

## EFEKTIVITAS PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING

Nut Mila\*<sup>1</sup>, Nuralamsyah<sup>2</sup>, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana<sup>3</sup>, Nur Arisah<sup>4</sup>,  
Muhammad Hasan<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P. Pettarani Makassar, Indonesia

\*[nurmila0101203@gmail.com](mailto:nurmila0101203@gmail.com)

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan, pengembangan dengan tahapan analisis awal, indentifikasi materi, penyusunan, dan uji coba dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, mahasiswa memberikan respon penilaian yang melampaui terhadap media pembelajaran canva dengan rata rata presentase skor sebesar 73,8%. Adapun Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran dimasa pandemic covid-19. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dan keefektifan dapat dilihat dari kuisisioner juga berbagai aspek misalnya desain yang menarik serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media.*

**Kata Kunci :** *Aplikasi Canva, Pembelajaran online, Efektifitas belajar.*

### PENDAHULUAN

Globalisasi semakin terus membawa perubahan pada segala lini kehidupan yang menuntut manusia harus mampu mengikuti arusnya, seperti dalam bidang pendidikan, social, ekonomi, hukum, politik, IPTEK dan lain lain. Pengaruh globalisasi yang membawa perubahan positif pada salah satu bidan IPTEK yaitu dengan meningkatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang membawa pengaruh pada bidang pendidikan salah satunya dalam bidang penggunaan alat alat bantu, dan sarana pembelajaran yang berbeda di kalangan kampus dan lembaga pendidikan yang di gunakan oleh dosen dalam menunjang proses pembelajaran. Semakin pesatnya kemajuan IPTEK inilah yang menuntut kampus dan lembaga pendidikan untuk mengikuti perubahan salah satunya dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperang sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh dosen dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada

mahasiswa peserta didik. Pentingnya media pembelajaran ini jelas juga disebut dalam, peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, Tentang proses Pendidikan Menyebutkan bahwa, "Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran". Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano 2017). Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat mahasiswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani et al., 2014). Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, dan penemuan, dan mendorong mahasiswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikiran. Audio visual diam dan audio visual gerak merupakan dua jenis media audio visual (Djamarah & Zain, 2010). Kelebihan media audio visual yaitu pesan lisan dan tulisan dapat di sajikan dengan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, bisa digunakan untuk pembelajaran tutorial. Dalam pembelajaran ekonomi dibutuhkan keaktifan yang tinggi baik oleh mahasiswa maupun dosen, peran dosen yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu mahasiswa mengembangkan potensi untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses pembelajaran mengajar (Ramli et al., 2018). Hal ini dapat di capai jika pembelajaran didesain dengan menarik sehingga efektif digunakan. Kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis. Media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, media pembelajaran yang di rancang yaitu audio visual yang didesain menggunakan aplikasi canva.

## **METODE**

Metode harus dijelaskan dengan rinci agar memudahkan reviewer untuk dapat menjawab beberapa pertanyaan berikut : (i) penelitian termasuk eksperimental atau eksplorasi?, (ii) metode harus dijelaskan secara detail sehingga penelitian dapat direplikasi, (iii) apabila penelitian menggunakan metode peneliti sebelumnya, jelaskan secara singkat metode tersebut, dan jika dimodifikasi jelaskan apa kebaruan dan hasil temuannya yang sedikit lebih berbeda dari metode penelitian sebelumnya, (iv) populasi dan sampel penelitian, disebutkan darimana anda mendapatkan sampel tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Brog & Gall (1983) ada sepuluh tahapan pengembangan namun dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi tiga tahapan dalam pengembangan media canva yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap uji coba subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Pend. Ekonomi UNM .

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner atau angket bentuk checklis. angket digunakan untuk mengetahui seberapa efektif canva dalam media pembelajaran disini mahasiswa diminta untuk member respon atau tanggapan tentang produk yang di kembangkan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara deskriptif, analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan dengan perhitungan rata rata. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu ke efektifan belajar menggunakan media canva.

Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang dibentuk kata. Hasi deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat keefektivan canva sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa Pend. Ekonomi. Data mengenai pendapat atau tanggapan pada media canva terkumpul melalui angket yang di analisis dengan statistic deskriptif instrument non tes berupa angket menggunakan skala likert.

