

# EFEKTIVITAS PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CANVA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN VISUAL DI ERA DIGITAL

Oleh :

Calvin Gulo<sup>1)</sup>, Hendiman Harapan Maruao<sup>2)</sup>, Feberius Tafonao<sup>3)</sup>, Pembaharuan Faomasi Gulo<sup>4)</sup>, Riana<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias

<sup>1</sup>email: calvingulo19@gmail.com

<sup>2</sup>email: hendimanmaruao586@gmail.com

<sup>3</sup>email: berzyy3@gmail.com

<sup>4</sup>email: pembaharuangulo@gmail.com

<sup>5</sup>email: rianampd123@gmail.com

## Informasi Artikel

### Riwayat Artikel :

Submit, 30 November 2024

Revisi, 4 Januari 2025

Diterima, 13 Januari 2025

Publish, 15 Januari 2025

### Kata Kunci :

Canva,

Elemen Visual,

Template.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran visual di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 5. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan sampel 8 mahasiswa. Hasil menunjukkan bahwa mahasiswa merasa Canva mempermudah mereka dalam memahami materi, meskipun terdapat kendala dalam penggunaan fitur yang lebih kompleks. Penelitian ini merekomendasikan integrasi Canva dalam pembelajaran visual di perguruan tinggi untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman mahasiswa.



*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license*



## Corresponding Author:

Nama: Calvin Gulo

Afiliasi: Universitas Nias

Email: calvingulo19@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menghadirkan peluang baru dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Penggunaan alat bantu visual menjadi penting, terutama dalam disiplin ilmu yang membutuhkan daya serap kognitif tinggi, seperti pembelajaran bahasa dan sastra. Salah satu platform yang bisa diandalkan adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur yang mempermudah proses pembuatan materi visual, (Bawamenewi & Waruwu, 2023). Di era digital ini, keberadaan alat bantu seperti Canva tak hanya membantu pendidik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam menyerap materi ajar. Dalam penelitian ini, Canva diposisikan sebagai

salah satu alat inovatif untuk pembelajaran visual. Sebagai platform desain yang terus berkembang, Buchanan et al. (2020) menyatakan bahwa alat digital seperti Canva dapat membantu siswa dalam menyusun materi secara visual dengan lebih kreatif, mempermudah pemahaman konsep abstrak, dan meningkatkan kolaborasi dalam tugas kelompok.

Transformasi digital dalam pembelajaran telah membuka peluang untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Meski begitu, masih terdapat beberapa kesenjangan yang memerlukan perhatian dalam penelitian terkait implementasi teknologi visual dalam pembelajaran, (Bawamenewi & Waruwu, 2023).

Meskipun mahasiswa di era digital memiliki akses yang luas terhadap teknologi, banyak dari mereka yang belum sepenuhnya mampu

memanfaatkan teknologi tersebut, terutama dalam mendukung pembelajaran visual. Banyak mahasiswa hanya menggunakan teknologi untuk keperluan hiburan atau sosial, bukan untuk mendukung kegiatan akademis mereka. Dalam konteks ini, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran visual masih kurang optimal di kalangan mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra.

Berdasarkan teori *Multimedia Learning* "Mayer's (2001) theory of Multimedia Learning emphasizes that combining text, images, and other visual elements is key to facilitating student understanding.", pembelajaran yang efektif membutuhkan kombinasi antara teks, gambar, dan elemen visual lainnya untuk mendukung pemahaman. Namun, meskipun teori ini banyak diterapkan di berbagai disiplin ilmu, penerapannya dalam pembelajaran bahasa dan sastra, terutama dengan menggunakan Canva, masih terbatas dalam literatur akademis. Sejauh ini, penelitian tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan cenderung berfokus pada alat bantu digital umum seperti *PowerPoint* atau *Learning Management Systems* (LMS). Belum banyak riset yang secara spesifik mengeksplorasi penggunaan platform desain grafis seperti Canva dalam ranah pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di tingkat perguruan tinggi. Hal ini menciptakan peluang untuk mengeksplorasi lebih lanjut efektivitas Canva dalam konteks ini. Penelitian ini mengajukan pertanyaan utama yakni Bagaimana pemanfaatan Canva dapat mendukung pembelajaran visual di kalangan mahasiswa semester 5 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Canva dan menganalisis bagaimana platform ini membantu mereka dalam memahami materi ajar secara visual.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan populasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 5, dan sampel sebanyak 8 orang mahasiswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Subjek penelitian ini adalah 8 mahasiswa yang telah menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran visual selama satu semester. Kriteria subjek dipilih berdasarkan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Canva dalam tugas-tugas perkuliahan. Objek penelitian adalah persepsi dan pengalaman mahasiswa terhadap penggunaan Canva dalam mendukung pembelajaran visual. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menggali bagaimana Canva mempengaruhi pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar dan sejauh mana media visual tersebut efektif dalam mempermudah proses belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

