

**Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**  
Volume 1, Nomor 4, Mei 2023, Halaman, 231-237  
e-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.7953174)  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7953174>

## **Canva Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik Pada Jurusan Teknik Otomasi Industri di SMKN 4 Bandung**

**Amanda Putri Alamsyah<sup>1</sup>, Haniffah Khalisha Santapradja<sup>2</sup>, Hasanatu Syifa Awwaliyatul Millah<sup>3</sup>, Niken Dwiyantina Lestari<sup>4</sup>, Rulla Dinda Rafika<sup>5</sup>**

<sup>12345</sup>Departemen Pendidikan Teknik Elektro FPTK Universitas Pendidikan Indonesia,  
Jl. Dr. Setiabudhi 229, Bandung 40154, Indonesia  
e-mail: [amandaalamsyahputri@gmail.com](mailto:amandaalamsyahputri@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan serta pemahaman siswa SMK Negeri 4 Bandung kelas X Teknik Otomasi Industri terhadap aplikasi Canva. Canva dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva dapat digunakan untuk membuat presentasi, video, dan animasi yang memudahkan guru menjelaskan konsep kompleks dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Pada awal penentuan tahap penelitian memfokuskan pada topik dan tema yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Kemudian tahap persiapan memerlukan alat-alat seperti perangkat keras sebagai alat bantu untuk membuat pertanyaan isian untuk angket. Selanjutnya adalah tahap pengerjaan dimana peneliti langsung terjun ke lapangan untuk menyebar angket kepada para peserta didik. Terakhir, dilakukan evaluasi terhadap jawaban-jawaban dari angket yang sudah disebar. Untuk membuktikan validitasnya, dilakukan observasi dengan menyebarkan angket pada sejumlah peserta didik. Kelebihan penggunaan Canva yaitu efektif, memiliki banyak fitur menarik, simpel, efisien, dan lengkap. Fitur Canva yang paling banyak diminati merupakan fitur foto. Namun kelemahannya fitur premium yang menjadi kendala. Penggunaan Canva pun tidak diajarkan di sekolah. Meski ada perangkat lain yang serupa, kebanyakan peserta didik tetap memilih Canva. Dalam Penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif, yakni metode survei dan metode kuisioner (angket), dimana responden merupakan sumber informasi utama. Terdapat banyak fitur dalam Canva yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut diperoleh hasil angket peserta didik sebanyak 96,7% peserta didik telah menggunakan Canva sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran; Perangkat Lunak Canva; Pembelajaran Interaktif

### **Abstract**

This study aims to determine the knowledge and understanding of SMK Negeri 4 Bandung class X Industrial Automation Engineering students of the Canva application. Canva can be used as one of the interesting and interactive learning media. Canva can be used to create presentations, videos and animations that make it easier for teachers to explain complex concepts in a more interactive and interesting way. Canva makes it easier for students to understand complex concepts and easier for teachers to teach in a more interesting and interactive way. At the beginning of the determination stage, the research focuses on topics and themes that have been prepared beforehand. Then the preparation stage requires tools such as hardware as a tool to create fill-in questions for the questionnaire. Next is the processing stage where researchers go directly to the field to distribute questionnaires to students. Finally, an evaluation of the answers to the questionnaires that have been distributed is carried out. To prove its validity, observations were made by distributing questionnaires to a number of students. The advantages of using Canva are effective, has many interesting features, simple, efficient, and complete. The most popular feature of Canva is the photo feature. However, the disadvantage is the premium feature which is an obstacle. The use of Canva is not taught at school.

Although there are other similar tools, most students still choose Canva. This study used quantitative research methods, namely the survey method and the questionnaire method (questionnaire), where respondents are the main source of information. There are many features in Canva that can support learning activities. Based on the results of these observations, the results of a questionnaire of 96.7% of students have used Canva as a medium in learning activities.