Untuk menentukan peringkat dalam setiap variabel penelitian dapat dilihat dari perbandingan antara skor aktual dengan skor ideal. Skor aktual diperoleh melalui hasil perhitungan seluruh pendapat responden sesuai klasifikasi bobot yang diberikan (1,2,3,4, dan 5). Sedangkan skor ideal diperoleh melalui perolehan prediksi nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah kuesioner dikalikan jumlah responden. Apabila digambarkan dengan rumus, maka akan tampak seperti di bawah ini.

$$\% \text{Skor Aktual} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Sumber : Umi Narimawati (2010:45)

Keterangan:

- Skor aktual adalah skor jawaban yang diperoleh dari seluruh responden atas observasi yang telah diajukan
- Skor ideal adalah skor maksimum atau skor tertinggi yang mungkin diperoleh jika semua responden memilih jawaban skor tertinggi

Dari hasil perhitungan perbandingan antara skor aktual dengan skor ideal dikontribusikan dengan tabel 1 sebagai berikut :

**Tabel 1. Kriteria Persentase Tanggapan Responden**

No.	% Jumlah Skor	Kriteria
1.	20,00 % - 36,00%	Tidak Baik
2.	36,01 % - 52,00%	Kurang Baik
3.	52,01% - 68,00%	Cukup Baik
4.	68,01% - 84,00%	Baik
5.	84,01% - 100 %	Sangat baik

Sumber : Narimawati (2010:84)

Hasil penelitian harus berdasarkan dari metode penelitian yang digunakan. Tidak menyatakan referensi pada bagian hasil. Nilai rata-rata harus memakai standar deviasi. Semua data hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel atau grafik. Pembahasan data dibandingkan dengan beberapa hasil penelitian yang telah

dilaporkan. setiap akhir pembahasan berikan kesimpulan dan penelitian ke depan dalam topik tertentu.

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Analisis Deskriptif Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Daring

Berdasarkan hasil survei melalui kuesioner ditemukan ada tiga hal yang diukur pada efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring yaitu (1) Efektifitas Pembelajaran dan (2) Proses pembelajaran.

Berikut merupakan tanggapan responden tentang pada efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan.

**Tabel 2. Hasil Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Canva**

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentase (%) skor Aktual	Keterangan
1	Efektifitas Pembelajaran	150	220	68,18	BAIK
2	Proses Pembelajaran	175	220	79,38	BAIK
<b>RATA-RATA</b>		162	220	73,8	BAIK

Sumber : Hasil Olah Data 2021

Berdasarkan Tabel 2 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring adalah sebesar 73,8%, hal itu berarti tanggapan menurut responden adalah baik; karena 73,8% itu dalam tabel 1 tentang kriteria persentase tanggapan responden ada diantara 68,01% - 84,00%, maka hasilnya dinyatakan Baik.

**Tabel 3. Hasil Tanggapan Responden Tentang pada Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Daring**

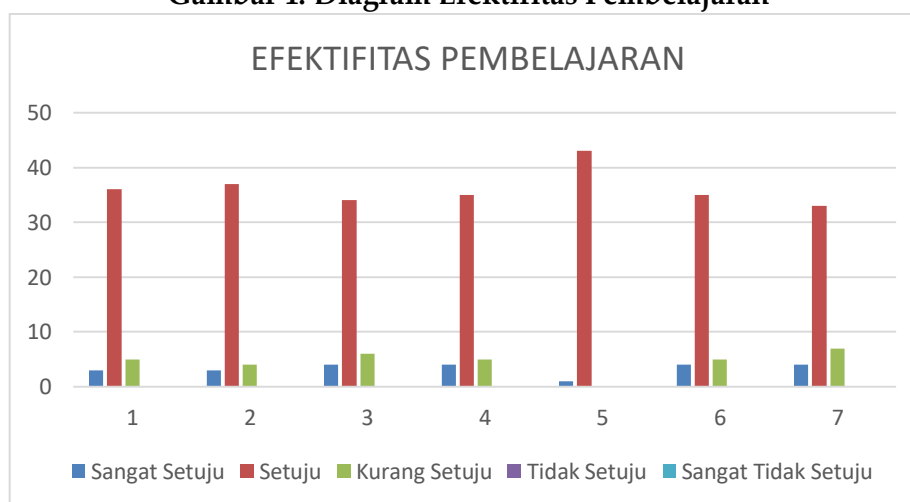
Aspek	Indikator	Presentase Skor (%)	Kategori
<b>Tanggapan</b>	Format, (Penggunaan visual)	73,2	Melampaui
	Relevansi, (Kaitan materi dengan pengalaman mahasiswa, kebermanfaatan materi dan kecocokan kebutuhan mahasiswa)	73,7	Melampaui
<b>Reaksi</b>	Ketertarikan, (Contoh, Design yang menarik, kebosanan, rasa ingin tau.	75,5	Melampaui

Kepuasan, (Perasaan positif mahasiswa tentang pengalaman belajar menggunakan media canva)	72,8	Melampaui
---	------	-----------

