

PERSEPSI GURU TERHADAP PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nana Mulya

STAI Jamiatut Tarbiyah Lhoksukon

nanamulya20@gmail.com

Abstract

The development of technology in the 21st century, has an impact on the development of the world of Education. Technology is one of the media to obtain knowledge that should be welcomed by teachers and used as an encouragement to adopt technology for the benefit of learning. . Teachers are required to be facilitators in learning and are expected to be able to understand the use and utilization of tools and applications to facilitate the preparation and teaching and learning process, so teachers are also required to be able to create learning media by utilizing technology. Canva is one application that can be used by teachers to create practical and innovative learning media. This article focuses on investigating teachers' perceptions of using Canva as a medium for learning mathematics. The participants of the study were 30 mathematics teachers in North Aceh. Data were collected through questionnaire and interview. Data were analyzed by tabulating data. The result revealed that most of the teachers (76%) are agreed that Canva easier for teachers to design more creative and innovative learning media. The use of Canva as a learning medium is very practical and very helpful in increasing student understanding. Teachers feel an increase such as, students who are more focused when learning, the classroom atmosphere becomes more orderly and conducive.

Keywords: *Canva, learning media.*

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21 teknologi telah menjadi trending isu di berbagai bidang kehidupan termasuk di dunia Pendidikan. Teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan pendidikan saat ini (Safitry. T.S. et al., 2005), salah satunya sebagai media untuk memperoleh pengetahuan.

Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru Menyebutkan bahwa guru wajib menguasai kompetensi inti di antaranya “memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik”,

“memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri”, dan “memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”. Senada dengan hal Permendikbud No 21. Tahun 2016 tentang Standar Isinya menyebutkan “ Untuk memenuhi kebutuhan masa depan dan menyongsong Generasi Emas Indonesia Tahun 2045, telah ditetapkan Standar Kompetensi Lulusan yang berbasis pada Kompetensi Abad XXI...”. Pembelajaran Abad 21 mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi (Dit. PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017).

Mengacu pada penjelasan di atas, guru berperan penting dalam proses belajar mengajar terutama dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan inovatif. Guru tidak hanya dianggap sebagai satu-satunya sumber materi pembelajaran. Guru diharuskan dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan diharapkan mampu memahami penggunaan dan pemanfaatan alat maupun aplikasi untuk mempermudah dalam persiapan maupun proses belajar mengajar (Shalikhah, 2016; Myori, 2019). Guru dituntut menguasai teknologi agar mampu membekali dan menyiapkan peserta didik menjadi generasi cerdas, terampil, berkarakter, dan melek teknologi. Hal tersebut akan menjawab tantangan dunia global yang mana teknologi semakin mendominasi segala bentuk kegiatan manusia pada segala usia termasuk anak sekolah, sehingga guru juga dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang praktis dan inovatif (Awaliah, 2022; Nurhayati, dkk, 2022). Canva dapat digunakan untuk mendesain materi pembelajaran yang akan digunakan atau diberikan oleh guru kepada peserta didiknya (Rohmah, 2021; Zebua, 2023). Beberapa penelitian terkait melaporkan terdapat dampak positif penggunaan Canva pada pembelajaran. Pada aplikasi Canva, guru bisa membuat presentasi, mendesain rangkuman materi pembelajaran. Beberapa fitur Canva dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendesain presentasi serta media pembelajaran (Nurhayati, 2022).

Oleh karena itu, terkait dengan hal tersebut peneliti melakukan penelitian guna menyelidiki persepsi guru terhadap penggunaan *canva* sebagai media pembelajaran Matematika.

B. Review Literatur

Canva

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis secara online. Aplikasi Canva ada yang bersifat gratis dan juga berbayar. Tidak hanya presentasi, Canva juga menyediakan desain untuk membuat poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Berbagai fitur yang tersedia pada Canva dapat digunakan untuk Pendidikan, baik dalam mendesain media pembelajaran, membuat e-modul, mengkreasikan pembelajaran yang lebih visual, komunikatif dan lebih menarik.