adalah pedoman wawancara dan lembar observasi. Pedoman wawancara dirancang untuk mengeksplorasi pandangan mahasiswa terkait pengalaman mereka menggunakan Canva, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mencatat respons dan partisipasi aktif mahasiswa dalam menggunakan Canva di kelas. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pandangan langsung dari mahasiswa mengenai efektivitas Canva dalam mendukung pembelajaran mereka, sementara observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana mahasiswa menggunakan Canva selama proses belajar-mengajar berlangsung. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis menggunakan pendekatan tematik. Langkah-langkah analisis mencakup:

1. Transkripsi data wawancara dan observasi.
2. Pengodean data dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari pengalaman mahasiswa.
3. Kategorisasi tema berdasarkan persepsi dan pengalaman mahasiswa.
4. Analisis mendalam terkait bagaimana setiap tema tersebut berkontribusi terhadap pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar.

Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel perbandingan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai perbedaan pandangan di antara partisipan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa Canva efektif dalam membantu mahasiswa memahami materi. Visualisasi yang disediakan Canva mampu menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak. Mahasiswa menyatakan bahwa elemen-elemen grafis yang mereka buat melalui Canva mempermudah mereka dalam menghubungkan materi yang diajarkan dengan konteks praktis yang lebih mudah dipahami. Selain itu, Canva juga mendorong kolaborasi di antara mahasiswa. Sebagai platform berbasis web, Canva memungkinkan mahasiswa bekerja secara bersama-sama untuk menyusun proyek atau presentasi secara visual. Kolaborasi ini memperkuat kerja kelompok, karena mereka bisa berbagi ide dan memperbaiki pekerjaan secara real-time.

Mahasiswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa mereka sering menggunakan beberapa elemen penting dalam Canva saat menyusun materi pembelajaran visual. Elemen-elemen ini dinilai sangat membantu dalam mendukung pemahaman mereka terhadap materi

yang kompleks. Beberapa elemen yang paling sering digunakan adalah:

1. **Template Presentasi:** Canva menyediakan beragam template presentasi yang menarik dan mudah disesuaikan. Mahasiswa menemukan bahwa penggunaan template ini mempermudah mereka dalam menyusun slide yang menarik dan informatif tanpa perlu memiliki keterampilan desain yang mendalam. Dengan template ini, mereka bisa fokus pada isi materi tanpa terlalu khawatir dengan tata letak visual.
2. **Infografis:** Elemen infografis sangat berguna dalam merangkum informasi secara singkat namun tetap komprehensif. Dalam pembelajaran, mahasiswa sering menggunakan infografis untuk menggambarkan proses, statistik, atau konsep abstrak secara visual. Ini sangat membantu dalam memecah informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dipahami.
3. **Ikon dan Ilustrasi:** Canva menyediakan ribuan ikon dan ilustrasi yang dapat digunakan untuk memperjelas konsep atau ide. Mahasiswa sering memanfaatkan ikon-ikon ini untuk memperkuat pesan yang ingin mereka sampaikan dalam presentasi atau tugas visual lainnya. Penggunaan ikon yang tepat dapat membantu memvisualisasikan informasi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata.
4. **Grafik dan Diagram:** Elemen grafik seperti diagram batang, lingkaran, dan garis sangat sering digunakan oleh mahasiswa untuk menampilkan data kuantitatif. Grafik ini memudahkan mahasiswa dalam memahami pola dan tren dalam data, serta mempresentasikan hasil penelitian mereka secara lebih jelas dan mudah dipahami.
5. **Teks Kustomisasi:** Fitur teks di Canva memungkinkan mahasiswa menyesuaikan font, ukuran, warna, dan tata letak teks sesuai kebutuhan mereka. Penggunaan teks yang tepat dengan variasi tipografi membantu mahasiswa dalam menekankan poin-poin penting dalam materi pembelajaran mereka. Selain itu, Canva menawarkan berbagai gaya teks yang bisa menambah daya tarik visual.
6. **Foto dan Video:** Canva juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan foto dan video ke dalam desain mereka. Mahasiswa memanfaatkan elemen ini untuk menyisipkan gambar yang relevan atau klip video pendek yang mendukung penjelasan materi. Ini sangat membantu dalam menambahkan konteks visual yang lebih kaya ke dalam pembelajaran.