**Keywords :** *Learning Media; Canva Software; Interactive Learning*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat penting bagi setiap generasi terutama generasi muda dalam memajukan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, khususnya di Indonesia. Pada masa ini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap pengajar dan pelajar disarankan untuk mengerti teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta mengikuti perkembangan teknologi adalah keberadaan lingkungan belajar sebagai acuan belajar mengajar. Sebagai sarana keberadaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, baik guru maupun siswa menerapkan pembelajaran dengan menguasai keterampilan baru dan menciptakan sesuatu untuk menggunakan media pembelajaran. Terlihat pula bahwa kurikulum yang diterapkan saat ini melatih siswa untuk berpikir kreatif, inovatif dan kolaboratif serta berbasis teknologi dan tidak mengandalkan media, buku atau guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan pada jenjang pendidikan. Begitupula di era yang telah melewati era revolusi 4.0 yang bergantung pada teknologi sebagai alat untuk segala aktivitas termasuk belajar.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami peserta didik dan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Jeklin, 2016).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak lepas dari pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global memaksa dunia pendidikan untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017). Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang terdapat di dunia teknologi ialah Canva.

Canva merupakan salah satu dari sekian banyak platform desain grafis online yang dapat digunakan untuk membuat berbagai karya desain seperti poster, brosur, presentasi, dan lainnya. Terkait hal pembelajaran, Canva dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif, khususnya di SMK Negeri 4 Bandung kelas X Teknik Otomasi Industri tahun ajaran 2022/2023. Dalam kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 4 Bandung, Canva digunakan untuk membuat gambar berbagai konsep kelistrikan dasar seperti rangkaian listrik, komponen elektronik, diagram blok, dll. Dalam hal ini, Canva memungkinkan siswa mendesain gambar dengan lebih mudah menggunakan fitur Canva.

Selain untuk mempermudah tugas siswa, Canva dapat digunakan untuk membuat presentasi, video, dan animasi yang memudahkan guru menjelaskan konsep kompleks dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran juga dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena lebih mudah memahami materi yang disajikan.

Dengan menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran, siswa dapat belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Canva juga memungkinkan penggunaannya untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa seperti halnya menambahkan gambar atau video untuk menyederhanakan konsep yang rumit.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengetahuan serta pemahaman siswa terhadap aplikasi Canva di SMK Negeri 4 Bandung kelas X Teknik Otomasi Industri. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMK Negeri 4 Bandung, bahwa sebagian besar siswa SMK tersebut mengetahui aplikasi Canva dan menggunakannya untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu. Selain menggunakannya, para siswa pun merasa terbantu dengan aplikasi Canva karena memudahkannya dalam mengerjakan tugas dengan fitur-fitur yang tersedia.

Secara umum, penggunaan Canva sebagai sarana pembelajaran di SMK Negeri 4 Bandung dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Canva memudahkan siswa untuk memahami konsep yang rumit dan memudahkan guru untuk mengajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

### **Metode Penelitian**

Dalam Penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif, yakni metode survei dan metode kuisioner (angket). Metode survei adalah penelitian dimana responden mendapatkan informasi utama dan sumber informasi sebagai sampel dengan menggunakan kuisioner atau kuisioner sebagai alat pengumpulan data. Sedangkan kuesioner adalah alat penelitian atau survey yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan tertulis. Pada umumnya sampel yang digunakan sebagai unit analisis adalah individu.

Selain itu, metode eksploratif juga ikut andil dalam penelitian kali ini. Metode eksploratif seringkali disebut dengan prosedur evaluasi. Artinya, dilaksanakan untuk mencari informasi yang sebelumnya masih belum jelas. Penelitian menggunakan metode ini karena pengetahuan tentang masalah yang diteliti masih dangkal. Tahapan melakukan metode survei adalah tahap penentuan, tahap persiapan, tahap pekerjaan, dan tahap evaluasi dan laporan.

#### **1. Tahap Penentuan**

Pada awal tahap penelitian memfokuskan pada topik dan tema yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Kemudian, mengembangkan gagasan tersebut menjadi materi yang akan dipertanyakan dan menentukan metode survei. Terpilihlah metode survei secara langsung melalui pengisian angket. Seterusnya dipilihlah sasaran atau responden. Pada kasus kali ini terpilihlah peserta didik dari SMK Negeri 4 Bandung kelas X-TKTL 4 sebanyak 30 orang sebagai responden dengan angket menggunakan Google Form.

