

Manfaat *Canva* untuk Melatih Kreativitas Pembuatan *Mind Map* Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi

Sri Handayani Parinduri^{1*}

^{1*} (Dosen Prodi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan)

Email penulis korespondensi: srihandayaniparinduri@uinsyahada.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan manfaat *canva* yakni untuk melatih kreativitas pembuatan *mind map* mahasiswa fisika. *Canva* merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya membuat desain secara online. Dalam mengakses *canva*, pengguna dapat menggunakan ponsel, komputer, laptop, maupun tablet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara *tri-anggulasi* (gabungan) berupa kajian pustaka dengan mengumpulkan data terutama data verbal melalui buku, artikel, catatan, dan berbagai literatur ilmiah lainnya. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa prodi tadris fisika. Sampel penelitian adalah mahasiswa semester V prodi tadris fisika pada mata kuliah alat-alat ukur dan instrumentasi fisika UIN Syahada Padangsidempuan. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui manfaat *canva* adalah tes praktik pembuatan *mind map*. Hasil penelitian menunjukkan *canva* dapat melatih kreativitas mahasiswa dalam membuat *mind map*.

Kata kunci: *canva*; alat-alat ukur dan instrumentasi fisika; *mind map*.

ABSTRACT

This study aims to explain the benefits of Canva, namely to train creativity in making mind maps for physics students. Canva is an application that allows users to create designs online. To access Canva, users can use cellphones, computers, laptops or tablets. The method used in this study is a qualitative method. Data collection techniques are carried out by tri-angulation (combined) in the form of literature reviews by collecting data, especially verbal data through books, articles, notes, and various other scientific literature. The research population is all students of the physics tadris study program. The research sample is a fourth semester student of the physics tadris study program in the course of measuring instruments and physics instrumentation UIN Syahada Padangsidempuan. The instrument used to determine the benefits of canva is a test of mind map making practices. The results showed that Canva can train students' creativity in making mind maps.

Keyword: *canva*; measuring instruments and physics instrumentation; *mind map*.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah bahan, alat atau segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian informasi guru kepada siswa baik berbentuk fisik ataupun piranti lunak. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal. Misalnya, penjelasan tentang siklus air, sistem pencernaan ataupun sistem pernapasan pada manusia. Pengertian media pembelajaran adalah alat/sarana yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan mengajar.

Media pembelajaran mempunyai manfaat-manfaat tersendiri baik bagi guru ataupun bagi siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru, antara lain: a) memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit, b) metode pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi, c) efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga, d) dapat lebih mudah memfokuskan perhatian murid pada materi yang sedang dipelajari, e) menata suasana kelas agar lebih hidup dan interaktif, f) membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas dan tidak mudah merasa bosan di kelas, g) tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Adapun manfaat media pembelajaran bagi siswa, antara lain: 1) bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar, 2) pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti, 3) kualitas belajar siswa meningkat, 4) proses belajar dapat dilakukan dimana saja, 5) mendukung pembelajaran mandiri atau otodidak, 6) membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar yaitu aplikasi *canva*.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Penggunaan *canva* sangat dianjurkan mengingat dalam Kurikulum Merdeka terdapat unsur digitalisasi sehingga mendorong guru dan murid untuk lebih kreatif dalam menggunakan berbagai platform yang tersedia di dunia maya untuk kebutuhan belajar mengajar. Dengan tools yang diberikan oleh *Canva*, seorang pendidik maupun siswa dapat menggunakan platform ini dalam menunjang pembelajaran. Berikut adalah fitur – fitur *canva* yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran : 1) membuat presentasi layaknya aplikasi Powerpoint, 2) membuat konten Instagram seperti feed dan animasi untuk kebutuhan siswa, 3) mendesain banner untuk berbagai kepentingan seperti papan pengumuman, jadwal piket, jadwal pelajaran dan lain sebagainya, 4) mengedit video untuk berbagai platform media sosial, 5) mendesain poster, *flyer*, brosur, iklan, *postcard*, *business card*, *newsletter*, dan *invoice*, dan 6) menyusun infografis, mind map, kolase foto, *virtual background*, format kalender, *worksheet*, *planner*, peta konsep, dan *wallpaper/background* layar *gadget*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif menurut Sugiyono (2013) yaitu metode yang berlandaskan pada filsafat *post positivisme*, digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah dan tunggal dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran (deskripsi) dan pemahaman secara mendalam dimana peneliti sebagai instrumen kunci. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui manfaat *canva* adalah tes praktik pembuatan *mind map*.

