
Pemanfaatan Fitur Aplikasi *Canva* dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan *Microlearning*

A. Sobandi¹, Tjutju Yuniarsih², Rini Intansari Meilani³, Resti Indriarti⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran, Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis
Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154
E-mail: ade@upi.edu, yuniarsih@upi.edu, intanmusthafa@upi.edu, restiarti@upi.edu

Abstract

This study intends to assess the extent to which Office Management and Business Services Program (MPLB) teachers at Vocational High School (SMK) use the Canva application features to create learning resources using the microlearning approach. Data in this study were collected from 65 SMK teachers in West Java. The analysis of the data was concentrated on 13 features that should be used in the Canva application, including the templates, icons and illustrations, PDF Editor, Canva Live, text customization, animation, duplication, sharing, and downloading, filters, Canva teams, design grid and photos, and frame design. The analysis's findings revealed that all respondents had made good use of four features: templates, text modification, backdrop choice, and share and download options. The study also revealed that the percentage of teachers who did not use the remaining features varied, with 32% of teachers not using the animation feature, 26% not using the design or photo grid features, and 20% not using the illustration or icon features. Other features were noted as not being used by the teachers. Thus, it may be inferred that teachers do not always make the best use of Canva's application features while creating learning materials based on the microlearning approach.

Keywords: *Canva Application; Learning Media, Microlearning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat penggunaan fitur aplikasi Canva oleh guru-guru SMK yang mengajar di Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dalam merancang media pembelajaran berbasis pendekatan *microlearning*. Sumber data melibatkan 65 orang guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Jawa Barat. Teknik analisis dengan cara menelaah media pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru-guru dengan menggunakan aplikasi Canva. Fokus analisis merujuk pada 13 fitur yang seharusnya digunakan dalam aplikasi Canva, yaitu meliputi: Template, Ilustrasi dan Icon, PDF Editor, Canva Live, Text Customization, Background, Animasi, Duplikasi, Share serta Unduh, Filter, Canva Teams, Grid Desain dan Foto, Desain Frame. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada empat fitur yang sudah dimanfaatkan oleh semua responden, yaitu: Template, Text Customization, pemilihan Background, Share serta unduh, sebaliknya PDF Editor, Canva Live, Duplikasi, Filter, Canva Teams, dan Desain Frame sama sekali belum ada yang menggunakan, sedangkan prosentase jumlah guru yang tidak menggunakan fitur

lainnya masih bervariasi, dengan rincian sebagai berikut: 32% belum menggunakan fitur Animasi, 26% belum menggunakan fitur Grid Desain dan Foto, serta 20% belum menggunakan fitur Ilustrasi dan Icon. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belum semua fitur aplikasi Canva dimanfaatkan secara optimal dalam merancang media pembelajaran berbasis pendekatan *microlearning*.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Microlearning

Corresponding author. restiarti@upi.edu

History of article. Received: November 2022, **Revision:** Januari 2023, **Published:** Januari 2023

PENDAHULUAN

Secara signifikan, globalisasi telah mengubah tatanan kehidupan di masyarakat. Perubahan tersebut didorong oleh adanya kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berdampak pada berbagai bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Dewasa ini, proses perancangan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada pemanfaatan obyek langsung yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, melainkan sudah memanfaatkan platform digital (Wulandari, T., dan Mudinillah, A., 2022).

Aplikasi *Canva* merupakan salah satu platform digital berbasis aplikasi *online* yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran, baik dengan pendekatan *macrolearning* maupun *microlearning*. Berdasarkan hasil penelitian Yuniarsih, dkk. (2021) bahwa penggunaan media berbasis *microlearning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan minat dan kreativitas belajar siswa secara independen.

