



Analysis of Learning Design Using The Canva Application in Information and Communication Technology (ICT) Training

Analisis Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva pada Pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Hasnawati

Balai Diklat Keagamaan Ambon, Kota Ambon, Provinsi Maluku, Indonesia
hasna7982@gmail.com

Abstract

Canva is one of the programs in designing online learning that provides various tools such as presentations, infographic videos. The use of platforms for learning design is an innovation that must be developed by teachers. With the learning design, learning will be active and more interesting. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. 5 stages in the ADDIE model, namely the stages of analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). The results of the analysis show that the learning design using the Canva application in ICT training for madrasa teachers in Central Maluku district stated that 20% often used the Canva application in designing lessons and 60% had used the Canva platform or application in designing learning, 20% stated that they had never used Canva in designing learning and using the Canva-based learning animation video application.

Keywords: *analysis; design; learning; canva; training*

Abstrak

Canva menjadi salah satu program dalam mendesain pembelajaran secara online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, video infografis. Penggunaan platform untuk desain pembelajaran merupakan suatu inovasi yang harus dikembangkan oleh guru. Dengan adanya desain pembelajaran maka pembelajaran akan menjadi aktif dan lebih menarik. Penelitian menggunakan metode Research dan Development (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 Tahapan, yaitu tahapan Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Hasil analisis menunjukkan desain pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva pada pelatihan TIK bagi guru madrasah kabupaten Maluku Tengah menyatakan bahwa 20% sering menggunakan aplikasi Canva dalam mendesain pembelajaran dan 60% pernah menggunakan platform atau aplikasi Canva dalam mendesain pembelajaran, 20% menyatakan tidak pernah menggunakan Canva dalam mendesain pembelajaran dan menggunakan aplikasi video animasi pembelajaran berbasis Canva.

Kata kunci: *analisis; desain; pembelajaran; canva; pelatihan*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi setelah pandemi semakin meluas terutama dalam bidang pendidikan untuk menunjang proses

pembelajaran (Gunawan & Amaludin, 2021). Pemanfaatan ICT masa pandemi mengalami dampak yang signifikan karena literasi media sangat dibutuhkan untuk menunjang mutu



pendidikan. Kenyataan ini merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan Teknologi Informasi dimungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih efektif. Melalui proses belajar mengajar yang efektif diharapkan sumber daya manusia semakin ditingkatkan kualitasnya. Dengan adanya ICT menjadi media yang memiliki peranan yang sangat mendasar dalam mengembangkan dunia pendidikan.

Pasca Pandemi membawa perubahan yang sangat signifikan, perkembangan teknologi informasi mampu mengarahkan cara pandang dan memberikan dorongan yang positif bagi tenaga pengajar dan peserta didik (Kamaluddin, 2011). Teknologi, informasi dan komunikasi melalui pendidikan memasuki era baru pembangunan tanpa peningkatan jumlah masyarakat yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendidikan. Pengembangan sumber daya manusia (human resource development) adalah proses peningkatan kemampuan sumber daya manusia untuk berkontribusi dalam pencapaian tujuan organisasi. Tingkatkan kinerja sumber daya manusia dalam organisasi melalui program pelatihan dan pendidikan (Rohida, 2018). Menurut Gary Dessler pelatihan mengacu pada metode yang digunakan untuk memberikan karyawan baru atau yang sudah ada dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk melakukan pekerjaan. pelatihan adalah proses terintegrasi yang digunakan oleh pemberi kerja untuk memastikan bahwa karyawan bekerja untuk menuju tujuan organisasi.

Sebagai tenaga pendidik tiga hal yang menjadi kunci untuk meningkatkan kompetensi literasi digital untuk menghadapi perkembangan teknologi saat ini yaitu : menguasai teknologi (technology literacy), memiliki kemampuan dalam penguasaan teknologi (knowledge deepening) dan mampu mengoperasikan dan terampil dalam mengaplikasikan media digital berbasis

teknologi (knowledge creation). Penggunaan media sekarang ini sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Pemanfaatan teknologi merupakan reformasi pendidikan yang erat kaitannya dengan sistem informasi sangat diperlukan bagi perkembangan dunia pendidikan. Konsep ini tentang bagaimana dunia pendidikan mencoba untuk menggunakan perangkat komputer yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk meningkatkan kinerja dunia pendidikan.(Sunami & Aslam, 2021).