Langkah-langkah dalam penulisan artikel ini antara lain 1) mengidentifikasi permasalahan yang akan menjadi bahan kajian, 2) menentukan metode untuk mengumpulkan data, 3) melakukan kajian pustaka dari berbagai sumber, 4) memilih prosedur analisis data, dan 5) menarik kesimpulan (Danim, 2003). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan) berupa kajian pustaka dengan mengumpulkan data terutama data verbal melalui buku, artikel, catatan, dan berbagai literatur ilmiah lainnya. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara induktif untuk menghasilkan *grounded theory*, yaitu teori yang muncul dari data bukan dari hipotesis (Setyosari, 2013).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah menggunakan instrumen non tes dengan membandingkan kinerja kreatif dari mahasiswa sebelum dan sesudah mengenal aplikasi media pembelajaran *canva*. Kreativitas atau bakat kreatif dapat diukur secara langsung dan tidak langsung, dan dapat menggunakan metode tes dan non-tes. Ada pula alat untuk mengukur ciri-ciri kepribadian kreatif, dan dapat dilakukan pengamatan langsung terhadap kinerja kreatif melalui tes praktik dengan menghasilkan produk berupa *mind map*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki pengertian menurut para ahli, antara lain: 1) Menurut H. Malik (1994), pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. 2) Menurut Gerlach dan Ely (1971), media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. 3) Menurut Latuheru, media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya.

Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beragam fungsi. Secara definisi, fungsi-fungsi tersebut kadang berbeda, semuanya tergantung siapa ahli yang menjabarkannya. Berikut adalah fungsi media pembelajaran; 1) Fungsi media pembelajaran menurut para ahli (Levie & Lentz) yakni: a) Fungsi atensi, yaitu menarik perhatian siswa agar semakin berkonsentrasi dan memusatkan perhatian pada isi materi pelajaran, b) Fungsi afektif adalah kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca misalnya teks bergambar, c) Fungsi kognitif, untuk mempermudah memahami dan mengingat informasi, d) Fungsi kompensatoris, yaitu mengakomodasi/membantu siswa yang lemah dan lambat menerima pelajaran yang disajikan secara verbal atau teks. 2) Fungsi media pembelajaran secara umum, yakni: a) menarik perhatian siswa, terkadang siswa kurang tertarik atau antusias terhadap suatu pelajaran dikarenakan materi pelajaran yang sulit dan susah dicerna. Dengan media pembelajaran, suasana kelas akan lebih *fresh* dan siswa dapat lebih berkonsentrasi, terlebih ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik, b) memperjelas penyampaian pesan, saat pembelajaran terkadang ada hal-hal berkonsep abstrak yang sulit bila dijelaskan secara lisan. Siswa akan lebih jelas memahami materi bagian-bagian tubuh manusia yang dijelaskan oleh guru di kelas dengan bantuan video, gambar ataupun kerangka manusia tiruan, c) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya misalnya saat menjelaskan tentang hewan-hewan karnivora. Dengan media pembelajaran seperti gambar, siswa mengerti apa yang dimaksudkan guru walaupun belum melihat bentuk objek secara langsung, d) menghindari kesalahan tafsir, ketika guru berbicara secara verbal, sudut pandang murid kadang berbeda antara satu dengan lainnya dan maksud yang disampaikan guru berbeda dengan pemahaman para siswa. Dengan media pembelajaran tafsir sebuah teori menjadi sama dan tidak ada kesalahpahaman informasi, e) mengakomodasi perbedaan tipe gaya belajar siswa, manusia dibekali kemampuan berbeda-beda, termasuk dalam hal gaya belajar. Dalam sebuah teori, setidaknya ada 3 tipe gaya belajar, yakni visual, auditori dan kinestetik. Dengan memperpadukan media pembelajaran dalam bentuk audio, audio video, gambar atau tulisan. Siswa yang lemah dalam menangkap pelajaran secara lisan bisa tertutupi dengan media pembelajaran lain yang lebih dia pahami, f) untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar dikelas diharapkan sukses sesuai dengan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh tenaga pendidik di kelas. Selain yang disebutkan di atas masih banyak fungsi-fungsi media belajar lain yang dikemukakan oleh beberapa tokoh misalnya fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi psikologis, fungsi motivasi, fungsi sosio kultura dan lain sebagainya.

Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam jenis. Di antara jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Media Cetak (*Print Out*)

Media pembelajaran dalam bentuk cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar serta ilustrasi pendukung lainnya yang digunakan sebagai penyampai informasi belajar. Media cetak terbagi kedalam 3 golongan, yakni 1)Media cetak lepas (buku, modul, majalah, gambar, *leaflet*, *handout* dan foto-foto. 2)Media cetak dipajang (poster, peta, papan planel, mading) dan 3)Media cetak diproyeksikan seperti OHP atau slide proyektor.

Media Audio

Media audio adalah media berbasis suara. bunyi-bunyian dan kesan non-verbal. Media pembelajaran ini cocok untuk siswa bertipe auditori. Contoh media audio diantaranya radio, cd dvd *player*, *mp3*, *game* interaktif dan lain-lain.

Media Audio Visual

Media yang menayangkan gambar dan audio dalam waktu bersamaan. Media ini adalah media yang dapat didengar sekaligus dilihat.

Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna sehingga alat dapat memberi respon dan ada hubungan timbal-balik antara alat dan pengguna.

E-Learning

E-learning adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan komputer/laptop yang terhubung dengan jaringan komputer ataupun jaringan internet. Media pembelajaran ini adalah media modern yang sudah banyak diterapkan. Elektronik *learning* atau *e-learning* mencakup pembelajaran berbasis *website*, *mobile (m-learning)* dan juga *blended learning*.

Media Realita

Media pembelajaran realita adalah alat atau benda yang terdapat dalam kehidupan nyata. Umumnya benda ini adalah benda alam yang dapat ditemukan disekitar tempat belajar atau dalam kehidupan sehari-hari. Seperti tumbuhan, bebatuan, pepohonan dsb.

Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat-manfaat tersendiri baik bagi guru ataupun bagi siswa. Berikut ini adalah beberapa manfaat media pembelajaran: manfaat media pembelajaran menurut para ahli (Kemp & Dayton 1985), antara lain: 1)penyeragaman penyampaian materi pelajaran, 2)proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, jelas dan interaktif, 3)efisiensi waktu dan tenaga, 4)meningkatkan kualitas hasil belajar para murid, 5)memungkinkan kegiatan mengajar yang *flexible* atau dapat dilakukan dimana saja, 6)menumbuhkan sikap positif siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru, antara lain: a)memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit, b)metode pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi, c)efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga, d)dapat lebih mudah memfokuskan perhatian murid pada materi yang sedang dipelajari, e)menata suasana kelas agar lebih hidup dan interaktif, f)membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas dan tidak mudah merasa bosan di kelas, g)tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif. manfaat media pembelajaran bagi siswa, antara lain: 1)bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar, 2)pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti, 3)kualitas belajar siswa meningkat, 4)proses belajar dapat dilakukan dimana saja, 5)mendukung pembelajaran mandiri atau otodidak, 6)membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar.

Canva

Canva adalah aplikasi/tool untuk desain grafis berbasis online yang mudah digunakan bagi orang awam sekalipun dan tersedia untuk desktop maupun *mobile* sehingga bisa berkreasi membuat visual konten/media pembelajaran dimanapun dan kapanpun asal memiliki jaringan

internet. Aplikasi ini sebenarnya memiliki dua versi yaitu berbayar dan gratis. Namun Anda sudah dapat menggunakan *canva* dengan berbagai fitur yang cukup lengkap tanpa harus membelinya.