Tabel 1. Fitur-fitur yang tersedia pada Canva

Template desain	Tersedia begitu banyak template gratis yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran yang sesuai.
-----------------	---

Background	Variasi warna dan animasi pada background dapat dipilih sesuai minat pengguna
Fitur Element	Berisi beragam bentuk bangun datar, bangun ruang, objek, simbol, garis dan sebagainya
Jutaan Gambar	Pengguna dapat membuat desain dengan jutaan stok foto, vector, dan ilustrasi yang tersedia, bahkan dapat mengunggah gambar sendiri
Filter Foto	Filter siap pakai untuk edit foto
Ikon dan Bentuk Gratis	Pengguna dapat menggunakan ikon, bentuk dan elemen dengan mudah yang tersedia hingga ribuan. Atau pengguna dapat mengunggah ikon dan bentuk sendiri
Ratusan Font	Tersedia beragam font, sehingga pengguna dapat memilih font yang cocok untuk setiap desain yang dibuat.
Fitur Upload	Pengguna dapat menggunakan fitur ini untuk mengunggah foto, gambar, video dan audio

Selain memiliki beragam fitur yang sangat berguna dalam mendesain media pembelajaran, aplikasi Canva memiliki beberapa kelebihan yaitu desain yang menarik, dapat dikerjakan melalui handphone, memiliki resolusi yang baik, dan menghemat waktu (Pelangi, 2020). Materi yang dipindahkan ke dalam canva diharapkan dapat membantu siswa untuk berpikir konkrit, logis dan jelas serta dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan adanya aplikasi canva diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dan meningkat hasil belajarnya.

C. Metodologi

Sesuai tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyelidiki persepsi guru terhadap penggunaan canva sebagai media pembelajaran Matematika, maka jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan survei digunakan ketika peneliti ingin mengumpulkan pendapat, keyakinan, atau persepsi tentang isu terkini dari sekelompok besar orang (Lodico et al., 2010).

Subjek pada penelitian ini adalah guru matematika di Aceh Utara. Lalu peneliti memilih 30 guru yang mewakili guru matematika di Aceh Utara. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Kuesioner terdiri dari 10 item pernyataan yang didistribusikan melalui Google Form. Peneliti menggunakan Skala Likert yang mengharuskan subjek penelitian untuk memilih “Sangat setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju” atau “Sangat Tidak Setuju”.

Kemudian pada tahapan wawancara, terdapat 3 pertanyaan. Pertanyaan pertama adalah peningkatan apa yang dirasakan setelah menggunakan aplikasi Canva? Kedua, apa kelebihan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran Matematika? Ketiga, apa kekurangan yang dirasakan dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran Matematika?

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan tabulasi data, yaitu dengan menyajikan data ke dalam table yang sesuai. Sebagaimana Burroughs, G. E. R (1971) menyatakan bahwa analisis data terbagi atas:

1. Tabulasi data
2. Meringkas data
3. Analisis Data
4. Analisis data untuk mengambil kesimpulan dari tujuan penelitian

C. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan data yang diperoleh dari kuesioner dan interview. Data yang terkumpul melalui kuesioner disajikan menggunakan analisis statistik deskriptif. Berikut adalah tabel yang berisi data dari hasil kuesioner.

Tabel 1. Persepsi guru terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran Matematika

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				Total
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
1	Canva menarik untuk digunakan	75%	25%			100%
2	Saya suka menggunakan Canva untuk mengajar	67%	17%	16%		100%
3	Penggunaan Canva sangat menyenangkan	88%	12%			100%
4	Penggunaan Canva bisa dilakukan oleh semua guru	66%	25%	9%		100%
5	Saya percaya diri saat mengajar menggunakan Canva	90%	10%			100%
6	Canva dapat mempermudah membuat media pembelajaran	67%	25%	8%		100%
7	Canva dapat digunakan untuk membuat media yang lebih kreatif dan inovatif	83%	17%			100%
8	Media pembelajaran menggunakan Canva disukai peserta didik	90%	10%			100%
9	Penggunaan Canva dapat meningkatkan pemahaman	55%	23%	22%		100%

siswa tentang konten subjek						
10	Penggunaan memungkinkan belajar di mana saja dan kapan saja	Canva untuk	75%	22%	3%	100%
	Rata-rata		76%	19%	12%	100%