E-readiness adalah tingkat di mana orang ingin mendapatkan keuntungan dari teknologi informasi dan komunikasi. (Bitjoli et al., 2017). Penggunaan platform untuk membuat desain pembelajaran merupakan suatu inovasi yang harus dikembangkan oleh guru. Desain pembelajaran menggunakan TIK maka pembelajaran di kelas menjadi aktif, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Penggunaan media yang variatif bagi seorang pendidik dapat merancang, mendesain pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menyadari pentingnya tujuan pembelajaran, guru akan berusaha untuk melakukan berbagai kegiatan dan inovasi dalam memilih media pembelajaran.

Pendidikan adalah suatu proses interaksi yang melibatkan tiga elemen utama, yakni elemen pengirim pesan (guru), elemen penerima pesan (siswa), dan elemen pesan itu sendiri yang umumnya terdiri dari bahan ajar. (Purwanti, 2015). Dalam tahap pembelajaran, terkadang terjadi kegagalan dalam berkomunikasi. Ini berarti bahwa pesan atau materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tidak sepenuhnya dipahami oleh peserta didik. Untuk menghindari hal ini, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang berbeda untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka permasalahan pada tulisan ini adalah; apakah penggunaan



aplikasi Canva dapat memperkaya keahlian guru dalam proses pembelajaran di kelas setelah mengikuti kegiatan Pelatihan Di Wilayah Kerja TIK Bagi guru Madrasah Kab. Maluku Tengah? Tujuan dari artikel ini memahami pemanfaatan software Canva pada Pelatihan Di Wilayah Kerja TIK Bagi guru Madrasah di kabupaten Maluku Tengah.

Kerangka Teori

Pembelajaran Abad XXI era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berbagai bentuk perubahan paradigma pendidikan. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan kecakapan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Literasi digital mempunyai pengaruh yang signifikan dalam dunia pendidikan, Perubahan yang sedang terjadi di seluruh dunia telah memasuki era abad ke-21. Pertama-tama, literasi digital berkembang dengan cepat, terutama di bidang pendidikan. Kedua, kemajuan teknologi memperkuat integrasi antara berbagai belahan dunia komunikasi, dan transportasi. Ketiga, Literasi digital meningkatkan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran. Keempat, Informasi di peroleh lebih cepat seperti masyarakat yang semakin berkembang dalam pengetahuan, informasi, dan terhubung melalui jaringan. Fenomena ini memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kebutuhan akan kreativitas dan inovasi sebagai modal untuk bersaing di antara individu.

Kata media berasal dari bahasa latin yakni; sarana yang digunakan untuk mengirimkan atau mengarahkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Mayasari et al., 2021). Selanjutnya, Media juga memiliki makna Sarana adalah pengantar pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan atau sasaran. (Tafonao, 2018). Selain itu, Media pembelajaran mempunyai makna sebagai Semua hal yang dapat mengirimkan data dari sumber ke

penerima data. (Muhson, 2010). Dari beberapa Menurut pandangan para pakar, dapat disimpulkan bahwa Media Pendidikan adalah sarana atau materi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar yang berperan sebagai pengantar informasi dari sumber belajar..

Media dapat berupa tulisan, gambar, suara, dan video yang disampaikan melalui berbagai platform seperti televisi, radio, internet, dan media cetak. Dengan penggunaan media yang tepat, pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diingat oleh *audients* sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif pada peserta pelatihan. Pemanfaatan teknologi secara inovatif dan memungkinkan peserta pelatihan untuk belajar dengan lebih efektif dan dapat meningkatkan keterampilan audience (peserta pelatihan) sesuai dengan tujuan yang di inginkan (Millah, 2015).

Penerapan media dalam pembelajaran penting untuk diterapkan pada setiap pembelajaran karena dapat meningkatkan mutu pendidikan (Syarifudin, 2020). Banyak aplikasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan proses pembelajaran, salah satu alat yang dapat digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform desain online yang menyediakan berbagai peralatan seperti presentasi, CV, poster, selebaran, brosur, grafik, dan infografis.

