

# “Canva” Sebagai Media Pembelajaran Terkini Pengganti *Power Point*

**Rizqi Abdillah**

Institut Agama Islam Bakti Negara Tegal

Email: rizqiabdillah@ibntegal.ac.id

## **ABSTRACT**

*The rapid development of technology and information presents many alternative forms of learning media used. One of the learning media that has been too long or often used in learning is Power Point. But over time, the rapid development of technology and information can shift the existence of Power Point-based learning media. Where the media is too monotonous and less efficient in its use. One of the media that is present today, where its existence provides various ease of access and efficiency in its use, namely Canva media. This research uses the library research method by collecting data available in various existing sources. This research is expected to open insights, especially teachers in using learning media that is not monotonous and more up-to-date.*

**Keywords:** *Learning Media, Power Point, Canva.*

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat menghadirkan banyak alternatif bentuk media pembelajaran yang digunakan. Salah satu media pembelajaran yang sudah terlalu lama atau sering digunakan dalam pembelajaran yaitu *Power Point*. Namun seiring berjalannya waktu, cepatnya perkembangan teknologi dan informasi mampu menggeser keberadaan media pembelajaran berbasis *Power Point*. Dimana media tersebut sudah terlalu monoton dan kurang efisiennya dalam penggunaannya. Salah satu media yang hadir saat ini, dimana keberadaannya memberikan berbagai kemudahan akses dan efisiensi dalam penggunaannya yaitu media Canva. Penelitian ini menggunakan metode *library research* dengan mengumpulkan data-data yang tersedia di berbagai sumber yang ada. Penelitian ini

diharapkan membuka wawasan khususnya pengajar dalam menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton dan lebih terkini.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Power Point, Canva.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media, yang mana kegiatan pembelajaran lebih berfokus pada peserta didik sehingga menuntut pengajar untuk mengurangi metode pembelajaran yang bersifat ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Proses pendidikan dikatakan baik jika menjadikan seseorang yang semula tidak bisa atau tidak tahu menjadi mempunyai kemampuan tertentu melalui proses pembelajaran dan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat membantu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Namun yang terpenting bahwa hal itu dapat menimbulkan perhatian dan motivasi peserta didik untuk belajar, sebab tanpa adanya perhatian dan motivasi belajar, maka kualitas pembelajaran yang dicapai peserta didik belum optimal. (Hilman, 2018)

Peran atau fungsi media menjadi sangat penting, apalagi pada kegiatan pembelajaran dewasa ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*. Berkaitan dengan peran atau fungsi dari media pembelajaran, dapat diambil beberapa hal sebagai berikut: media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, proses belajar menjadi lebih cepat, proses belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas, yang abstrak menjadi konkret sehingga mengurangi terjadinya verbalisme. (Pakpahan et al., 2020, p. 27)

Media dalam sudut pandang pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan kejelasan pesan terhadap peserta didik.

Apabila melihat pada kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau

pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. (Hamalik, 1989, p. 12) Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu jembatan tersampainya suatu pesan pembelajaran dari sumber ke penerima dalam hal ini peserta didik.

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat menghadirkan banyak alternatif bentuk media pembelajaran yang digunakan. Salah satu media pembelajaran yang sudah terlalu lama atau sering digunakan dalam pembelajaran yaitu *Power Point*. Dalam praktek pembelajaran pengajar baik guru atau dosen lebih sering mengkolaborasi dengan metode presentasi, baik nanti pengajar yang menyampaikan atau peserta didik. Namun seiring berjalannya waktu, cepatnya perkembangan teknologi dan informasi mampu menggeser keberadaan media pembelajaran berbasis *Power Point*. Dimana media tersebut sudah terlalu monoton dan kurang efesienya dalam penggunaannya. Salah satu media yang hadir saat ini, dimana keberadaannya memberikan berbagai kemudahan akses dan efesien dalam penggunaannya yaitu media Canva.