Dari Table 1 diketahui bahwa seluruh partisipan setuju bahwa Canva sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Lebih 80% partisipan suka menggunakan Canva, bahkan 88% merasakan penggunaan Canva sangat menyenangkan. Hampir semua partisipan menyatakan bisa menggunakan Canva. Canva sangat mudah untuk digunakan untuk mendesain media pembelajaran (Purba, 2022; Fitriani, dkk, 2022). Namun terdapat 9% yang tidak setuju bahwa penggunaan canva bisa dilakukan oleh semua guru. Artinya tidak semua guru dapat menggunakan Canva sebagai alat bantu ataupun media pembelajaran.

Mengenai meningkatnya kepercayaan diri guru, seluruh partisipan setuju merasa percaya diri saat mengajar menggunakan Canva hal ini ditunjukkan dengan 90% partisipan memilih sangat setuju dan 10% memilih setuju pada pernyataan ke-5. Untuk pernyataan ke-6 hampir 82% partisipan setuju bahwa Canva dapat mempermudah dalam membuat media pembelajaran, sejalan dengan pernyataan ke-7 dan ke-8 dimana 100% partisipan setuju bahwa Canva dapat digunakan untuk membuat media yang lebih kreatif dan inovatif serta media pembelajaran menggunakan Canva disukai peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Idawati, et al (2022) dengan menggunakan Canva tidak membuat proses pembelajaran menjadi membosankan. Penggunaan Canva, membantu guru untuk dapat menyampaikan materi dengan kreatif.

Dari hasil kuesioner pernyataan ke-9 juga diketahui bahwa lebih setengah (55%) dari partisipan sangat setuju dan 23% setuju penggunaan Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konten subjek, penelitian yang relevan oleh Purba & Harahap (2022) juga telah membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Canva sangat bermanfaat dan menunjukkan peningkatan kemampuan pembelajaran matematika peserta didiknya. Sehingga Media pembelajaran dari Canva dapat menjadi salah satu opsi media yang dapat dipakai oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Terkait dengan kefleksibelan penggunaan Canva, dari pernyataan ke-10 hanya 3% yang tidak setuju bahwa penggunaan Canva memungkinkan untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Dapat dikatakan bahwa partisipan setuju canva praktis digunakan. Canva salah satu aplikasi yang dapat dioperasikan baik melalui laptop maupun telepon genggam. Ragam desain yang tersedia membuat canva menjadi sangat praktis dan juga menghemat waktu dalam penggunaannya. Selain itu, materi yang telah disajikan menggunakan canva dapat ditampilkan kembali secara terus menerus.

Berikut ini hasil wawancara beberapa partisipan penelitian:

1. Peningkatan apa yang dirasakan setelah menggunakan aplikasi canva?

P01 : “Siswa lebih focus saat belajar, sehingga pemahamannya juga meningkat”.

P02: “Saya lebih siap dan percaya diri saat mengajar menggunakan canva”.

P03: “Suasana kelas lebih kondusif”

2. Apa kelebihan menggunakan canva sebagai media pembelajaran Matematika?

P01 : “Saya sebagai guru matematika merasa terbantu dengan adanya aplikasi canva. Penggunaan canva sangat praktis karena dapat diakses melalui handphone. Sehingga saya dapat mempersiapkan media ataupun bahan ajar dimanapun dan kapanpun”

P02 : “materi yang sudah tersimpan pada aplikasi canva, dapat diakses lagi terus menerus. Sangat praktis dan tampilannya sangat menarik sehingga siswa senang saat belajar”.

P03 : “berbagai macam fitur video, audio, power point dll pada canva, memudahkan saya untuk mendesain media belajar yang bervariasi. Dengan demikian siswa tidak jenuh belajar matematika”.

3. Apa kekurangan yang dirasakan dalam menggunakan canva sebagai media pembelajaran Matematika?

P01 : “Canva hanya dapat digunakan apabila laptop ataupun handphone dalam keadaan online. Apabila tidak ada internet maka media Canva tidak bisa diakses”

P02 : “Agak sulit jika ingin menampilkan rumus-rumus matematika. Saya harus mengetiknya dulu di Ms.Word atau mengambil foto rumus terlebih dahulu”.