**Animasi dan Efek Transisi:** Elemen animasi dan efek transisi dalam Canva membantu membuat presentasi lebih dinamis dan menarik. Beberapa mahasiswa menggunakan efek ini untuk menekankan poin penting atau untuk membuat transisi antar slide lebih halus dan menarik perhatian audiens.

**Tabel 1.** Hasil wawancara dan observasi yang dimuat dalam tabel

Elemen canva	Penjelasan	Contoh penggunaan
Template	Desain dasar yang sudah disediakan untuk berbagai jenis presentasi, poster, dan materi visual lainnya. Memudahkan pengguna untuk mulai membuat desain tanpa harus merancang dari nol.	Mahasiswa menggunakan template presentasi untuk tugas akhir mereka.
Infografis	Gabungan elemen visual dan teks yang menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami. Cocok untuk menjelaskan data atau konsep kompleks.	Membuat infografis tentang sejarah sastra Indonesia.
Grafik	Representasi visual dari data yang memungkinkan pengguna untuk menyajikan informasi numerik secara jelas dan menarik.	Menggunakan grafik batang untuk menunjukkan hasil survei pembelajaran.
Ikon	Simbol kecil yang mewakili suatu ide atau konsep. Memudahkan untuk mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan menarik perhatian.	Menambahkan ikon untuk menunjukkan sumber belajar dalam presentasi.
Foto	Gambar yang dapat digunakan untuk mendukung konten atau menambah daya tarik visual.	Menyisipkan foto buku penulis sastra terkenal dalam presentasi tentang karya mereka.
Video	Klip video yang dapat diintegrasikan ke dalam presentasi untuk memberikan informasi tambahan atau contoh visual.	Menggunakan video pendek untuk menjelaskan teknik penulisan.
Diagram	Representasi grafis yang menunjukkan hubungan antara ide atau konsep. Berguna untuk menggambarkan proses atau struktur.	Membuat diagram alur untuk menjelaskan langkah-langkah dalam penelitian.
Warna	Warna yang digunakan untuk menciptakan suasana dan menarik perhatian. Pemilihan warna yang baik dapat meningkatkan daya tarik visual.	Menggunakan kombinasi warna yang kontras untuk menyoroti informasi penting dalam poster.

Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses internet di daerah tertentu yang mengakibatkan beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengakses Canva. Beberapa mahasiswa juga mengeluhkan keterbatasan pengetahuan mereka tentang desain grafis, yang pada awalnya menyulitkan mereka dalam memanfaatkan platform ini secara maksimal.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mendukung teori *Multimedia Learning* dari Mayer (2001), di mana penggunaan media visual dan teks secara bersamaan mampu memperkuat pemahaman materi. Mahasiswa yang menggunakan Canva lebih cepat dalam memahami konsep-konsep sulit dibandingkan dengan yang hanya menggunakan teks biasa. Penelitian ini juga memperkuat pandangan *Bates' (2015) argument that technology can enhance student interaction and engagement in learning activities.* bahwa teknologi mampu mendorong interaksi dan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga

sebagai alat pedagogis yang memperkuat konsep pembelajaran kolaboratif. Mahasiswa dapat bekerja sama dalam satu proyek visual, yang kemudian menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi ajar. Pemanfaatan elemen-elemen Canva yang telah disebutkan di atas memperlihatkan bagaimana teknologi desain grafis mampu mendukung pembelajaran visual secara lebih efektif. Template presentasi, misalnya, memungkinkan mahasiswa untuk menghasilkan presentasi yang menarik tanpa harus menghabiskan banyak waktu untuk menata tampilan slide, sehingga mereka dapat lebih fokus pada pengolahan konten. Infografis juga menjadi elemen yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran visual karena mampu menyederhanakan konsep-konsep rumit dalam bentuk visual yang ringkas. Penggunaan infografis dalam tugas kuliah terbukti meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep yang abstrak atau kompleks. Ikon dan ilustrasi, di sisi lain, mampu memperjelas konsep-konsep yang sulit dicerna hanya melalui teks. Mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan ikon yang tepat membantu mereka mengingat dan memahami poin-poin kunci dalam materi ajar. Dari segi data, grafik dan diagram memberikan cara yang jelas dan sederhana untuk memvisualisasikan data numerik. Hal ini membantu mahasiswa dalam melihat pola atau perbandingan yang mungkin tidak mudah diidentifikasi hanya dari teks atau angka. Fitur animasi dan efek transisi juga membantu menjaga perhatian audiens selama presentasi berlangsung, yang sangat penting dalam lingkungan pembelajaran daring yang sering kali rentan terhadap gangguan.

Dengan demikian, elemen-elemen Canva ini tidak hanya membantu dalam aspek estetika, tetapi juga memiliki peran fungsional yang mendalam dalam meningkatkan pemahaman materi dan partisipasi aktif mahasiswa. Kombinasi teks, grafik, dan elemen visual lainnya, sesuai dengan teori Mayer tentang *Multimedia Learning*, terbukti efektif dalam mengoptimalkan daya serap informasi oleh mahasiswa. Penggunaan elemen-elemen visual seperti template, infografis, grafik, dan ikon dalam pembelajaran visual didukung oleh berbagai ahli dalam bidang desain instruksional dan teknologi pendidikan. Menurut Clark dan Lyons (2011), elemen visual seperti grafik dan ikon mampu memperkuat penyampaian informasi dan meningkatkan pemahaman siswa, terutama ketika digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Dalam konteks ini, Canva memungkinkan mahasiswa untuk secara mudah memanfaatkan grafik dan ikon yang tersedia untuk memperjelas ide-ide yang sulit dipahami melalui teks saja.

Pendapat ini juga sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2001), di mana ia menyatakan bahwa kombinasi teks dan elemen visual mampu meningkatkan pemahaman

dan retensi informasi dalam pembelajaran. Canva menyediakan berbagai template, ilustrasi, dan diagram yang memudahkan mahasiswa dalam menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual. Sebagai hasilnya, mahasiswa dapat menyerap materi lebih cepat dan efektif.

Selain itu, Bates (2015) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran modern harus lebih dari sekadar menyajikan materi, melainkan harus mendorong interaksi dan kolaborasi. Elemen kolaboratif dalam Canva, di mana mahasiswa dapat bekerja secara bersamaan untuk membuat materi visual, mendukung pandangan Bates bahwa teknologi dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Menurut Sadler-Smith (2016), visualisasi dalam pembelajaran memiliki dampak besar pada gaya belajar visual. Dengan Canva, mahasiswa yang memiliki kecenderungan belajar visual dapat lebih mudah mengasosiasikan informasi dengan elemen-elemen visual yang mereka buat, yang membantu mereka dalam memproses informasi lebih efektif. Canva memberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan materi ajar sesuai dengan gaya belajar yang berbeda. Selain itu, penelitian oleh Garrison dan Vaughan (2008) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki hasil belajar. Dengan fitur-fitur seperti animasi, efek transisi, dan infografis dalam Canva, mahasiswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, karena mereka merasa materi lebih interaktif dan menyenangkan.