Canva adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook cover. (Tanjung & Faiza, 2019, p. 80) Canva tidak hanya terlihat bagus, namun juga mudah digunakan. Semuanya dapat digunakan secara *online*, jadi tidak perlu mengunduh perangkat lunak besar apa pun. Yang lebih kerennya, semua benar-benar gratis. Membuat desain media presentasi jadi lebih mudah berkat fitur tarik dan lepas serta template siap pakai berkualitas profesional.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> [https://www.canva.com/id\\_id/membuat/powerpoint-alternatif/](https://www.canva.com/id_id/membuat/powerpoint-alternatif/) diakses pada tanggal 12 Juni 2022

## **METODE PENELITIAN**

Kajian ini menggunakan pendekatan kepustakaan atau *library research*. Penelitian ini bertujuan pada pengumpulan data-data yang tersedia di berbagai sumber yang ada. Berbagai bahan kepustakaan dan data informasi yang dipergunakan berasal dari buku, jurnal ilmiah skripsi, tesis, disertasi, artikel, media massa baik cetak maupun elektronik dan lain sebagainya. Jenis penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang berkonsentrasi pada pengembangan teori dan pencarian solusi dalam memecahkan persoalan yang sifatnya gagasan.

Dalam penelitian kepustakaan, setidaknya ada empat ciri utama dalam penelitian ini. Pertama, penelitian harus berhadapan langsung dengan teks atau data angka dan bukan dengan pengetahuan secara langsung dari lapangan, baik berupaka kejadian, orang ataupun yang lainnya. Kedua, data pustaka bersifat siap pakai, peneliti hanya berhadapan langsung dengan bahan sumber yang sudah tersedia di perpustakaan, tidak kemana-mana. Ketiga, data perpustakaan umumnya sumber sekunder, artinya peneliti mendapatkan bahan dari tangan kedua, bukan didapatkan dari data orisinil dari tangan pertama yang didapatkan dari lapangan langsung. Keempat, bahwa kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. (Zed, 2008, pp. 4–5)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah. Selain memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat.

Ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi pengajar dalam memilih media pembelajaran, yaitu: (1) prinsip efektivitas dan efisiensi, (2) prinsip relevansi, dan (3) prinsip produktivitas. Berikut ini diuraikan mengapa prinsip ini penting dan bagaimana memilih media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut.

### **a. Prinsip efektivitas dan efisiensi**

Dalam konsep pembelajaran, efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran di sebut efektif. Sedangkan efisiensi adalah pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu, dan sumber daya lain seminimal mungkin.

Dalam memilih atau mengembangkan suatu media pembelajaran seorang pengajar juga di tuntutan bisa memperhatikan aspek efektivitas dan efisiensi tersebut. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran seharusnya bisa mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Jangan sampai media yang digunakan tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media yang telah memenuhi aspek efektivitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Materi yang di sampaikan melalui media ini juga akan lebih mudah di serap anak didik. Karena itu, prinsip ini menjadi penting untuk digunakan dasar dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

### **b. Prinsip relevansi**

Pertimbangan kesesuaian media dengan materi yang akan di sampaikan juga perlu menjadi pertimbangan pengajar dalam memilih media pembelajaran. Pengajar di tuntutan bisa memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Relevansi ini ada dua macam, yaitu relevansi ke dalam dan relevansi keluar. Relevansi ke dalam merupakan pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan, isi materi, strategi dan evaluasi materi pembelajaran. Selain itu, relevansi ke dalam ini juga mempertimbangkan pesan dan desain media yang akan digunakan, sesuai dengan kebutuhan guru atau dosen, kebutuhan peserta didik, serta sesuai dengan materi yang di sampaikan.

Sedangkan relevansi keluar adalah pemilihan media yang di sesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat. Media yang di pilih di sesuaikan dengan apa yang biasa digunakan masyarakat secara luas. Saat ini pembelajaran melalui Internet paling sering digunakan dalam pembelajaran seiring dengan wabah Covid-19 yang mengharuskan proses belajar mengajar melalui daring atau Internet.

Media yang relevan secara internal dan eksternal ini akan meningkatkan fungsi dan manfaat media itu sendiri. Namun pengajar perlu melakukan analisis dengan mempertimbangkan banyak faktor agar bisa memilih media yang relevan tersebut. Semakin relevan media yang di pilih maka akan semakin mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

### **c. Prinsip produktivitas**

Selain mengacu pada dua prinsip di atas, guru atau dosen juga perlu mempertimbangkan prinsip produktivitas dalam memilih media pembelajaran. Produktivitas dalam pembelajaran dapat di pahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam.

Dalam memilih media pembelajaran, pengajar di tuntutan untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut di kategorikan media produktif.