Canva merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya membuat desain secara online. Dalam mengakses *canva*, pengguna dapat menggunakan ponsel, komputer, laptop, maupun tablet. Keunggulan lain yang ditawarkan oleh *canva* adalah pekerjaan yang dibuat tersimpan ke dalam *cloud* sehingga dapat diakses melalui perangkat yang berbeda selama menggunakan akun yang sama. Selain itu, terdapat berbagai macam fitur dan template yang dapat digunakan, seperti presentasi, poster, brosur, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, pengguna perlu memiliki bayangan akan membuat apa.

Tidak hanya itu, *canva* merupakan program *design online* yang menyediakan berbagai *tools* atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, *flyer*, infografik, *banner*, *card invitation*, *presentation*, *facebook*, *cover* dan masih banyak lagi. Selain itu, ada juga alat editing untuk foto, diantaranya ada photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon dan desain grids. Sejarah *canva* dimulai pada tanggal 1 Januari 2012, *Canva* didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, *canva* melesit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000. Lima tahun berjalan, di tahun 2017 *canva* mencapai fase di mana perusahaan mulai membukukan laba. Saat itu mereka sudah mempekerjakan 200 orang pegawai yang tersebar di kantor Australia dan San Fransisco. Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak 294.000 pengguna. Per 2017, *Canva* mempunyai 10 juta pengguna dengan cakupan layanan hingga 169 negara.

Audio Visual

Konten audio visual adalah bagian penting dari sehingga presentase menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah *canva*. Aplikasi *canva* bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. *Canva* merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

Di *canva* ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, *resume*, *flyer*, Dokumen A4, 320 instagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, *Photo collage*, kartus bisnis, *desktop wallpaper*, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik *organizer*, *your story*, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, *ID card*, cover CD, dokumen surat US, *mobile first presentation*, *planner*, *program*, *ebook cover*, dan *storyboard*. Adapaun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; membuat akun *canva*, membuat desain, memilih *background*, mengedit *background*, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.

Manfaat *Canva*

Canva bisa membantu pembuatan visual konten yang bagus dengan mudah tidak kalah dengan *software* berbayar lainnya. *Canva* bisa digunakan untuk membuat berbagai macam desain dengan mudah seperti: a)Logo: Logo sangat penting bagi setiap bisnis karena itu adalah salah satu sarana branding, melalui *Canva* bisa dengan mudah membuat logo baik dengan template yang sudah disediakan atau buat sendiri dari nol. b)Poster: Poster sangat cocok untuk iklan produk, jasa dan lain-lain. Membuat poster sekarang sangat mudah, tinggal buka *canva* pilih template poster, edit dan selesai. c)Banner Iklan: Nah sekarang membuat banner iklan untuk website sangat mudah, tidak perlu menguasai ilmu desain grafis. Tinggal buka *canva* semua banner iklan bisa dibuat. Konten Sosial Media: Konten sosial media saat ini sangat penting untuk bisnis. Dengan konten yang bagus, tentu akan menarik perhatian netizen. *Canva*

juga menyediakan banyak template untuk membuat konten sosial media, tinggal pilih, edit dan unduh desainnya. d) *Featured Image Blog*: Kini bisa dengan cepat membuat banner blog tanpa perlu menguasai desain grafis. Dengan *Canva*, tinggal pilih gambar, tambah teks, edit dan unduh. e) *Thumbnail Youtube*: *Canva* juga memudahkan untuk youtuber jika ingin membuat thumbnail youtube karena sudah tersedia beragam templatnya, tinggal pilih template dan edit, 1) *Newsletter*, 2) *Infografik*, 3) *Desain Kemasan Produk*.