Namun, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, yaitu ketergantungan pada koneksi internet dan keterampilan desain grafis yang masih kurang di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, pelatihan tambahan tentang penggunaan Canva dan solusi alternatif untuk akses offline dapat membantu mengatasi masalah ini.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai inovasi pembelajaran visual sangat efektif dalam mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar, terutama di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Canva memungkinkan mahasiswa untuk lebih kreatif, kolaboratif, dan aktif dalam pembelajaran. Namun, untuk memaksimalkan penggunaan Canva, diperlukan akses internet yang stabil dan pelatihan tambahan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis mahasiswa.

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak partisipan dan memfokuskan pada penerapan Canva di berbagai mata kuliah lainnya guna mendapatkan gambaran

yang lebih komprehensif mengenai efektivitas platform ini dalam pembelajaran.

#### SARAN

1. Pelatihan Penggunaan Canva yang Lebih Mendalam: Berdasarkan kendala yang ditemukan dalam penggunaan fitur kompleks Canva, disarankan agar institusi pendidikan menyediakan pelatihan atau workshop khusus bagi mahasiswa dan dosen untuk memahami penggunaan fitur-fitur Canva yang lebih canggih. Ini akan memaksimalkan potensi penggunaan alat ini dalam pembelajaran.
2. Integrasi Canva secara Lebih Luas dalam Pembelajaran: Melihat hasil positif dari penggunaan Canva, disarankan agar platform ini diintegrasikan ke dalam berbagai mata kuliah, tidak hanya pada mata kuliah tertentu. Penggunaan Canva bisa diadaptasi untuk berbagai tugas, presentasi, dan proyek untuk mendukung kreativitas dan pemahaman visual mahasiswa.
3. Peningkatan Infrastruktur Teknologi: Mengingat adanya kendala akses internet di beberapa daerah, disarankan agar perguruan tinggi mempertimbangkan peningkatan infrastruktur teknologi atau memberikan solusi alternatif seperti akses offline untuk penggunaan Canva agar semua mahasiswa dapat mengakses platform ini dengan lebih mudah.
4. Pengembangan Pedoman Penggunaan untuk Mahasiswa: Sebagai langkah praktis, disarankan untuk mengembangkan pedoman atau modul penggunaan Canva yang dapat membantu mahasiswa dalam memanfaatkan fitur-fitur yang ada secara maksimal. Panduan ini bisa berupa materi digital atau video tutorial yang mudah diakses.
5. Kolaborasi Antar Mahasiswa: Fitur kolaborasi Canva telah terbukti bermanfaat dalam meningkatkan interaksi antar mahasiswa. Disarankan agar dosen mendorong penggunaan fitur ini dalam tugas-tugas kelompok atau proyek kolaboratif lainnya, sehingga mahasiswa dapat bekerja sama lebih produktif dan meningkatkan hasil pembelajaran.

Evaluasi Berkala Penggunaan Canva: Peneliti menyarankan untuk melakukan evaluasi rutin terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran, baik dari sisi dosen maupun mahasiswa. Evaluasi ini bisa membantu mengidentifikasi kekurangan dan area yang bisa ditingkatkan dalam implementasi Canva di masa depan.

#### 5. REFERENSI

Bawamenewi, A., & Waruwu, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa melalui Transformasi Digital Berbasis E-Learning. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11739>

- Bates, T. (2015). *Teaching in a Digital Age*. Open Textbook.
- Clark, R.C., & Lyons, C. (2011). *Graphics for Learning: Proven Guidelines for Planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials*. John Wiley & Sons.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.
- Knight, S. L., & Glaser, C. (2012). *The Role of Data Visualization in Data Analysis*. In *Proceedings of the 13th International Conference on Information Visualization (IV)* (pp. 233-238). IEEE.
- Sadler-Smith, E. (2016). *Learning Styles: A Guide for Educators*. In L. A. P. M. De Vries, R. H. M. Schenk, & E. Sadler-Smith (Eds.), *Handbook of Research on Learning Styles* (pp. 64-76). IGI Global.