Satu contoh, saat wabah Covid-19 masih tinggi-tingginya seorang guru atau dosen yang memilih media visual proyeksi berupa *slide* atau LCD dengan media Power Point tentu akan terdapat perbedaan dari sisi produktivitas mengajarnya. Jelasnya, guru atau dosen yang memilih media *slide* secara online dalam hal ini menggunakan media Canva akan lebih produktif dibandingkan mengajar dengan menggunakan *slide Power Point* yang dibuat secara *offline*. Sebab guru atau dosen yang menggunakan *Power Point* secara offline harus kehilangan waktu untuk menulis dulu dengan

menggunakan komputer atau laptop, sedangkan guru atau dosen yang menggunakan media Canva tinggal menulis sesuai materi dengan menggunakan Laptop atau Smartphone yang lebih memudahkan dan bisa dibuat dimana saja dan penyimpanan berkas yang online tanpa memerlukan Flasdik atau lainnya.

Untuk itu, dalam memilih media perlu di pertimbangkan prinsip produktivitas. Tentunya media yang lebih produktiflah yang seharusnya digunakan pengajar dalam melakukan pembelajaran. Semakin produktif media yang digunakan maka akan semakin cepat dan tepat tujuan pembelajaran terealisasikan.

### **Media Microsoft Power Point**

*Microsoft Power Point* merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk aplikasi software yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, fitur *hyperlink*, audio, video, dan animasi. Karena pada hakikatnya media *Power Point* ini didalamnya sudah mencakup media visual dan audio. *Power Point* juga merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang kita sampaikan dengan fitur-fitur yang menarik. (Nurhidayati, 2019, p. 463)

Menurut Purnomo, *Power Point* adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi, baik presentasi pada suatu proses pembelajaran, seminar, promo produk, atau kegiatan ilmiah tertentu yang melibatkan banyak peserta. Presentasi *Power Point* itu sendiri adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide*. Sehingga orang yang menyimak (peserta presentasi) dapat lebih mudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum di dalam slide. Baik itu berupa teks, gambar/grafik, suara, film, dan lain sebagainya. (Purnomo, 2008, p. 1)

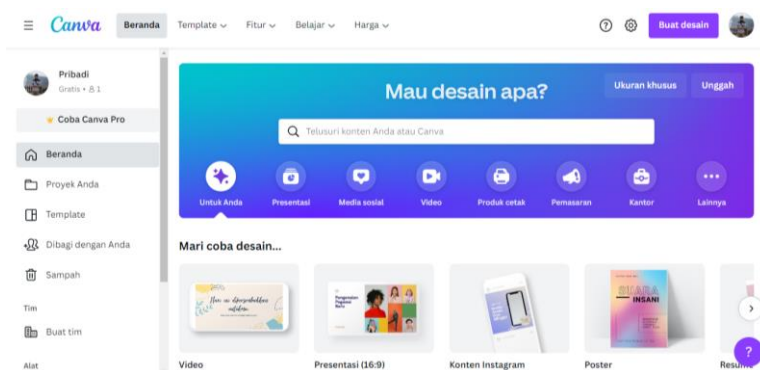
Disisi lain, dengan kemudahan akses Internet saat ini mampu mengalahkan peran media *Power Point* yang masih bersifat *offline*. Senada

dengan adanya kelemahan-kelemahan yang ada pada media *Power Point* yaitu:

1. Pengadaan alat mahal
2. Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan
3. Memerlukan persiapan yang matang
4. Diperlukan keterampilan khusus dan kerja sistematis untuk menggunakannya
5. Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *power point* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan
6. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus. (AH & Sanaky, 2009, pp. 135–136)

## Media Canva

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.



Gambar 1 Tampilan Halaman Utama Canva



Canva merupakan program desain grafis secara online yang tujuannya bukan untuk ranah pendidikan atau pembelajaran, namun sebagai pengajar tentu mampu melihat sisi positif atau manfaat dari aplikasi tersebut, jika digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran aplikasi Canva ini bisa dikembangkan suatu media pembelajaran, salah satunya media presentasi dengan berbagai kemudahan dan fasilitas yang banyak dibandingkan dengan media *offline Power Point*. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. (Tanjung & Faiza, 2019, p. 80)

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru atau dosen dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva (Pelangi, 2020). Canva *design* salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum. Canva *design* dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya. Di dalamnya terdapat *tools* yang terdapat desain dan animasi yang bisa kita gunakan dengan mudah. Kita hanya perlu membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan kita. (Garris Pelangi, 2020)

Kemudian jika melihat pada kelebihan Canva menurut Tanjung sebagai berikut: (Tanjung & Faiza, 2019)

1. Memiliki baragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas pengajar 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 Canva yang telah diberikan oleh guru atau dosen.
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media Canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.

