



Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva

Husain Al Hidayah¹, Hasan Muh. Hidayatullah², Anin Asnidar³, Nasir Nasir⁴

Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3,4}

husainalhidayah.1@gmail.com¹, hasanhidayatullah309@gmail.com²,

aninasnidar@unismuh.ac.id³, nasirtp2@gmail.com⁴

Korespondensi penulis : husainalhidayah.1@gmail.com

Abstract. Learning media are all means, tools as media used in the teaching and learning process, including graphic design through the canva application. Graphic design is a communication process that uses visual elements such as writing, shapes, and images to convey messages. Canva is one of the applications that can be used for graphic design. This study aims to describe the use of learning media through the canva application. The research method used is descriptive qualitative. The results of the study are expected that students are able to use graphic design learning media through the canva application.

Keywords: Learning Media, Graphic Design, Canva Application.

Abstrak. Media pembelajaran merupakan segala sarana, alat sebagai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, termasuk desain grafis melalui aplikasi canva. Desain grafis atau rancangan grafis merupakan proses komunikasi yang menggunakan elemen visual seperti tulisan, bentuk, dan gambar untuk menyampaikan pesan. Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk desain grafis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi canva. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif bersifat deskriptif. Hasil penelitian diharapkan mahasiswa mampu menggunakan media pembelajaran desain grafis melalui aplikasi canva.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Desain Grafis, Aplikasi Canva.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju dan modern dan melewati semua bidang kehidupan, termasuk penerapan pendidikan. Oleh karena banyak yang beranggapan bahwa segala sesuatunya sederhana, efektif, praktis dan cepat dengan menggunakan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan peluang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses, antara lain: sumber belajar yang mana guru dan siswa harus aktif. menggunakan teknologi pendidikan dalam pembelajaran.

Pemerintah telah lama menyadari peran media dalam proses belajar itu sangat penting. Oleh karena itu, pendanaannya banyak untuk meningkatkan kualitas pendidikan diseminasi atau penyebarluasan berbagai media pendidikan sekolah di seluruh Indonesia. Hal ini sesuai dengan konstitusi bahwa pemerintah berkewajiban membiayai pendidikan dasar dan pemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan peradaban dan kesejahteraan manusia.

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pendidikan menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan. Tidak hanya sebagai alat, tetapi juga sebagai cara untuk menyampaikan pesan pendidikan. Meskipun Tanpa bantuan seorang guru, media pembelajaran dapat menjadi sangat menantang bagi siswa belajar di kelas. Oleh karena itu, guru tidak boleh menganggap dirinya seperti itu satu-satunya sumber belajar karena sumber belajar lain seperti buku teks pendidikan, lingkungan alam, media cetak dan media elektronik bisa berperan dalam pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efisiensi dan efektifitas tercapainya tujuan pembelajaran.

Perkembangan lingkungan belajarsangatpesatdanbersamaan membentukbudayabaru proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan ajaran menjadi lebih praktis. Selain penggunaan media pembelajaran dapat merangsang cara berpikir siswa sebagai upaya mengembangkan proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hal itu, maka topik ini perlu diteliti agar mahasiswa lebih tau mendesain menggunakan aplikasi canva.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sugiyono (2015:209) mengatakan metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena yang berkaitan dengan pengalaman yang diteliti, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, danlain-lain.Secara holistik dan deskriptif berupa kata-kata dan bahasa dalam konteksalamiah tertentu dan menggunakan berbagai metode alamiah.

Berdasarkan definisi diatas dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian kerja yang bersifat natural dan deskriptif terhadap data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini berfokus secara intens pada diri sendiri dalam objek tertentu yang mempelajarinya sebagai sebuah kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak. Objek penelitian merupakan sumber data yang dapat memberikan informasi terkait suatu topik mengeksplorasi masalah penelitian. Melalui metode penelitian tersebut penulis memanfaatkan sumber buku atau jurnal literature yang telah di pilih dan dianalisis (Fitriani S,dkk.2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum media adalah alat yang menyiarkan atau menyampaikan pesan-pesan pengajaran ini. Sebagai sarana, alat, dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. “Penyimpanan pesan atau bahan pembelajaran dapat dilakukan melalui media pembelajaran, media dapat berupa guru, buku pelajaran atau teknologi atau komputer. Penggunaan media dalam prosesnya pembelajaran melebihi penyampaian pesan atau materi pembelajaran, juga untuk memvariasikan dan mengembangkan pembelajaran hasil belajar siswa (Nasir 2016:75-89). Media merupakan saluran atau alat komunikasi yang sering digunakan dalam membantu proses belajar mengajar di kelas. Menurut Tafonao (2018:103) menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam menyalurkan pesan ke penerima dari pengirim, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik dalam belajar”. “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna” Nurdyansyah (2019:45). Menurut Arsyad (2014:4) dalam (kasman.,2021:1-12) yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Desain grafis atau rancangan grafis merupakan proses komunikasi yang menggunakan elemen visual seperti tulisan, bentuk, dan gambar untuk menyampaikan pesan. Desain grafis awalnya digunakan pada media statis seperti buku, majalah, dan brosur. Selain itu, desain grafis yang sering disebut dengan desain interaktif atau desain multimedia juga telah diterapkan pada media elektronik seiring berjalannya waktu. Desain grafis adalah salah satu figur seni lukis (gambar) terapan yang memerlukan kekuasaan menjelang sang desainer (perancang) kepada memilih, menciptakan, atau merapikan bagian rupa, serupa ilustrasi, foto, tulisan, dan garis diatas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (Jafnihirda dkk, 2019:45-54)