#### **2. Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan ini memerlukan banyak alat seperti alat tulis atau perangkat keras seperti handphone, komputer atau laptop sebagai alat bantu untuk membuat pertanyaan isian untuk angket yang nantinya akan disebar secara langsung ke lokasi. Di tahapan ini pula, merupakan tahapan fiksasi terhadap angket yang artinya tidak akan ada lagi perubahan atas isi dari angket tersebut.

3. Tahap Pekerjaan Tahap ini adalah tahap pengerjaan dimana peneliti langsung terjun ke lapangan (SMK Negeri 4 Bandung) untuk menyebar angket kepada para peserta didik di kelas X-TKTL 4 sebagai responden. Pada tahap ini pula dilakukan dokumentasi yang nantinya diperlukan sebagai bukti untuk memperkuat hasil dari survei yang sudah di dapat.

4. Tahap Evaluasi dan Laporan Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap jawaban-jawaban dari angket yang sudah disebar. Menyortir setiap jawaban dari masing-masing peserta didik dan mempelajari hasilnya untuk mendapatkan validasi. Kemudian dibuatkanlah laporannya.

Angket survei yang disebar meliputi pertanyaan-pertanyaan mengenai keefektifan, kemanfaatan media, dan kenyamanan penggunaan perangkat lunak Canva sebagai media pembelajaran peserta didik jurusan Teknik Otomasi Industri di SMK Negeri 4 Bandung. Kisi-kisi dari angket survei dapat dijelaskan pada tabel berikut:

No.	Aspek yang dinilai
1	Penggunaan Canva
2	Tingkat kemudahan
3	Keefektifan Canva
4	Alasan penggunaan

Pada topik Canva sebagai media pembelajaran dilakukan uji validitas atau uji kelayakan. Uji validitas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dan manfaat perangkat lunak platform Canva untuk kegiatan pembelajaran bagi peserta didik melalui pemberian angket.

Di tahapan terakhir, melakukan analisis data dengan menggunakan Google Form untuk melihat hasil akurasi. Selanjutnya, diambil kesimpulan dari hasil angket yang sudah disebar kemudian dilaporkan.

#### Uji Validitas

Dari data hasil pembagian angket kepada peserta didik SMK Negeri 4 Bandung kelas X-TKTL 4 didapatkan hasil sebagai berikut:

No.	Aspek	yang Kriteria dinilai
1	Penggunaan Canva	Sangat Baik (96,7%)
2	Tingkat kemudahan	Sangat Baik (25 dari 30)
3	Keefektifan Canva	Sangat Baik (28 dari 30)
4	Alasan penggunaan	Sangat Baik

Uji validitas ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kelayakan dari penggunaan perangkat lunak tersebut bagi peserta didik khususnya di SMK Negeri 4 Bandung melalui pemberian kepada responden. Kemudian akhirnya, dilakukan analisis melalui hasil angket yang telah disebar sebelumnya, dan didapatkan sejumlah 30 responden. Kemudian, diambil kesimpulan dari hasil yang telah diperoleh, dan disesuaikan dengan teknik analisis yang digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Penelitian

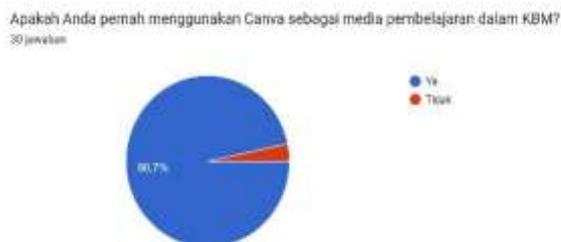
Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandung pada jurusan Teknik Otomasi Industri kelas X yang terdaftar pada tahun ajaran 2022/2023. Desain penelitian yang digunakan adalah model metode survey secara kualitatif. Dengan tahapan penentuan, tahap persiapan, tahap pekerjaan, dan tahap evaluasi dan Laporan.