Aplikasi *Canva* menawarkan banyak fitur menarik, di antara fitur tersebut adalah tersedianya berbagai tema, *template*, dan *font* yang dapat digunakan. Selain menyediakan fitur dan elemen

menarik dalam pembuatan slide presentasi, aplikasi *Canva* juga menawarkan berbagai macam desain grafis lainnya seperti; poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, edit foto, hingga sampul *Facebook* (Inzani dkk., 2021; Tanjung, R.E., dan Faiza, D, 2019). Dengan demikian, aplikasi *Canva* dapat membantu para guru ketika merancang media pembelajaran berbasis teknologi, sebagaimana penelitian (Triningsih, 2021) menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran berhasil meningkatkan minat belajar dan meningkatkan motivasi siswa melalui cara penyajian bahan ajar yang menarik.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Tanjung dan Faiza (2019) dalam (Fitria, dkk. 2021) bahwa banyak manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, diantaranya: kita dapat membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, *template*, dan *pagination*. Manfaat-manfaat tersebut, dapat merangsang kreativitas guru dan siswa serta menghemat waktu pengerjaannya, karena banyak fitur tersedia seperti option *drag and drop* untuk memudahkan membuat desain media pembelajaran, bahkan guru atau siswa dapat berkolaborasi dan bekerja dalam

kelompok. Keunggulan lain dari aplikasi *Canva* diungkap oleh Pelangi (2020), yaitu: (1) menyediakan beragam *template* yang menarik, sehingga penyampaian informasi cenderung tidak membosankan; (2) meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran dan mengoperasikan berbagai fitur yang tersedia; (3) praktis dan dapat menghemat waktu perancangan media pembelajaran; (4) perancangan desain dapat dilakukan pada berbagai perangkat seperti: PC, laptop, tablet, telepon seluler dan perangkat lainnya.

Sebagai aplikasi *online*, *Canva* membutuhkan dukungan internet atau paket data. Selain itu, aplikasi *Canva* memberikan pilihan untuk digunakan secara gratis ataupun berbayar. Saat perancangan desain secara berbayar, tentu saja fitur dan elemen yang ditawarkan akan jauh lebih banyak dan menarik daripada penggunaan gratis. Namun, terlepas dari keterbatasan ini, beberapa desain dalam penggunaan gratis pun lebih dari cukup untuk membuat berbagai macam desain. Semuanya tergantung pada bagaimana kreativitas pengguna dalam memanfaatkan fitur yang tersedia. Penggunaan desain secara gratis ini akan selalu tersedia walaupun kita telah membuat beragam desain yang berbeda setiap minggunya (Kala'lembang, dkk, 2021)

Berdasarkan berbagai keunggulan fitur yang ditawarkan aplikasi *Canva*, penelitian ini mencoba mendeskripsikan tentang pemanfaatan fitur aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran berbasis pendekatan *microlearning*. Merujuk hasil penelitian Yuniarsih, dkk (2021) teridentifikasi bahwa pemahaman dan keterampilan sebagian besar guru dalam memanfaatkan fitur aplikasi pendukung perancangan media pembelajaran pendekatan *micro learning* masih belum optimal, terutama

berkaitan dengan penguasaan *pedagogical technical knowledge*.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Arsyad dalam Nurdyansyah (2019) mendeskripsikan bahwa media dalam proses belajar mengajar meliputi alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan/atau verbal. Ringkasnya, media merupakan alat untuk menyampaikan bahan ajar. Demikian pula Kustandi dan Sutjipto dalam Nurdyansyah (2019) menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan sempurna.

Optimalisasi proses pembelajaran dapat dilakukan antara lain melalui pengembangan media dan sumber belajar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD), materi, dan karakteristik siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memotivasi peserta didik untuk aktif belajar, berpikir kreatif, dan bersikap kritis sejalan dengan tuntutan KD. Untuk itu, guru dituntut memiliki kemampuan mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, efisien, dan menyenangkan, sehingga menarik minat dan motivasi siswa. Media yang menyajikan pesan dan informasi secara jelas dan dikemas secara menarik, akan berdampak pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa (Dewi, dkk. 2018; Aji, W.N., dan Setiyadi, D.B.P., 2020).

