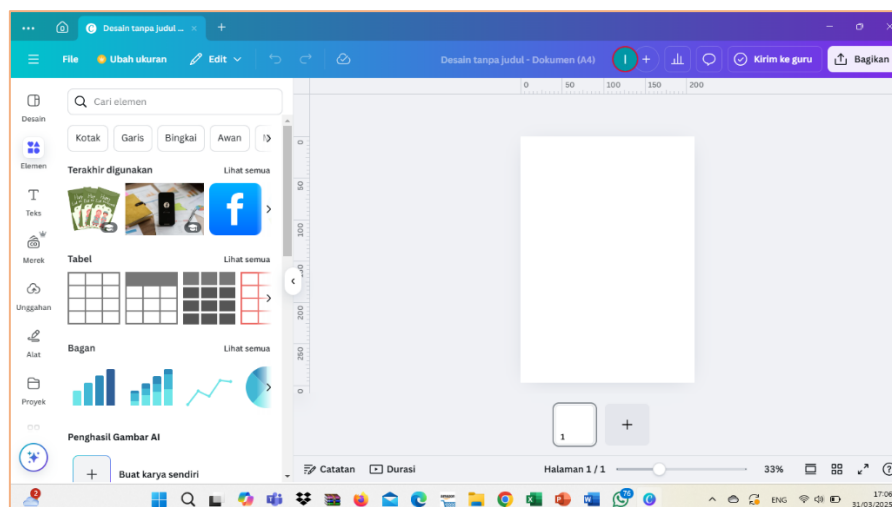
Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran. Dengan beragam fitur yang tersedia, pengguna dapat mengembangkan desain secara kreatif, sehingga proses belajar di kelas menjadi lebih interaktif. Selain itu, tampilan visual yang dihasilkan membantu meningkatkan pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan. Ada banyak template yang dapat digunakan dengan mudah di aplikasi canva seperti template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media.



Gambar 1. Tampilan halaman aplikasi canva

Canva menyediakan berbagai fitur yang mendukung kreativitas dalam desain. Pengguna dapat mengakses jutaan gambar, termasuk foto, vektor, dan ilustrasi, serta mengunggah gambar dari perangkat mereka sendiri. Selain itu, tersedia fitur filter foto yang memudahkan proses pengeditan. Beragam ikon, bentuk, dan elemen juga dapat digunakan dengan mudah, memberikan fleksibilitas dalam pembuatan desain. Aplikasi ini menawarkan ratusan pilihan font yang dapat digunakan sesuai kebutuhan desain. Selain itu, berbagai latar belakang tersedia untuk memperindah tampilan visual. Canva juga menyediakan fitur audio yang dapat dicari dan digunakan dengan praktis.

Dalam hal format unduhan, Canva memungkinkan pengguna menyimpan hasil desain dalam enam format berbeda, yaitu PNG, JPG, PDF standar atau cetak, video (MP4), serta animasi dalam format MP4/GIF (Elmira Siska, 2021). Dengan beragam format yang tersedia, aplikasi ini memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menciptakan berbagai jenis desain yang sesuai dengan kebutuhan mereka.



Gambar 2. Tampilan halaman kerja aplikasi canva



Menurut Nayoan (2019) aplikasi canva dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain dan media pembelajaran:

1. Logo, yaitu cara untuk membuat branding. Canva adalah aplikasi yang menyediakan berbagai bentuk dan template yang memudahkan pengguna untuk membuat logo mereka sendiri.
2. Poster berfungsi sebagai media promosi untuk berbagai produk dan layanan.
3. Featured Image Blog biasanya muncul dalam artikel dan berperan dalam meningkatkan tampilan desain blog agar lebih menarik bagi pembaca. Canva memungkinkan pembuatan featured image secara cepat dan praktis.
4. infografik, digunakan untuk membuat konten blog lebih bervariasi dengan melapisi artikel. Tetapi infografik pada dasarnya sulit dibuat dan tidak semua orang bisa melakukannya. Namun, dengan menggunakan canva pembuatan infografik menjadi mudah.
5. Newsletter dapat dirancang dengan mudah menggunakan Canva, sehingga membantu menghemat waktu dalam pembuatan konten email.
6. Konten Media Sosial dapat lebih menarik secara visual dengan bantuan Canva, yang memungkinkan desain kreatif untuk berbagai platform media sosial.
7. Thumbnail YouTube berfungsi sebagai representasi visual dari isi video dan dapat dibuat secara menarik dengan Canva.
8. Desain Kemasan Produk bisa dibuat menggunakan Canva untuk menciptakan tampilan kemasan yang sesuai dengan karakter produk.
9. Invoice merupakan dokumen pembayaran dalam transaksi online. Penjual dapat memanfaatkan Canva untuk mendesain faktur yang unik dan berbeda dari toko lainnya.
10. Banner Iklan yang dapat dibuat dengan aplikasi canva (Elmira Siska, 2021).