Aplikasi Pembelajaran *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada antara lain seperti presentasi kreatif, *canva* pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *remplate* serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan. Kelebihan *Canva*: 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 and drop, 3) dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis, 4) peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *canva* yang telah diberikan oleh guru, 5) memiliki resolusi gambar yang baik dan siide 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, 8) untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media *canva* dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg Sehingga untuk menerapkan presentasi *offline* dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti *powerpoint*.

Fitur-Fitur Gratis *Canva*

Dari sekian banyak aplikasi desain grafis yang ada seperti *adobe*, *corel* dan lain lain, *canva* adalah salah satu opsi desain grafis terbaik tanpa mengeluarkan biaya sedikitpun yang menyediakan berbagai macam fiturnya. Inilah fitur-fitur yang akan Anda temui di versi gratis *canva*. 1) 50.000+ template, pada *canva* ada lebih dari 50.000 lebih template yang bisa digunakan untuk membuat semua kebutuhan visual konten. Contoh-contoh visual konten tersebut terbagi dalam berbagai kategori, termasuk *banner website*, banner iklan, poster dan lain-lain. Sebenarnya bisa juga mendesain sendiri visual konten dari nol, namun beragam template yang tersedia dibuat untuk mempercepat proses pembuatan desain, caranya hanya tinggal kostumisasi template atau mengubah desain yang dipilih sesuai keinginan. 2) Kapasitas penyimpanan 1 GB, *canva* dapat menyimpan hasil desain. Fitur ini bisa menjadi sangat beragam jika format desain digunakan terus-menerus, sehingga jika ingin membuat desain yang mirip seperti desain yang dibuat sebelumnya, tinggal buka kembali dan kostumisasi sesuai keinginan. Versi gratis aplikasi *canva* menyediakan kapasitas penyimpanan sebesar 1 GB. Untuk beberapa orang, mungkin kapasitas tersebut tidak cukup besar namun dapat langsung mengunduh hasil desain setelah membuatnya. Dengan begitu, kapasitas penyimpanan tersebut dapat digunakan untuk template yang sering digunakan. 3) 900+ Icon dan Ilustrasi, selain teks, dapat juga memasukkan *icon* dan ilustrasi ke dalam desain. Ada banyak *icon* dan ilustrasi yang tersedia di versi gratis. 4) Pilihan *background* yang bervariasi, di *canva* tersedia banyak variasi *background* atau latar belakang yang tidak membosankan dengan gradien warna yang siap

meramaikan desain-desain yang dibuat. Tidak hanya itu, bisa juga mengedit setiap *background* yang digunakan. Contohnya, bisa mengatur kontras, intensitas warna, dan menambahkan vignette pada latar belakang. 5) Kustomisasi Teks, di *canva* juga terdapat fitur kustomisasi teks yang akan berguna jika ingin membuat slide presentasi, dokumen, dan berbagai media cetak. Fitur ini pun mudah untuk digunakan, pengguna tinggal meletakkan kotak teks pada bidang yang diinginkan. Setelah itu, bisa mengubah jenis fontnya, ukuran teks, dan format lainnya. Selain itu, *canva* juga memiliki banyak contoh desain tulisan yang dapat dikustomisasi. Fitur ini sangat membantu Anda untuk menghemat waktu dalam pembuatan poster atau kartu ucapan.