Dimensi juga berubah seiring berkembangnya pemikiran desain. Desain grafis dapat diterapkan sebagai desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang (Suparno,2016) Unsur- unsur desain grafis sama dengan unsur-unsur dasar disiplin ilmu desain lainnya. Elemen-elemen ini (termasuk bentuk, bentuk), tekstur, garis, ruang dan warna membentuk prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut meliputi keseimbangan, ritme, penekanan, proporsi (hubungan), dan kesatuan, yang kemudian membentuk aspek struktural

yang lebih luas dari suatu komposisi (Arumi dan Burhanuddin, 2018) Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk desain grafis. Penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Sholeh et al., 2020). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran desain grafis melalui aplikasi Canva. Salah satu materi pembelajaran online adalah aplikasi Canva yang merupakan program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, brosur, booklet, grafik, infografis, spanduk, pembatas buku, pengumuman dan lainnya (Sony Junaedi, 2021). Canva adalah program mendesain online yang banyak digunakan oleh masyarakat di dunia pendidikan dan non-pendidikan. Hal ini dikarenakan Canva menawarkan banyak fitur dan template yang menarik dan mudah untuk digunakan. Menurut Triningsih (2021) dalam (NL Roma,dkk.,2023:181-186) mengatakan bahwa Canva memudahkan guru dan siswa dalam menerapkan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya. Hal ini dikarenakan hasil desain dengan menggunakan Canva dapat meningkatkan minat siswa dalam melakukan aktivitas untuk mempelajari dan membangkitkan motivasi siswa melalui penyajian materi dan materi pendidikan yang menarik. Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online yang bertujuan membantu orang-orang di seluruh dunia membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana saja. Dengan canva, para penggunanya dapat membuat materi, template, dan materi visual lainnya dalam bentuk visual (gambar) yang menarik, dapat digunakan dan dimodifikasi. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap penggunaan media pembelajaran desain grafis melalui aplikasi canva

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Supradaka, 2022:62-68) 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. Pada penelitian yang lain, (A Kala'lembang, dkk. 2021:91-102) kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengadakan webinar, menggunakan canva mampu memberikan pengetahuan yang baru bagi siswa-siswi SMA Mahardika. Dengan adanya canva, siswa-siswi dapat membuat poster dengan mudah dan cepat. Hasil evaluasi menggunakan instrument google form menunjukkan rata-rata skor adalah 8,4 yang mana menunjukkan suatu respon positif dari para peserta. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Wisnu Siwi S, dkk. 2022:105-109) penggunaan aplikasi Canva bagi remaja desa Kalikejambon. Dalam membuat desain grafis, diperoleh hasil dan

simpulan sebagai berikut ini. 1) Peserta kegiatan mendapat wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan baru yaitu desain grafis. 2) Pelatihan dan pendampingan ini efektif meningkatkan kemampuan desain grafis peserta. 3) Pelatihan dan pendampingan ini juga meningkatkan motivasi remaja desa Kalikejambon dalam berkarya menggunakan seni visual desain grafis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pemaparan kajian pustaka diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran desain grafis melalui aplikasi canva merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memenuhi kompetensi peserta didik khususnya dalam mendesain sebuah poster atau pamflet dengan mudah dan cepat.

Namun, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan menggunakan metode penelitian yang lebih beragam untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang penggunaan media pembelajaran desain grafis melalui aplikasi canva.

DAFTAR REFERENSI

- AKala' lembang, dkk. 2021. Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva, *JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Arumi, E, R, & Burhanuddin, A., 2018. Peningkatan Kreatifitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Pelatihan Corel Draw, Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Jafnihirda, Lika., Diani, & Sefriani, Rini. 2019. "Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis 3D Page flip Professional (Studi Kasus Kelas XTKJ SMK Muhammadiyah 1 Padang)," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol.6, No.1. Hal 45-54.
- KKasman, Nurindah. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. *Akademia: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1-12.
- NLRoma, dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 1(2), 181-186.
- Nnasir (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran pelajaran pendidikan agama islam berbasis Power Point dikelas VIII SMP UNISMUH MAKASSAR. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 1(2), 75-89.
- Nurdiansyah. 2019. *media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press. Universitas

- Muhammadiyah Sidiarjo. Belajar dan Pembelajaran. Remaja Rosida karya offset Bandung.
- Sari,M.,& Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1),41-53.
- 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.
- SonyJunaedi. (2021).Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for. 07, 80–89.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suparno,S.,2016.Kreasi Desain Grafis Inovatif dengan Corel Draw.Jakarta: PTE lex Media Komputindo.
- Supradaka.2022.“Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurna likraith-teknologi*, 6(1), 62-68.
- Tafonao,T.2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*,2(2),103-114.
- Wisnu SiwiS, dkk. 2022. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di DesaKalikejambon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*,3(3), 105-10