

 PGMI Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	PGMI: JURNAL PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH VOLUME: 2 NO: 2 TAHUN 2024 https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/index	E-ISSN 2985-4423
--	---	------------------------------------

TRANSFORMASI DIGITAL : APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN KOLABORATIF DALAM PENDIDIKAN SD/MI

Mohammad Irvan Bayu Saputra¹, Muhammad Abdur Rohman²

Institut Agama Islam Ngawi^{1,2}, Indonesia

Email : saputra.by99@gmail.com Email
anakngawi0123@gmail.com

Article history	Submitted 12 /06/2024	Accepted 12/06/2024	Published 28/06/2024
------------------------	--------------------------	------------------------	-------------------------

ABSTRACT The digital transformation has brought comprehensive changes across various domains, one of which is the realm of education. One digital innovation that can be utilized in teaching is the Canva application, a graphic design system offering various features and templates that are user friendly for creating various type visual learning materials to create different types of visual materials. The use of Canva in elementary (SD) and Islamic elementary schools (MI) can serve as an innovative and collaborative medium, thus enhancing the quality of education. The objective of this research is to explore the implementation of Canva in learning media in SD/MI and analyze its impact on student engagement and learning outcomes. Literature review is the method employed in this study, with the integration of Canva into the curriculum, aiming to create a more dynamic and enjoyable learning environment.

Key word : The Canva Distance Learning App, Transformation, Education, Digital

ABSTRAK Transformasi digital telah membawa perubahan menyeluruh dalam berbagai aspek tatanan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Canva, sebuah sistem desain grafis yang menawarkan berbagai fitur dan template yang mudah difungsikan untuk membuat berbagai jenis bahan ajar visual. Penggunaan Canva dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dapat menjadi media yang inovatif dan kolaboratif, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan penelitian ini diharapkan untuk dapat mengeksplorasi penerapan Canva dalam media pembelajaran di SD/MI dan menganalisis dampaknya terhadap keterkaitan dan hasil belajar siswa. Studi literatur digunakan dalam metode penelitian ini, dengan integrasi Canva dalam kurikulum, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Kata Kunci : Aplikasi Canva, Transformasi, Pendidikan, Digital

A. PENDAHULUAN

Omar Muhammad Ath- Thaumy Asy-Syaibany menyatakan bahwa Pendidikan adalah upaya perubahan melalui proses Pendidikan, baik pada tingkat perilaku individu, kehidupan sosial, maupun relasi dengan lingkungan sekitar. Pendidikan juga berarti pengajaran, yang merupakan aktivitas dasar dan profesi dalam Masyarakat. Pendidikan berfokus pada perubahan perilaku manusia dan menekankan aspek produktivitas serta kreativitas sehingga manusia dapat berpartisipasi dan berprofesi dalam kehidupan Masyarakat (Drs. Hamdani 2020). Pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang diwariskan satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian, seringkali di bawah arahan orang lain dan jua berlangsung secara mandiri. Seluruh pengalaman hidup yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan individu termasuk dalam pendidikan (Triana et al., 2020). Fungsi pendidikan adalah menghilangkan sumber penderitaan rakyat yang disebabkan oleh kebodohan dan ketinggalan, serta fungsi pendidikan di Indonesia adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Sujana, 2019).

Transformasi digital telah menjadi bagian integral dari perkembangan zaman, membawa dampak signifikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, pendidikan diharapkan untuk dapat mengikuti perkembangan dengan memanfaatkan berbagai inovasi digital guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu inovasi digital yang dapat diimplementasikan dalam pendidikan adalah Canva, sebuah aplikasi platform desain grafis yang menawarkan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan.