Mengenal Fitur-fitur *Canva*

Ada beberapa fitur desain pada *canva* yang dapat dimanfaatkan, seperti *text*, *colour palette*, *filter*, *transparency*, dan *branding*. Kami akan membahas fitur-fitur ini dengan lebih detail di bawah ini. *Text insertion*, antara lain: 1) *Text*, pada gambar dapat membantu untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan gambar tersebut. Selain itu, juga bisa memasukkan *call-to-action (CTA)* untuk mengajak orang melakukan suatu aksi pada gambar anda. *Canva* menawarkan berbagai *template text* yang dapat Anda gunakan agar *graphic* Anda memiliki *typography* yang menarik. *Colour Palette*. *Canva* memperbolehkan Anda mengatur warna *graphic* sesuai keinginan dan kebutuhan. *Canva* sendiri menyarankan agar mengatur *colour palette* untuk *graphic* tersebut. Seperti yang bisa dilihat, *canva* sudah mengumpulkan warna-warna apa saja yang ada pada *colour palette* gambar ini. 2) *Animasi*, selain warna, juga bisa menggunakan *Animasi*. *Canva* memiliki beberapa *Animasi* yang bisa Anda kustomisasi sesuai dengan keinginan. Seperti yang bisa dilihat, Anda bisa mengedit *text* agar sesuai dengan kebutuhan. Tidak hanya *text*, juga bisa mengganti warna agar sesuai dengan kemauan. Setiap elemen pada *template* ini bisa diganti dengan mudah. Untuk gambar, Anda memiliki pilihan untuk menggunakan *stock image* yang tersedia atau menggunakan gambar sendiri. Untuk mengupload gambar sendiri, klik pilihan *uploads* di bagian kiri layar dan *upload photo*. Kemudian, gunakan fitur *drag-and-drop* untuk memasukkan gambar ke *graphic* yang sedang dibuat.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan dengan 10 guru kelas IV dan 163 siswa kelas IV sekolah dasar yang berada di Jakarta dan Wonogiri, didapatkan fakta bahwa metode yang paling banyak sering digunakan dalam pembelajaran IPA secara daring yaitu penugasan, media berbasis teknologi yang didapatkan guru paling banyak diperoleh dari internet, kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA, serta hasil dari analisis kebutuhan 90% guru menyatakan bahwa media video animasi berbasis *Canva* itu menarik, 90% guru menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran IPA (Zulherman, 2021). Hasil analisis pada siswa menunjukkan tidak jauh dari hasil analisis pada guru yaitu 91,4 % siswa menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi *canva* itu menarik dan 83,4% siswa menyatakan perlu menggunakan media video aplikasi *canva* dalam pembelajaran IPA. Hal ini perlu dilakukan karena bisa menambah kemenarikan penyajian materi pelajaran, serta menambah motivasi siswa untuk belajar, apalagi pembelajaran dilakukan secara daring. Jadi, guru dan siswa menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi *canva* sangat menarik dan perlu menggunakan media pembelajaran media berbasis aplikasi *canva* untuk menjelaskan materi IPA.

Aplikasi *canva* merupakan aplikasi desain grafis secara *online*. *Canva* juga memiliki berbagai macam *template* atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, *canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Aplikasi *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami

pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Aplikasi *Canva* ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi “Gaya dan Gerak”.

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi *canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten *visual* lainnya. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva*. Salah satu aplikasi pembuat media pembelajaran daring adalah aplikasi *canva* yaitu program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, *pamflet*, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, *bulletin*, dan lainnya.

Kreativitas

Rhodes menyatakan bahwa definisi kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek atau biasa disebut dengan istilah “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, and Product*”, yaitu: a)Pribadi (*Person*): tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya, b)Proses (*Process*): langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas yang banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas, meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi, c)Produk (*Product*): kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru, d)Pendorong (*Press*): menekankan faktor “*press*” atau dorongan, baik dorongan internal, berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif; maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

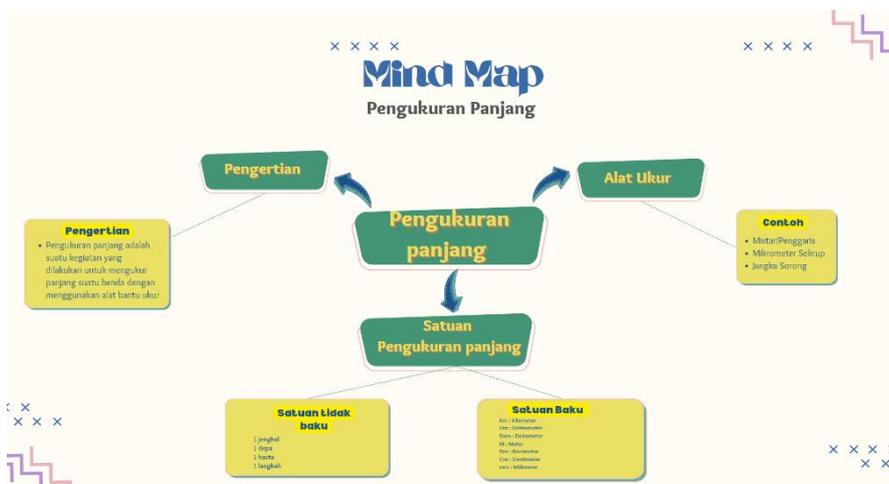
Kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya. Keempat P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif. Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan oleh tokoh psikologi di atas, maka definisi kreatif adalah kemampuan menghasilkan suatu gagasan dengan berbagai macam alternatif dan beberapa proses kreatif yang didukung oleh lingkungan sekitar.