METODE

Metode yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Dalam metode ini, peneliti akan mengungkapkan data melalui penjelasan dalam bentuk kalimat. Sementara itu, desain penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah Desain Penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah guru yang sudah mengikuti pelatihan Di Wilayah kerja TIK



pada kantor kementerian Agama kab. Maluku tengah melalui penyebaran angket berupa google form yang diisi melalui link secara online menggunakan jenis data kuantitatif dan angket bersifat tertutup. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam tulisan ini adalah, observasi dan wawancara..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil sebaran angket dan wawancara tentang penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan keahlian guru dalam mengajar pada Pelatihan Di Wilayah Kerja TIK Bagi GURU Madrasah Kab. Maluku Tengah.

Tabel 1. Hasil Respon Penggunaan Aplikasi Canva

Pertanyaan	Jawaban	Persentase
Apakah bapak/ ibu pernah menggunakan platform atau aplikasi Canva sebelumnya	Sering	20
	Pernah	64
	Tidak pernah	16
Apakah bapak/ ibu peserta pernah menggunakan platform atau aplikasi Canva dalam mendesain pembelajaran di kelas	Sering	20
	Pernah	60
	Tidak pernah	20
Apakah bapak/ ibu peserta mengalami kendala dalam mendesain pembelajaran menggunakan platform	Sering	24
	Pernah	56
	Tidak pernah	20
Apakah bapak/ ibu menggunakan video animasi pembelajaran berbasis aplikasi Canva agar pembelajaran lebih menarik	Sering	12
	Pernah	68
	Tidak pernah	20
Peserta pelatihan dapat berinovasi dan berkreasi dengan menggunakan beragam media pembelajaran	Sering	32
	Pernah	64
	Tidak pernah	0

Berdasarkan hasil analisis desain pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada pelatihan TIK bagi guru madrasah kabupaten Maluku Tengah menyatakan bahwa 20% sering menggunakan aplikasi canva dalam mendesain pembelajaran dan 60% pernah menggunakan platform atau aplikasi Canva dalam mendesain pembelajaran 20% menyatakan tidak pernah menggunakan canva dalam mendesain pembelajaran dan menggunakan aplikasi video animasi pembelajaran berbasis canva.

Penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi canva sebanyak 12% responden menyatakan sering , 68% pernah dan 20% tidak pernah menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi canva. Manfaat dari pelatihan TIK adalah peserta dapat berinovasi dan berkreasi dengan menggunakan beragam media pembelajaran menyatakan 32% sering berinovasi, 64% pernah melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Responden terhadap Pemahaman Penggunaan Canva

Pertanyaan	Jawaban	Persentase
Apakah bapak/ ibu mempunya keahlian untuk membuat desain pembelajaran menggunakan canva	Sangat paham	8
	Paham	80
	Tidak paham	12



Pertanyaan	Jawaban	Persentasi
Apakah bapak/ ibu Mempunyai keahlian menggunakan desain canva secara individual maupun kerja tim	Sangat paham	8
	Paham	76
	Tidak paham	17
Apakah bapak / ibu mempunya Kemampuan untuk menambahkan teks dan gambar ke dalam desain pembelajaran	Sangat paham	24
	Paham	68
	Tidak paham	8
Apakah bapak/ibu dapat menyimpan dan membagikan desain pembelajaran secara online dengan menggunakan canva.	Sangat paham	20,8
	Paham	66,7
	Tidak paham	12,5
Peserta pelatihan dapat menggunakan peralatan ICT dalam proses pembelajaran	Sangat paham	8
	Paham	84
	Tidak paham	8

Analysis

Pada tahapan ini tenaga pendidik melakukan analisis sebelum mendesain pembelajaran. Analisis perlu dilakukan agar proses pembelajaran terarah, tujuan pembelajaran dan identifikasi karakteristik peserta didik sehingga mampu mengantarkan peserta didik mencapai pembelajaran bermutu.

Design

Berdasarkan hasil di atas Aplikasi Canva membawa dampak positif dalam mendesain pembelajaran. Tenaga pendidik mempunyai keahlian dalam mendesain pembelajaran baik secara individu maupun kerja tim Sebanyak 80% menyatakan paham dalam mendesain pembelajaran menggunakan Canva. Tenaga pendidik mengembangkan RPP sebagai panduan untuk menyusun materi ajar yang akan diajarkan di kelas. Canva merupakan aplikasi rancangan dalam layanan secara online yang menyajikan pelbagai alat seperti paparan, ringkasan, poster, selempang, risalah, grafik, dan infografis. Berbagai jenis template dapat digunakan untuk mendesain pembelajaran pada aplikasi Canva juga fitur-fiturnya misalnya akses ratusan font yang siap digunakan untuk beragam jenis dalam

mendesain pembelajaran dan beragam jenis background yang dapat digunakan untuk mempercantik desain. Banyak opsi yang disediakan dalam Canva sehingga memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam membuat berbagai jenis desain.