Aplikasi canva memiliki banyak template yang dapat digunakan selama pembelajaran, yang membantu guru membuat media pembelajaran yang kreatif dan membuat peserta didik tertarik. Baik video pembelajaran interaktif, poster atau power point. Canva memungkinkan guru untuk mengembangkan dan mengeksplorasi kreativitas mereka saat membuat media pembelajaran. Selain itu, dengan banyaknya elemen yang digabungkan, desain pembelajaran tersebut akan semakin menarik.

Pengguna dapat menggunakan aplikasi canva dengan ponsel atau laptop yang mudah diakses sebagai berikut:

- 1) Pengguna gawai dapat mendownload aplikasi canva di playstore atau pengguna laptop dapat mengaksesnya melalui website resmi canva yaitu, [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/).
- 2) Membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail.
- 3) Membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat banyak fitur yang mudah digunakan dan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.

- 4) Setelah desain selesai, menyimpan hasil desain dari canva adalah langkah terakhir. Dengan mengklik tanda berbenuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain dapat disimpan di galeri atau file penyimpanan.

Hasil dari penggunaan aplikasi canva, yang jika digabungkan dengan pembelajaran berbasis teknologi akan memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran yang merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar (Supardi, 2017). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

### **Aplikasi Canva**

Canva adalah platform desain grafis berbasis web dan aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna menciptakan visual yang menarik. Meski tidak memiliki fitur selengkap aplikasi seperti Adobe Photoshop atau illustrator, Canva tetap menjadi pilihan yang populer karena kesederhanaannya. Aplikasi ini sangat cocok untuk pemula dalam desain grafis, terlepas dari pengalaman sebelumnya. Canva menyediakan beragam template siap pakai yang dapat diedit sesuai kebutuhan, sehingga pengguna tidak perlu memulai desain dari nol. Ada dua cara untuk mendapatkan aplikasi Canva melalui situs resminya di [www.canva.com](https://www.canva.com) atau melalui Google Play Store. Selain dapat digunakan di perangkat Android, iPhone, dan iPad, Canva juga kompatibel dengan PC. Kelebihan utama Canva meliputi:

1. Kemudahan untuk membuat berbagai desain termasuk poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lainnya.
2. Canva menyediakan banyak template yang menarik yang mempermudah pengguna dalam membuat desain. Pengguna hanya perlu menyesuaikan elemen desain seperti teks, warna, ukuran, gambar, dan lainnya sesuai kebutuhan.
3. Selain itu, Canva sangat mudah diakses oleh semua orang. Aplikasinya dapat diunduh di perangkat android atau iPhone, sedangkan pengguna laptop dapat mengaksesnya melalui websitenya tanpa mengunduh aplikasi tambahan melalui browser seperti Chrome.

Adapun kekurangan dari aplikasi canva yaitu:

1. Bergantung pada ketersediaan koneksi internet. Agar canva dapat digunakan, ia membutuhkan jaringan internet yang stabil. Aplikasi canva tidak dapat digunakan untuk mendesain atau mengakses jika perangkat tidak terhubung ke internet atau kuota
2. Fitur yang berbayar. Di canva menyediakan template, stiker, ilustrasi, font, dan elemen lain. Namun, beberapa fitur tersebut bersifat berbayar. Meski begitu, ada banyak pilihan template gratis yang menarik, jadi itu bukan masalah besar. Pengguna dapat menggunakan kemampuan kreatif mereka untuk membuat desain yang berbeda.
3. Kemiripan antar desain. Terkadang desain yang dipilih serupa dengan desain orang lain, seperti pada template, gambar, warna, dan elemen lainnya. Namun, ini tidak masalah, karena pengguna dapat memilih desain yang berbeda untuk membuatnya lebih unik.