Sebelum menggunakan aplikasi *canva*, tampilan *mind map* mahasiswa adalah seperti berikut ini:



Gambar 1. Hasil *Mind Map* Mahasiswa Tanpa Aplikasi *Canva* Pada Mata Kuliah Alat-alat Ukur dan Instrumentasi Fisika (Pengukuran Suhu)

Berikut ini merupakan hasil/produk penelitian dari penggunaan media *canva*:



Gambar 2. Hasil *mind map* mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *canva* pada mata kuliah Alat-alat Ukur dan Instrumentasi Fisika (Pengukuran Panjang)



Gambar 3. Hasil *mind map* mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *canva* pada mata kuliah Alat-alat Ukur dan Instrumentasi Fisika (Pengukuran Panjang)

Mata kuliah alat-alat ukur dan instrumentasi berisi materi pengukuran misalnya pengukuran besaran pokok (Kristanto, 2022). Hasil/ produk berupa *mind map* sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *canva* terlihat sangat berbeda, baik dari segi tampilan, penggunaan warna/keindahan. *Mind map* mahasiswa yang menggunakan aplikasi *canva* lebih kreatif dibanding tanpa menggunakan aplikasi *canva*. Hal ini menunjukkan aplikasi *canva* memiliki manfaat untuk melatih kreativitas pembuatan *mind map* mahasiswa pada mata kuliah alat-alat ukur dan instrumentasi fisika.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka, analisis induktif, dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal yaitu Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi

adalah *canva*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, *pamflet*, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, *bulletin*, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi *canva* dapat dilihat sebagai berikut: 1)memiliki beragam desain yang menarik, 2)mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, 3)menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, 4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi *canva* ini, ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan *canva*, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan *canva*, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi *canva* ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus tetapi gratis saat dipakai.

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi *canva* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi *canva*. Menarik contoh seperti pembelajaran sastra berbentuk puisi, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada *canva* ini memanfaatkan mata pelajaran puisi yang ditulis oleh peserta didik dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi *canva*. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

REFERENSI

Danim, S. 2003. *Riset Keperawatan Sejarah dan Metodologi*. EDC: Jakarta.

Joyce, B., *et al.* 2009. *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kristanto, P. 2022. *Alat Ukur dan Teknik Pengukuran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadameia Group.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Zulherman. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Penelitian & Pembelajaran di Pendidikan Dasar . Jurnal Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2384-

239(<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237/pdf>)

<file:///C:/Users/User/Downloads/1665-Article%20Text-2712-1-10-20211031.pdf> (diakses 15 Maret 2023).

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>(diakses 15 Maret 2023).

<http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas/article/view/986/782> (diakses 20 Maret 2023).

<http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03.%20Media%20Pembelajaran%20Audio%20Visual%20Berbasis%20Aplikasi%20Canva.pdf> (diakses 20 Maret 2023).

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361#> (diakses 18 Maret 2023).

<https://anyflip.com/maikw/rqqg> (Ratih Febriyanti, ST. Materi Ajar desain grafis) (diakses 20 Maret 2023).

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237> (diakses 16 Maret 2023).

<https://pembangunansosial.fisipol.ugm.ac.id/wp-content/uploads/sites/1145/2021/04/Panduan-Media-Pembelajaran-Daring-by-KAPSTRA.pdf> (diakses 18 Maret 2023).

<https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/> (diakses 16 Maret 2023).