Media pembelajaran berperan aktif dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media ini merupakan bagian yang dapat meningkatkan hasil belajar. Alat yang digunakan berfungsi sebagai sarana untuk menyebarluaskan materi, membantu guru dalam proses mengajar dan membekali siswa pada topik-topik tertentu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang dengan cara yang menarik dan efektif, daya tarik dari bentuk pembelajaran yang sistematis menjadi faktor penentu. Alat yang digunakan berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Salah satu media yang efektif adalah media audiovisual yang dirancang menggunakan aplikasi Canva (Garris Pelangi, 2020). Canva memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk dapat menampilkan berbagai jenis materi visual dengan mudah dan cepat. Penggunaan Canva dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan kemampuan berinteraksi yang aktif. Selain itu, Canva juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja dalam proyek desain, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi penerapan Canva sebagai media belajar di SD/MI dan menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan memahami bagaimana Canva dapat diintegrasikan dalam kurikulum dan bagaimana aplikasi ini mempengaruhi proses belajar mengajar, diharapkan dapat ditemukan cara-cara baru yang lebih efektif dalam mengajar dan belajar di era digital. Studi ini menggunakan metode literatur dari sumber-sumber yang meliputi jurnal ilmiah, buku, artikel konferensi, laporan penelitian dan sumber online terpercaya seperti website pendidikan dan publikasi dari institusi pendidikan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidikan tentang manfaat dan potensi Canva sebagai alat bantu mengajar yang inovatif dan kolaboratif. Dengan demikian, pendidikan dasar di Indonesia dapat terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan efektif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literatur dari jurnal dan buku sebagai dasar untuk merumuskan latar belakang, tujuan dan rumusan masalah. Tinjauan Pustaka meliputi rangkuman literatur terbaru yang relevan dengan topik penelitian, sementara konsep teoritis menjadi analisis. Metode penelitian yang diterapkan mencakup desain penelitian yang dipilih, Teknik pengumpulan dan analisis data, serta pemilihan sampel yang representative. Hasil penelitian disajikan dengan narasi yang sesuai diikuti analisis yang menghubungkan temuan dengan literatur yang telah ditinjau. Kesimpulan penelitian memberikan ringkasan temuan utama serta saran untuk penelitian selanjutnya, dengan semua sumber yang digunakan tercantum dalam daftar pustaka.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Transformasi Digital dalam Pendidikan

Transformasi digital sangat krusial di era modern karena dapat meningkatkan efisiensi operasional melalui otomatisasi proses pendidikan, mengurangi waktu dan biaya, serta memungkinkan pengambilan Keputusan berdasarkan data yang lebih tepat. Selain itu, transformasi digital memperbaiki pengalaman pendidik dengan layanan yang lebih profesional dan responsive, meningkatkan kepuasan dan efektivitas. Teknologi digital juga memberikan fleksibilitas dan adaptabilitas dalam menghadapi perubahan zaman, mendorong inovasi pengajaran dan layanan sesuai kebutuhan, serta memberikan keunggulan yang kompetitif.

Alat digital memfasilitasi kolaborasi yang lebih baik antara tim dan mitra eksternal, meningkatkan produktivitas dan kreativitas. Selain itu, teknologi ini memungkinkan penerapan langkah-langkah keamanan yang lebih baik dan memastikan kepatuhan terhadap regulasi. Secara keseluruhan, transformasi digital adalah tentang mengubah cara organisasi beroperasi dan berinteraksi untuk tetap terhubung dan bersaing di era yang akan datang.

B. Canva sebagai Media Pembelajaran

Menurut Milawati media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk perantara dari guru pada siswa, dengan tujuan untuk menstimulasi dan memotivasi siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara penuh dan bermakna. Ia juga menyebutkan lima komponen dalam media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam tahapan pembelajaran. Kedua, sebagai acuan belajar. Ketiga, sebagai instrumen untuk menstimulasi dukungan belajar siswa. Keempat, sebagai fasilitas yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang lengkap dan bermakna. Kelima, sebagai alat untuk mendapatkan peningkatan dalam keterampilan belajar. Perpaduan dari kelima komponen ini akan mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan target yang diinginkan (Milawati, 2021).

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai desain visual tanpa memerlukan keahlian profesional. Dengan antarmuka

yang intuitif dan alat yang mudah digunakan, Canva menawarkan ribuan template yang dirancang secara profesional untuk berbagai jenis desain seperti poster, presentasi, infografis, media social, dan undangan. Fitur drag and drop editor memungkinkan pengguna menambahkan dan mengaturelemen desain seperti teks, gambar, ikon, dan bentuk dengan mudah. Canva jugamemiliki koleksi gambar , ilustrasi, ikon, dan elemen grafis yang luas, beberapa di antaranya gratis sementara yang lain tersedia melalui langganan Canva Pro atau pembelian satu kali. Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif bagi guru dan siswa dengan berbagai strategi yang menarik seperti infografis, presentasi, poster, dan lembar kerja. Berbagai template dan sarana desain yang tersedia dapat menarik dan memudahkan pemahaman materi oleh siswa.