## **Pemanfaatan dalam Kegiatan Pembelajaran**

Canva adalah platform teknologi yang memungkinkan guru menggunakan media berbasis aplikasi untuk mendukung pembelajaran. Salah satu fitur unggulannya adalah banyaknya pilihan template menarik yang dapat membantu meningkatkan minat siswa selama proses pembelajaran. Untuk memberikan materi kepada siswa, guru dapat menggunakan berbagai contoh yang tersedia di canva, termasuk template kreatif yang dapat digunakan dengan Microsoft PowerPoint. PowerPoint sendiri adalah program aplikasi perkantoran berbasis slide yang dirancang untuk menyampaikan ide dan argumen secara efektif kepada audiens. Umumnya, guru menggunakan PowerPoint sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan materi, baik secara langsung maupun daring. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat siswa, guru harus kreatif dalam menyajikan presentasinya.

Canva adalah alat pendukung yang sangat membantu dalam membuat template yang menarik dengan berbagai fitur, seperti pemilihan warna, gambar, font, dan lainnya, sehingga PowerPoint yang dihasilkan oleh guru menjadi lebih menarik. Prosesnya pun sederhana; guru hanya perlu membuka aplikasi Canva, dan mencari kata kunci "Presentasi" di kolom pencarian, secara otomatis, berbagai template menarik akan muncul. Setelah desain selesai, hasilnya dapat dipindahkan dengan mudah ke PowerPoint.

Manfaat template PowerPoint dari Canva tidak hanya terbatas untuk guru, tetapi juga dapat digunakan oleh siswa yang membutuhkan media PowerPoint untuk menyampaikan materi. Selain PowerPoint, Canva memungkinkan guru untuk membuat sertifikat yang dapat diberikan kepada siswa dalam berbagai acara atau perlombaan, dengan pilihan desain sertifikat yang beragam. Canva juga menyediakan template untuk video, yang sering digunakan oleh guru sebagai panduan, contoh, atau media penjelasan bagi siswa.

Melalui Canva, guru dapat mempercantik latar belakang video menggunakan warna-warna menarik dan font tambahan. Selain itu, Canva juga menawarkan berbagai pilihan desain lain, seperti poster, infografis, resume, dan selebaran, yang bisa digunakan tidak hanya oleh guru tetapi juga oleh siswa. Guru juga dapat mengajarkan siswa untuk memanfaatkan Canva, baik untuk membuat video, presentasi, poster, maupun jenis media lainnya yang berisi materi atau tutorial. Hal ini membantu siswa mengembangkan keterampilan desain mereka. Manfaatnya tak hanya sebatas pada materi pembelajaran, tetapi juga pada pengembangan keterampilan siswa untuk menjadi lebih kreatif, inovatif, dan terampil dalam menyusun dan menyampaikan materi atau pelajaran.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang sangat populer di kalangan guru, siswa, dan mahasiswa. Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam proses pembuatan berbagai media pembelajaran. Meskipun begitu, terdapat beberapa kendala dalam penggunaannya. Salah satunya adalah kebutuhan untuk memahami dasar-dasar desain terlebih dahulu. Canva menyediakan berbagai template, seperti untuk PPT, poster, video, brosur, dan lainnya, tetapi pengguna versi gratis tidak memiliki akses ke semua

template yang tersedia. Meski demikian, Canva tetap menjadi alat yang bermanfaat bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran. Ada banyak fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Hal ini menjadikan Canva sebagai pilihan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **Daftar Pustaka**

- Alwi. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 GU. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 7(2), 180–189.
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Aida, et al., (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 1 No. 2 Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2. Rahmatullah. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha. Vol. 12 No. 2*
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375–385.
- Audie, Nayoan. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Boholano, H. (2017). "Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29.
- Elmira Siska, N. M. R. N. (2021). Sosialisasi Pelaksanaan Protokol Kesehatan pada Masa New Normal dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing di Panti Sosial Asuhan Anak Muslimin Manggarai Selatan Tebet. *Jurnal Abdimas Perbanas (JAP)*, 2(April), 1–16.
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN*, 8(2), 79–96.
- Istiarsono, Z. (2016). Tantangan Pendidikan dalam Era Globalisasi: Kajian Teoritik. *Jurnal Intelegensia*, 1(2), 19–24.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.

- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar". *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(10),
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107.