Media perangkat lunak Canva adalah sebuah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, konten visual, dsb. dilengkapi beragam contoh desain (*template*) yang dapat diedit kembali. Canva dapat diakses melalui web ataupun aplikasi yang dapat di unduh di App Store maupun Play Store. Canva sendiri memiliki dua layanan, yakni gratis dan berbayar. Dengan fitur-fitur tersebut, dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa fitur dalam Canva yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, yaitu dalam pengeditan video terdapat fitur seperti pemotong video, stok video gratis, potong area tonton, serta penggabungan video, dan efek suara. Selain itu, terdapat fitur-fitur efek foto, pemotong foto, menambahkan teks dan bingkai ke foto, penggabungan foto, serta lainnya. Fitur Canva juga meliputi pengeditan gaya bertemplate dalam hal animasi teks, desain dan kisi foto, pembuatan ikon, stiker, serta gambar transparan.

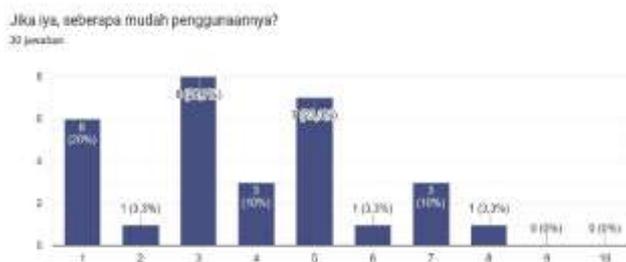
Untuk membuktikan validitas penggunaan Canva pada proses pembelajaran peserta didik di SMK Negeri 4 Bandung, dilakukan observasi dengan menyebarkan angket pada sejumlah peserta didik di kelas X TKTL 4.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hal tersebut diperoleh hasil angket peserta didik sebanyak 96,7% peserta didik telah menggunakan Canva sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

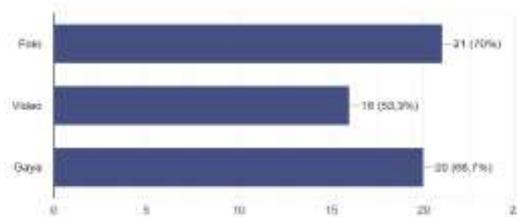


Dalam penggunaan skala dari 1 hingga 10, dengan 1 merupakan mudahnya penggunaan Canva dan 10 merupakan penggunaan Canva itu sulit, kebanyakan peserta didik memilih skala 3. Sehingga dapat dilihat bahwa Canva merupakan perangkat lunak yang mudah dioperasikan.



Penggunaan Canva yang efektif menjadi salah satu kelebihanannya selain memiliki banyak fitur menarik, simpel, efisien, dan lengkap. Fitur Canva yang paling banyak diminati merupakan fitur foto dengan akurasi sebanyak 21 orang (70%) dari 30 responden.

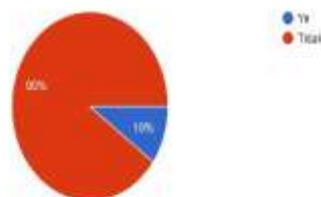
Apa fitur Canva yang paling Anda minati?  
30 jawaban



Namun, terdapat beberapa kelemahan Canva yang dirasakan oleh peserta didik, yaitu terdapat banyaknya iklan dan hanya dapat diakses secara daring. Fitur premium juga menjadi kendala saat menggunakan fitur-fiturnya. Terdapat kendala *lag* dalam pengunduhan dokumen hasil pengeditan di Canva karena ukurannya yang terlalu besar.

Dari angket dapat diketahui bahwa sebagian besar penggunaan Canva dipelajari oleh masing-masing peserta didik secara mandiri karena sebanyak 90% dari 30 jawaban mengatakan cara penggunaan Canva tidak di ajarkan di sekolah.