6. Dapat melakukan kolaborasi dengan pengajar 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 atau *smartphone*.

### **Manfaat Canva**

Sebagai aplikasi desain grafis secara *online*, sebelum Canva dikembangkan sebagai media pembelajaran, secara detail ada beberapa manfaat yang bisa digunakan sebagai aplikasi desain grafis yaitu:

- a. Logo - *Branding* adalah salah satu fitur untuk membuat Logo secara online dengan berbagai tema yang menarik.
- b. Poster – Apabila ingin membuat iklan untuk sebuah produk, jasa, atau acara bisa menggunakan fitur ini
- c. *Featured Image Blog* - Keberadaan *featured image* dalam sebuah artikel dapat mempercantik desain blog dan membuat pengunjung lebih betah membaca.
- d. Infografik - Agar konten blog atau artikel lebih variatif, dapat menyelingi artikel dengan infografik. Jenis konten ini rumit dan tidak semua orang mampu membuatnya. Namun, Canva menyulap proses pembuatan infografik menjadi sangat mudah.
- e. *Newsletter* – Dapat digunakan dalam pemasaran suatu produk atau lainnya tentunya dengan menghemat waktu dalam pembuatan konten email tersebut.
- f. Konten Media Sosial - Konten Facebook yang disertai gambar 2,3 kali lebih efektif untuk menarik perhatian pembaca.
- g. *Thumbnail Youtube* - *Thumbnail* atau gambar yang mewakili video youtube tidak harus berupa cuplikan dari video tersebut. Dengan Canva, bisa mendesain *thumbnail* Youtube yang unik.
- h. Desain Kemasan Produk – Digunakan jika ingin mempercantik suatu kemasan produk yang ingin dipasarkan secara online atau offline.

- i. *Invoice* – Tidak hanya di toko dunia nyata, toko *online* pun bisa dibuatkan *invoice* secara mudah melalui Canva.
- j. *Banner* Iklan – Digunakan bagi yang ingin membuat banner untuk iklan *website* tanpa keahlian desain grafis.

Manfaat Canva sebagai media pembelajaran banyak digunakan dewasa ini, terlebih dengan adanya wabah Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran serba daring, sebagai seorang pengajar baik guru atau dosen tentu sudah seharusnya memikirkan berbagai cara agar proses pembelajaran berjalan efektif selayaknya pembelajaran tatap muka, dimana pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima baik oleh peserta didik. Salah satu media *online* yang bisa digunakan walaupun banyak aplikasi atau *software* desain grafis *online* yang bisa diakses secara gratis, namun Canva merupakan salah satu opsi aplikasi pengembang suatu media pembelajaran dengan berbagai fasilitas sebanyak 250.000+ Template gratis untuk berbagai jenis konten visual. Bagi seorang pemula baik itu pengajar atau peserta didik itu sendiri yang ingin mengembangkan suatu media pembelajaran tentu hal ini menjadi kemudahan tanpa harus mencari tema dari berbagai sumber, hal tersebut sudah disediakan gratis oleh Canva.

## KESIMPULAN

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pengajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah. Selain memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat. Ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi pengajar dalam memilih media pembelajaran,

yaitu: (1) prinsip efektivitas dan efisiensi, (2) prinsip relevansi, dan (3) prinsip produktivitas.

Canva merupakan program desain grafis secara online yang tujuannya bukan untuk ranah pendidikan atau pembelajaran, namun sebagai pengajar tentu mampu melihat sisi positif atau manfaat dari aplikasi tersebut, jika digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran aplikasi Canva ini bisa dikembangkan suatu media pembelajaran, salah satunya media presentasi dengan berbagai kemudahan dan fasilitas yang banyak dibandingkan dengan media *offline Power Point*.

## DAFTAR PUSTAKA

- AH, H., & Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.  
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Citra Aditya.
- Hilman, A. (2018). *PENGGUNAAN MEDIA ICT UNTUK MENINGKATKAN HASILBELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 PAGADEN*. 17(3), 295–315.
- Nurhidayati. (2019). Media Power Point dan Pemanfaatannya dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 5, 463–470. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/515/474>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purnomo, C. H. (2008). *Panduan Belajar Otodidak Microsoft Power Point 2007*. Mediakita.
- 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.

<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.