P03: “banyak desain seperti template, ilustrasi dll yang berbayar. Jadi kreativitas saat merancang media agak terbatas hanya pada item yang bisa diakses secara gratis saja”.

Berdasarkan pemaparan hasil kuesioner dan wawancara di atas diketahui bahwa sebagian besar partisipan memberikan respon positif pada setiap pernyataan. Sehingga kita dapat memperoleh gambaran bahwa para guru tertarik dan suka menggunakan Canva dalam pembelajaran matematika. Selain menyenangkan, guru merasa lebih percaya diri saat mengajar dengan Canva. Para guru juga berpendapat bahwa Canva memudahkan mereka dalam mendesain media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran sangat praktis dan disukai siswa sehingga sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Guru merasakan peningkatan seperti, siswa yang lebih focus saat pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih tertib dan kondusif.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran matematika memiliki kelebihan diantaranya ; (1) penggunaan Canva sangat praktis dan dapat diakses melalui laptop juga handphone, (2) Canva dapat diakses kapanpun dan dimanapun, (3) materi dan media yang dibuat pada aplikasi Canva dapat diakses secara berulang, (4) memiliki tampilan yang menarik dan variatif, sehingga meningkatkan motivasi siswa saat belajar, (5) memiliki beragam fitur yang memudahkan guru dalam mendesain media belajar yang bervariasi.

Disamping kelebihan, Canva juga memiliki kekurangan yaitu; (1) Canva hanya dapat digunakan apabila terdapat koneksi internet yang stabil, (2) Canva

tidak menyajikan menu yang lengkap yang bisa mengakomodasi semua kebutuhan pengguna, seperti tidak ada fitur formula untuk menulis rumus, fitur grafik dll yang dibutuhkan pada pelajaran matematika. (3) dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi dan lain sebagainya secara berbayar. Sehingga dapat memungkinkan desain yang dipilih memiliki kesamaan dengan desain yang dipakai orang lain. Walaupun demikian, kekurangan-kekurangan tersebut masih dapat diatasi oleh guru. Sebagai pengguna, guru terlebih dahulu dapat memastikan memiliki jaringan internet yang stabil sehingga tidak mengganggu penggunaan Canva baik saat mendesain ataupun menampilkan media pembelajaran. Guru dapat mengkombinasikan Canva dengan aplikasi lain yang mendukung seperti mengetik rumus pada *Microsoft word* atau menggunakan aplikasi Geogebra untuk membuat grafik. Guru tak perlu khawatir dengan adanya menu dan objek berbayar pada Canva, karena banyak template, stiker dan sebagainya yang menarik dan gratis yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat desain yang berbeda, sebaiknya guru lebih kreatif dalam memadukan desain yang tersedia serta ide-ide yang dimiliki dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan siswa.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru setuju Canva sangat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi yang praktis dan inovatif. Tampilan Canva yang kreatif, dan menarik membuat guru dapat mengajar dengan percaya diri dan siswa juga lebih fokus serta tenang saat pembelajaran berlangsung, dimana hal tersebut akan berdampak pada meningkatnya pemahaman materi oleh siswa. Meski terdapat kekurangan pada aplikasi Canva, namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan kreativitas para guru dalam memadupadankan aplikasi Canva dengan aplikasi lainnya yang dibutuhkan, serta meningkatkan kreatifitas para guru untuk mendesain media pembelajaran dengan tampilan yang berbeda yang tidak membosankan bagi siswa.

BIBLIOGRAFI

- Afitry, T.S., Mantoro, T., Ayu, M. A., Mayumi, I., Dewanti, R., & Azmeela, S. (2015). Teachers' perspectives and practices in applying technology to enhance learning in the classroom. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 10(3), 10–14. <https://doi.org/10.3991/ijet.v10i3.4356>
- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)*.
- Burroughs, G. E. R. (1971). *Design and analysis in educational research* (No. 8). University of Birmingham School of Education
- Dit. PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). *Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal

- Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2017.
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193-202.
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102-109.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
- Pelangi, G. (2020) Desain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat Sekolah Dasar serta Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Sasindo Unpam*.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229-234.