Apakah cara penggunaan Canva diajarkan di sekolah?  
30 jawaban



Kemudian, faktanya Canva bukanlah satu-satunya platform perangkat lunak yang sering dipergunakan oleh para peserta didik. Diketahui dari 30 responden peserta didik, keseluruhannya menggunakan media perangkat lunak lain, yakni Microsoft PowerPoint. Dan apabila dibandingkan, sebanyak 20 dari 30 responden mengaku jika lebih nyaman menggunakan Canva dibandingkan Microsoft dengan alasan lebih menarik, mudah, dan efisien.

Aplikasi serupa apa yang sering Anda gunakan selain Canva?  
30 jawaban



## Kesimpulan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, pengajaran dan pelatihan untuk peran mereka di masa depan. Melalui pendidikan dan pembelajaran, peserta didik akan mengalami proses perkembangan dari berbagai aspek, baik secara fisik, emosional, kemampuan berpikir, serta kemampuan untuk mengatasi masalah. Dalam prosesnya, pembelajaran akan membutuhkan perangkat-perangkat yang mempengaruhi proses belajar mengajar dan salah satunya adalah media pembelajaran. Media

pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah penyampaian materi serta proses belajar mengajar agar lebih optimal. Media pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Pada umumnya di era globalisasi ini, media pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi seperti menggunakan software pengolah kata, video maupun audio dan salah satunya adalah canva sebagai software yang multifungsi. Dan karya tulis ini mengkaji mengenai penggunaan canva pada siswa/i kelas X Teknik Otomasi Industri di SMKN 4 Bandung.

Dalam Penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif, yakni metode survei dan metode kuisioner (angket), dimana responden merupakan sumber informasi utama. Penelitian menggunakan metode ini karena pengetahuan tentang masalah yang diteliti masih dangkal. Tahapan melakukan metode survei adalah tahap penentuan, tahap persiapan, tahap pekerjaan, dan tahap evaluasi dan laporan. Angket survei yang disebar meliputi pertanyaan-pertanyaan mengenai keefektifan, kemanfaatan media, dan kenyamanan penggunaan perangkat lunak Canva sebagai media pembelajaran peserta didik jurusan Teknik Otomasi Industri di SMK Negeri 4 Bandung. Pada topik Canva sebagai media pembelajaran dilakukan uji validitas atau uji kelayakan. Uji validitas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dan manfaat perangkat lunak platform Canva untuk kegiatan pembelajaran bagi peserta didik melalui pemberian angket dengan hasil tertera pada tabel ...

Media perangkat lunak Canva adalah sebuah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, konten visual, dsb. dilengkapi beragam contoh desain (*template*) yang dapat diedit kembali. Canva dapat diakses melalui web ataupun aplikasi yang dapat di unduh di App Store maupun Play Store. Terdapat banyak fitur dalam Canva yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut diperoleh hasil angket peserta didik sebanyak 96,7% peserta didik telah menggunakan Canva sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

### Saran

Penerapan media pembelajaran Canva dinyatakan valid, praktis, dan efisien untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Terlihat dari hasil pembahasan dan kesimpulan. Perangkat lunak Canva dapat digunakan di jurusan lain, serta mata pelajaran lain. Meskipun begitu, Canva memiliki kekurangan dalam keterbatasan fitur dikarenakan akun premium. Disarankan untuk pengguna Canva bagi peserta didik menggunakan akun pelajar agar mengakses fitur tersebut secara gratis.

### Referensi

- Harian, K. (2021, August 10). *LangkahLangkah Melakukan Survei: Dari Persiapan alat hingga Penyusunan Laporan*. kumparan. Retrieved February 2023, from <https://kumparan.com/kabardharian/langkah-langkah-melakukansurvei-dari-persiapan-alat-hinggapenyusunan-laporan-1wIuqDJxbJ0>
- Tahap-tahap Penelitian - metode penelitian*. 123dok.com. (n.d.). Retrieved February 2023, from <https://123dok.com/article/tahaptahap-penelitian-metodepenelitian.qv9jdvly>
- Tanjung, R. E., & Faiza, Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*, 7, 80–85. <https://doi.org/2302-3295>