Canva menyediakan berbagai template pendidikan seperti jadwal Pelajaran, rencana pembelajaran, dan rubrik penilaian. Guru dapat menyesuaikan template ini sesuai kebutuhan, menghemat waktu dalam persiapan materi dan tugas. Presentasi interaktif yang dibuat menggunakan canva dapat diintegrasikan dengan platform lain seperti Google Classroom atau Microsoft Teams, meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan dalam proses pembelajaran dapat berubah dengan menggunakan media pembelajaran, di mana peserta didik tidak hanya menjadi objek tetapi juga menjadi bagian utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya diri, sehingga proses belajar mengajar menjadi partisipatif, kolaboratif, dan interaktif (Wahyu et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menghemat waktu dalam menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar siswa dan memusatkan perhatian siswa, memperjelas konsep, dan memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi yang diajarkan dalam kelas. Hal ini sangat membantu siswa agar terhindar dari verbalisme dalam pembelajaran, sejalan dengan fungsi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa.

Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva siswa diajak untuk terus paham terhadap konsep secara mendalam dan mengasah kemampuan diri, dengan demikian mereka diharapkan dapat mengulang materi kapanpun dengan menyimak media audio visual. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, namun bergantung pada kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media yang efektif. Media pembelajaran mempermudah interaksi antara guru dan siswa, serta dapat membantu proses pembelajaran. Penggunaan Canva memudahkan dan menghemat jangka waktu guru dalam merancang dan menjelaskan suatu materi.

C. Tantangan dan Solusi Canva Sebagai Media Pembelajaran

Canva sebagai media pembelajaran memiliki tantangan dan Solusi yang perludiperhatikan. Salah satu tantangannya adalah keterbatasan fungsional dalam fitur interaktif, serta ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Selain itu, pengguna Canva juga memungkinkan akan menghadapi kendala terkait keterampilan teknis dalam pengoprasian desain grafis dan penguasaan aplikasi tersebut. Namun tantangan ini dapat diatasi melalui pelatihan dan bimbingan yang memadai kepada pengguna, sehingga mereka dapat memanfaatkan fitur Canva secara optimal.

Selanjutnya dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, ketersediaa konten edukatif yang berkualitas juga menjadi faktor penting. Meskipun Canva menyediakan

berbagai template dan elemen desain, namun konten edukatif yang sesuai dengan kurikulum perlu dikembangkan agar dapat diintegrasikan dengan baik dalam desain Canva. Pengembangan kurikulum untuk memastikan relevansi dan kualitasnya.

Menghubungkan Canva dengan sistem pembelajaran yang sudah ada, seperti Learning Management System (LMS), juga merupakan tantangan tersendiri. Namun dengan pemantauan dan evaluasi yang baik terhadap penggunaan Canva serta kolaborasi antara pihak terkait, integrasi ini bisa dilakukan dengan lebih mudah. Dengan begitu, Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan kreatif bagi guru dan siswa.

D. PENUTUP

Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif dalam pembelajaran SD/MI dapat meningkatkan inovasi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Canva memberikan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva sehingga akan tercapainya pembelajaran yang menarik dan interaktif, juga minat dan pemahaman siswa dapat meningkat terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk melakukan studi yang lebih mendalam tentang penggunaan Canva dalam berbagai konteks pembelajaran di Tingkat SD/MI, termasuk dalam mata Pelajaran yang berbeda. Selain itu penting untuk melibatkan lebih banyak pihak terkait, seperti orang tua siswa dan pengelola sekolah, dalam implementasi Canva sebagai media pembelajaran. Studi komparatif antara pengguna Canva dengan media pembelajaran lainnya juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Drs. Hamdani, M.A. 2020. "DASAR-DASAR KEPENDIDIKAN." Bandung : CVPUSTAKA SETIA.
- 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.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- M Hasan, M Milawati, D Darodjat, Tk Harahapan. (2021) Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Grup.
- Sujana, I. W. C. (2019). fungsi dan tujuan pendidikan indonesia. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Triyana, A., Rara, Y., Agung, I. G., & Negara, O. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran (SAVI) Berbantuan Multimedia Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. 8, 40⁷⁰–49⁷⁸.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 6(1), 107.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>