Development

Pada tahapan ini tenaga pendidik atau guru mengembangkan materi ajar menggunakan media Canva dalam bentuk presentasi maupun video. menambahkan teks dan gambar ke dalam desain pembelajaran yang sudah dibuat berdasarkan rancangan pembelajaran. Untuk itu guru perlu menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif.

Implementation

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan desain bahan ajar/ materi ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Desain bahan ajar yang sudah disusun kemudian dikembangkan saat proses pembelajaran di kelas. Implementasi materi ajar dalam bentuk presentasi maupun video untuk memberikan informasi verbal, visual atau audio sengaja



dibuat untuk merangsang adanya respon peserta didik. Implementasi atau penggunaan media dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami terhadap materi yang diajarkan.

Evaluation

Tahapan yang terakhir adalah evaluasi (*evaluation*). Pada tahapan ini peneliti menindaklanjuti masukan peserta pelatihan TIK Kabupaten Maluku Tengah. Evaluasi awal untuk memberikan umpan balik penggunaan ICT dalam proses pembelajaran. Tenaga pendidik mempunyai peran dalam memperkenalkan teknologi di bidang pendidikan. dampak positif dari penggunaan teknologi pada pendidikan pembelajaran lebih menarik. Dengan menggunakan potensi teknologi, kecepatan dan gaya belajar telah mengalami perubahan dan komunikasi telah menjadi lebih mudah. Peranan dari teknologi pendidikan adalah: a. Salah satu peran teknologi pendidikan bagi peserta didik adalah bahwa hal itu membantu mereka meningkatkan ketrampilan peserta pelatihan melalui penggunaan teknologi yang saat ini terus berkembang. b. Informasi di peroleh dari berbagai cara dengan bantuan teknologi. Pengetahuan menjadi mudah diakses oleh peserta pelatihan dengan menggunakan

teknologi di bidang pendidikan. Pembelajaran online membantu peserta pelatihan untuk berinteraksi dengan peserta pelatihan lain yang memiliki aliran yang sama, tetapi terletak di tempat lain di dunia dan Internet adalah media utama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan bahwa pelatihan Di Wilayah Kerja TIK Bagi guru Kankemenag Kabupaten Maluku tengah dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman dalam mendesain pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva. Untuk meningkatkan kompetensi peserta pelatihan ada tiga hal yang menjadi kunci untuk meningkatkan kompetensi literasi digital untuk menghadapi perkembangan teknologi saat ini yaitu: menguasai teknologi (*technology literacy*), memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi (*knowledge deepening*) dan mampu menggunakan dan terampil dalam mengaplikasikan media digital berbasis teknologi (*knowledge creation*). Penggunaan media pada saat ini sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bitjoli, B. E., Rindengan, Y. D. Y., & Karouw, S. (2017). Analisa Kesiapan Kota Cerdas (Studi Kasus: Pemerintah Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/JTI.12.1.2017.17849>
- Gunawan, Y. I. P., & Amaludin, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Jaringan di Masa Pandemi Covid-19. *Madaniyah*, 11(2), 133–150. <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/195>
- Kamaluddin, H. (2011). Bimbingan dan Konseling Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(4), 447–454. <https://doi.org/10.24832/JPNK.V17I4.40>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual pada Materi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/JT.V2I2.303>
- Millah, D. (2015). Audience Centerd pada Metode Presentasi sebagai Aktualisasi Pendekatan Student Centered Learning. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.21043/EDUKASIA.V10I2.794>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/JPAI.V8I2.949>



- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/10.22219/JKPP.V3I1.2194>
- Rohida, L. (2018). Pengaruh Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Kompetensi Sumber Daya Manusia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 114–136. <https://doi.org/10.31843/JMBI.V6I1.187>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://doi.org/10.53802/FITRAH.V1I1.13>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1129>
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/METALINGUA.V5I1.7072>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/JKP.V2I2.113>