Marpanaji, Mahali, & Putra dalam (Sobandi, dkk, 2021) menyimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk mempresentasikan bahan ajar agar siswa lebih mudah mencapai tujuan

pembelajaran. Salah satu indikator berhasilnya proses pembelajaran adalah terjadinya perubahan perilaku pada siswa. Oleh karena itu, fungsi media pembelajaran antara lain memfasilitasi perubahan siswa untuk memahami materi, mulai dari hal termudah menuju hal tersulit, dari hal sederhana menuju hal kompleks, dan dari hal yang nyata menuju hal yang abstrak. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi yang terintegrasi, yaitu: stimulan minat siswa untuk memahami pelajaran, memediasi hubungan antara guru dan siswa, serta informasi yang mempresentasikan penjelasan guru. Dengan kata lain, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif diperlukan penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri atas lima komponen utama, yaitu: tujuan, materi (bahan ajar), strategi, alat dan media, serta evaluasi. Dengan demikian, media merupakan salah satu komponen penting yang menunjang kelancaran dan keefektifan proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran media pembelajaran tidak hanya sebatas alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai bagian tidak terpisahkan dari proses pembelajaran (Musfiqon, 2012; Nurdyansyah, 2019; Cahyadi, A.: 2019).

McKown dalam Miftah (2013) mengutarakan ada empat fungsi media: 1) Pergeseran penekanan pada pendidikan formal, artinya melalui media pembelajaran yang semula abstrak menjadi konkrit, pembelajaran yang semula teoritis menjadi fungsional praktis; 2) Menggelorakan motivasi belajar, dalam konteks ini media menjadi

motivasi eksternal bagi siswa, karena penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memfokuskan perhatian siswa; 3) Ketiga, menyampaikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik lebih jelas dan mudah dipahami; 4) stimulan belajar dan rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu harus diberi stimulus agar selalu timbul rasa ingin tahu, yang harus dipuaskan dengan menyediakan media pembelajaran.

Sedikit berbeda dengan pendapat McKown dalam Miftah (2013), Wina Sanjaya dalam Aghni (2018) mengutarakan ada lima fungsi media, yaitu: 1) Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara komunikator dan komunikan; 2) Fungsi motivasi, media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Sebab itu, pengembangan media pembelajaran tidak melulu mengandung unsur seni, tetapi juga memudahkan siswa dalam menyerap materi, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa; 3) Fungsi kebermaknaan, media pembelajaran tidak hanya dapat menambah informasi berupa data dan fakta seperti perkembangan aspek kognitif tingkat rendah, namun juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menghasilkan aspek kognitif tingkat tinggi. Lebih dari itu dapat meningkatkan beberapa aspek sikap dan keterampilan; 4) Fungsi penyamaan persepsi, media pembelajaran diharapkan dapat menyeimbangkan persepsi setiap siswa,

sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan; 5) Fungsi individualitas, pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi maka jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan seperti tertuang pada Tabel 1.

Tabel 1
Jenis Media Pembelajaran

No	Jenis	Unsur Utama
1.	Media Cetak	simbol verbal
2.	Media Audio	suara
3.	Media Semi Gerak	garis, simbol verbal, clan gerak
4.	Media Visual Diam	garis, simbol verbal, dan gambar
5.	Media Visual Gerak	gambar, garis, simbol verbal, clan gerak
6.	Media Audio	suara, dan simbol verbal
7.	Media Audio Visual Diam	suara, gambar, garis, dan simbol verbal
8.	Media Audio Visual Gerak	suara, gambar, aris, simbol verbal dan gerak.

Sumber : Nurdyansyah (2019)

Model pembelajaran yang berkembang di abad ke-21, mesti diselaraskan dengan kebutuhan situasi dan kondisi. Terdapat tujuh alternatif media yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21, yaitu: (a) Media pembelajaran berbasis *Liveworksheets*, (b) Media pembelajaran berbasis *Mentimeter*, (c) Media pembelajaran berbasis *Quizizz*, (d) Media pembelajaran berbasis *Educandy*, (e) Media pembelajaran berbasis *Genially*, (f) Media pembelajaran berbasis *Canva*, dan (g) Media

pembelajaran berbasis *Animaker* (Yuniastuti, 2021).

Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* sebenarnya bukan didesain khusus untuk pembelajaran, namun platform ini juga dapat memfasilitasi penggunaannya bagi pembelajaran, misalnya berupa slide presentasi, video, ataupun infografis interaktif. Hal tersebut tidak lepas dari ketersediaan ratusan *template* dalam Aplikasi *Canva* yang dapat langsung diedit dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang profesional. Dalam Aplikasi *Canva* tersedia juga fitur perpustakaan virtual yang menyediakan berbagai bahan pendukung seperti gambar, audio, ataupun video. Kekuatan yang dimiliki platform *Canva* adalah kemudahan dalam menggunakannya. Setiap orang dapat membuat karyanya dengan mudah, guru pun dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan kekinian selaras dengan kebutuhan dan selera peserta didik (Yuniastuti, 2021).

Aplikasi *Canva* merupakan program desain *online* yang hadir dalam ramainya dunia teknologi, yang menyediakan beragam kebutuhan peralatan, seperti *slide* presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* antara lain: presentasi kreatif, presentasi pendidikan, presentasi bisnis, periklanan, teknologi, dan lain-lain (Junaedi, 2021: 82).

Sejak tahun 2013, *platform* ini berhasil merebut hati lebih dari 60 juta pengguna aktif bulanan dari 190 negara di dunia. Dari jutaan orang yang mengetahui aplikasi *Canva*, sudah berhasil menciptakan lebih dari 7 miliar desain. Berkas permasalahan yang Melanie Perkins, Cameron Adams, dan Cliff Obrecht temukan di lapangan

bahwa banyak sekali orang yang ingin membuat desainnya sendiri dengan mudah. Hingga pada akhirnya terciptalah aplikasi *Canva* yang mereka kemas dengan prinsip “*make complex things simple*” (Alexandromeo,2021).

Fitur Aplikasi *Canva*

Berbagai aplikasi desain telah menyediakan berbagai fitur untuk menciptakan hasil karya yang menarik dan sesuai dengan perkembangan jaman. Salah satu aplikasi untuk melakukan desain yang mudah untuk digunakan yaitu *Canva*. Fitur aplikasi *canva* menjadi alternatif yang dapat digunakan oleh semua kalangan, bahkan dapat diakses melalui *browser*. Aplikasi *Canva* menyediakan berbagai macam fitur yang memudahkan penggunaanya menghasilkan karya sesuai keinginan dan kebutuhannya.

Fitur utama dan terpenting dari aplikasi *Canva* adalah *template* siap pakai yang jumlahnya cukup banyak dan selalu bertambah untuk kategori tertentu, hal ini akan memudahkan para guru dalam merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Selain *template*, pengguna aplikasi *Canva* bisa menambahkan unsur desain dengan ilustrasi dan *icon* dari berbagai jenis tema. Untuk memudahkan mengimport file PDF ke dalam halaman kerja kemudian dijadikan tampilan desain *online* aplikasi *Canva* menyediakan fitur PDF editor yang dapat mengubah file PDF menjadi elemen-elemen sesuai kebutuhan. Agar presentasi dapat dilakukan secara online dan interaktif aplikasi *Canva* menyediakan fitur *Canva Live*. Selain desain dan editing aplikasi *Canva* memiliki fitur untuk mengatur berbagai tampilan yang berbasis teks, filter untuk membuat efek tertentu pada desain, menyediakan *background*, animasi, dan duplikasi. Untuk menyebarkan disain *Canva* menyediakan fitur

share serta unduh. Proses mendesain bisa dilakukan secara individual ataupun berkelompok, aplikasi *Canva* juga sangat membantu dalam pengeditan foto dan mempercantik tampilan foto dengan efek *frame* seperti pigura foto (Alexandromeo, (2021); Karlina, (2021)).

Kegunaan Aplikasi *Canva*

Banyak orang telah mendengar dan menggunakan aplikasi *Canva*, hal ini mendorong pengembangnya terus bekerja dan berinovasi sehingga saat ini aplikasi *Canva* dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain, baik untuk penggunaan pribadi maupun profesional. Aplikasi *Canva* dapat digunakan untuk membuat berbagai desain seperti membuat presentasi mirip PowerPoint, membuat konten Instagram untuk *feed*, *story*, dan *Ads* dengan pilihan animasi atau statis, mendesain postingan, *cover*, *Ads*, *event cover*, *Facebook video*, dan *story Facebook*, mengedit video untuk berbagai platform media sosial, seperti Instagram, *Facebook*, *TikTok*, *Pinterest*, *LinkedIn*, dan *YouTube*, mendesain poster, *flyer*, brosur, iklan, *postcard*, *business card*, *newsletter*, dan *invoice* untuk kebutuhan bisnis dan sebagai *digital marketing tools*, membantu menyusun format resume, CV, *letterhead*, proposal, sertifikat, serta berbagai kartu dan undangan, menyusun infografis, mind map, kolase foto, *virtual background*, format kalender, *worksheet*, *planner*, peta konsep, dan *wallpaper/background* layar *gadget* (Alexandromeo,(2021))

Selain itu, aplikasi *Canva* juga memiliki beberapa keunggulan diantaranya: 1) Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik; 2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah

disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*; 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis; 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran berbasis *canva* yang telah diberikan oleh guru; 5) Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media *canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan; 6) Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *canva* untuk saling berbagi media pembelajaran; 7) Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel; dan 8) Dapat menambahkan animasi (Tanjung dan Faiza, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di wilayah Jawa Barat, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subyek penelitian adalah para guru yang menguasai mata pelajaran kelompok produktif.

Penelitian dilakukan dengan cara menelaah media pembelajaran berbasis *Canva* dilihat dari ke-13 fitur yang digunakan, yaitu meliputi: *template*, ilustrasi dan *icon*, pdf editor. *canva live*, *text customization*, *background*, animasi, duplikasi, *share* serta unduh, filter, *canva teams*, grid desain dan foto, desain *frame*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Responden

Responden dalam penelitian ini adalah 65 guru yang mengajar di Program Keahlian MPLB, terdiri atas guru perempuan 73,8 % dan guru laki-laki 26,2 %, dengan rincian sebagaimana tertuang dalam Tabel 2.

Merujuk data pada Tabel 2, semua responden sudah memenuhi kualifikasi sebagaimana ditetapkan dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yaitu memiliki ijazah S1, bahkan 27,69% di antaranya sudah memiliki gelar Magister. Namun, tidak semua responden memiliki latar belakang pendidikan dan sertifikat pendidik yang relevan dengan bidang manajemen/administrasi perkantoran. Dalam hal kepemilikan sertifikat pendidik profesional, dari 67,69 % yang sudah tersertifikasi, sebanyak 10,76% bidang sertifikasinya tidak relevan, dan 32,31% lainnya bahkan belum mengikuti program PPG (Pendidikan Profesi Guru).

Pengolahan Data

Pengolahan dilakukan dengan cara menelaah media yang dibuat oleh guru SMK yang menjadi responden. Fitur aplikasi yang dijadikan dasar analisis meliputi 13 fitur *Canva* yang sangat mendukung terhadap media pembelajaran berbasis pendekatan *Microlearning*. Hasil telaah disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3
Hasil Telaah Penggunaan Fitur *Canva* dalam Media Pembelajaran

No	Fitur <i>Canva</i>	Menggunakan (%)	Belum Menggunakan (%)
1.	<i>Template</i>	100	0
2.	Ilustrasi dan <i>Icon</i>	80	20
3.	PDF Editor	0	100
4.	<i>Canva Live</i>	0	100
5.	<i>Text Customization</i>	100	0
6.	<i>Background</i>	100	0
7.	Animasi	68	32
8.	Duplikasi	0	100
9.	<i>Share</i> serta Unduh	100	0
10.	<i>Filter</i>	0	100
11.	<i>Canva Teams</i>	0	100

No	Fitur <i>Canva</i>	Menggunakan (%)	Belum Menggunakan (%)
12.	Grid Desain dan Foto	74	26
13.	Desain <i>Frame</i>	0	100

Sumber: Data diolah oleh penulis.

Merujuk data pada Tabel 3 dapat diinterpretasikan bahwa masih banyak fitur aplikasi *Canva* yang belum dimanfaatkan oleh guru dalam membuat media pembelajaran berbasis pendekatan *Microlearning*. Dari 13 fitur yang tersedia, baru empat fitur (30,77%) yang sudah digunakan oleh semua guru, yaitu: *Template*, *Text Customization*, pemilihan *Background*, *Share* serta Unduh. Di lain pihak, ada enam fitur (46,15%) yang belum pernah digunakan, yaitu: *PDF Editor*, *Canva Live*, Duplikasi, *Filter*, *Canva Teams*, dan *Desain Frame*. Pemanfaatan tiga fitur (23,08%) lainnya belum merata, dengan rincian sebagai berikut: 32% guru belum menggunakan fitur Animasi, 26% guru belum menggunakan fitur *Grid Desain* dan Foto, dan 20% guru belum menggunakan Ilustrasi dan *Icon*.

Pembahasan

Pengolahan Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa banyak dampak positif bagi peserta didik, baik dari segi proses pembelajaran, motivasi, maupun dilihat dari segi psikologis peserta didik (Wulandari, T., dan Mudinillah, A., 2022). Hal ini bisa terwujud jika guru dapat merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu memanfaatkan berbagai fitur media yang digunakan.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas

menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi *canva* tersedia banyak sekali *template* yang dapat digunakan dengan mudah yakni *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 (Wulandari, T., dan Mudinillah, A., 2022). Selain *template canva* memiliki fitur lain yang sangat membantu penggunaannya untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik untuk berbagai kebutuhan termasuk pengembangan media pembelajaran yang berbasis pendekatan *Microlearning*.

Di antara fitur yang tersedia dalam aplikasi *Canva* (Alexandromeo, 2021, Karlina, 2021) adalah *template* sebagai fitur utama dan terbaik, selain *template* pengguna juga bisa menambahkan unsur desain dengan ilustrasi dan *icon* dari berbagai jenis tema, dengan menggunakan fitur PDF editor pengguna bisa mengimport file PDF ke dalam halaman kerja kemudian dijadikan tampilan desain *online*. Bagi guru yang kerap harus melakukan presentasi secara *online*, bisa menggunakan *Canva* dengan fiturnya yang bernama *Canva Live*. Melalui fitur *Text Customization* dapat mempercantik teks dengan berbagai efek animasi sehingga tampilan dokumen *online* menjadi lebih dinamis. Fitur *background* menyediakan pilihan gradien warna serta variasi *background* yang siap pakai di *Canva* dan pengaturan warna, kontras, intensitas warna, *vignette* dan lainnya, selain memainkan warna dan teks, *Canva* juga bisa menyisipkan penggunaan fitur Animasi. Fitur Duplikasi sangat membantu desainer untuk mempercepat proses kerjanya. Dengan demikian desainer bisa menyalin pengaturan teks sehingga bisa dibuat duplikasinya

untuk digunakan kembali, *Canva* juga bisa membagikan desain yang dibuat langsung ke berbagai media. Selain itu hasil desain yang sudah selesai bisa langsung diunduh menggunakan fitur *Share* serta unduh. Selain mengganti teks, jenis *font*, warna, *format*, animasi, ikon serta ilustrasi, *Canva* memiliki fitur *filter* untuk membuat efek tertentu pada desain. *Canva* adalah *platform* terbaik untuk kebutuhan komunikasi dengan anggota tim desain lainnya menggunakan fitur *Canva Teams*, *Canva* juga memiliki fitur untuk mengedit foto dengan filter ataupun dengan grid yang berfungsi untuk mengatur *layout* foto agar lebih rapi, foto dapat juga disempurnakan dengan Fitur Desain *Frame*.

Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan, bahwa 46,15% fitur *Canva* sama sekali belum dimanfaatkan oleh guru SMK dalam pembuatan media pembelajaran. menggunakan *Canva* baru 48% fitur yang digunakan yang dimiliki aplikasi *Canva*, yaitu penggunaan *Template*, Ilustrasi dan *Icon*, *Text Customization*, *Background*, Animasi, *Share* serta unduh, *Grid Desain* dan Foto, artinya masih banyak fitur yang belum digunakan yaitu 52%. Fitur yang belum digunakan adalah *PDF Editor*, *Canva Live*, Duplikasi, *Filter*, *Canva Teams*, Desain *Frame*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Canva belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dalam pembuatan media pembelajaran berbasis pendekatan *microlearning*, bahkan masih ada sebagian kecil fitur yang sama sekali belum dimanfaatkan.

Saran

Untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 sebaiknya guru-guru merancang dan membuat media pembelajaran berbasis pendekatan *micro learning* dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *Canva* sehingga tercipta media pembelajaran yang komunikatif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Aji, W.N., dan Setiyadi, D.B.P. (2020). Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Metafora: jurnal pembelajaran bahasa dan sastra*, 6(2), 147-157.
- Alexandromeo (2021). Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya. diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 dari <https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia
- Dewi, T. H. S., Gunarhadi, G., & Riyadi, R. (2018). The Important of Learning Media Based on Illustrated Story Book for Primary School. *The 2nd International Conference On Child-Friendly Education (ICCE) 2018*.

- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama': Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75-82.
- Inzani, D. A., AR, S. A., Syukur, M., Rahmat, M., Fauzi, L. A., Sofyan, M., & Halisa, N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di Masa Covid 19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(1), 143-151.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. Bangun Rekaprima: *Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80-89.
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Karlina, I.N. (2021). Cara Menggunakan Canva untuk Desain Menarik. diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 dari <https://qwords.com/blog/cara-menggunakan-canva/>
- Miftah, M. "Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2013): 95-105.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nurdyansyah (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., Supardi, E., Indriarti, R., & Faldesiani, R. Penerapan Model TAM dalam Menganalisis Kesiapan Guru SMK Untuk Mengimplementasikan Pendekatan Micro-Learning. *Journal of Business Management Education (JBME)*, 6(3).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media.

Yuniarsih, T., Sobandi, A., Meilani, R. I., Supardi, E., Indriarti, R., & Faldesiani, R. (2021). "Analysis of Microlearning-Based Learning Media Needs: A Retrospective Study at Vocational High School." *Proceeding International Seminar, GCBME*. Bandung: August 18th 2021.

Yuniarsih, T., Sobandi, A., Rini Intansari Meilani, Resti Indriarti. (2022). "Perancangan Model Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning pada SMK Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB)". *Laporan Hasil Penelitian*. Bandung: LPPM Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak Diterbitkan.

Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial*. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.

LAMPIRAN

Tabel 2
Profil Responden

No	Status	Laki-laki		Perempuan		Belum (%)	Jumlah (%)
		Relevan (%)	Tidak Relevan (%)	Relevan (%)	Tidak Relevan (%)		
1.	Sarjana S1	12,31	6,15	29,23	24,62	-	72,31
2.	Magister S2	6,15	1,54	4,62	15,38	-	27,69
3.	Sertifikat Pendidik Profesional	12,31	4,61	44,62	6,15	32,31	100

Sumber: Data diadaptasi dari penelitian Yuniarsih, dkk. (2022).