Sumber: Hasil Olah Data 2021

## 2. Efektifitas Pembelajaran

Gambar 1. Diagram Efektifitas Pembelajaran



Sumber : Hasil Olah Data 2021

Berdasarkan data yang dipaparkan pada gambar 1, terlihat bahwa persepsi peserta didik pada indikator efektifitas pembelajaran terbagi menjadi 7 pernyataan. Pada pernyataan 1 mahasiswa lebih dominan memilih alternatif jawaban setuju, yaitu 3 sangat setuju, 36 setuju dan 5 kurang setuju. Sementara itu pada pernyataan 2 sebanyak 3 mahasiswa sangat setuju, 37 setuju dan 4 kurang setuju.

Setelah data kuesioner seluruh pendapat responden diklasifikasikan sesuai dengan bobot yang diberikan yaitu (1,2,3,4, dan 5) selanjutnya data tersebut didistribusikan ke dalam tabel seperti berikut.

Tabel 4. Persepsi Peserta Didik pada Indikator Efektifitas Pembelajaran

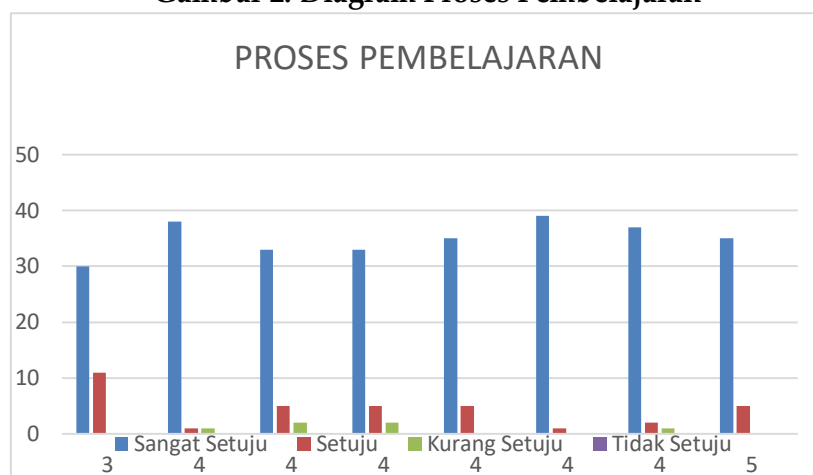
NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Skor Aktual	Skor Ideal	%
		5	4	3	2	1			
1	Saya lebih mudah memahami pembelajaran setelah dosen menggunakan media pembelajaran canva	3	3	5	0	0	174	220	79,09
2	Saya merasa nyaman jika kegiatan belajar mengajar menggunakan media canva	3	3	4	0	0	175	220	79,55
3	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran jika menggunakan media	4	3	6	0	0	174	220	79,09

canva									
4	Penggunaan media canva sangat membantu proses pembelajaran mahasiswa	4	3	5	0	0	175	220	79,55
5	Saya lebih terbantu memahami materi kuliah setelah dosen menggunakan media canva	1	4	0	0	0	177	220	80,45
6	Dengan menggunakan media canva pembelajaran lebih terarah	4	3	5	0	0	175	220	79,55
7	Tampilan materi menggunakan canva tidak membosankan	4	3	7	0	0	173	220	78,64
<b>Rata- Rata</b>							150	220	79,55

Sumber: Hasil Olah Data 2021

### 3. Proses Pembelajaran

Gambar 2. Diagram Proses Pembelajaran



Sumber: Hasil Olah Data 2021

Tabel 5. Persepsi Peserta Didik pada Indikator Proses Pembelajaran

N O	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Skor Aktu al	Skor Idea l	%
		5	4	3	2	1			
1	Dengan menggunakan media canva saya dapat mengakses pembelajaran dengan mudah	3	30	11	0	0	168	220	76,36
2	Media canva dapat saya akses dengan mudah	4	38	1	1	0	177	220	80,45
3	Media canva dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa	4	33	5	2	0	171	220	77,73
4	Penggunaan media canva dapat mempermudah dosen dalam menyampaikan materi	4	33	5	2	0	171	220	77,73
5	Media canva membuat saya lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran	4	35	5	0	0	175	220	79,55

6	Dengan menggunakan media canva saya lebih betah belajar	4	39	1	0	0	179	220	81,36
7	Canva merupakan salah satu variasi pembelajaran yang baik	4	37	2	1	0	176	220	80,00
8	Canva bersifat user friendly dalam pembelajaran	5	35	5	0	0	180	220	81,82
<b>RATA- RATA</b>							174,6	220	79,38
							25		8

Sumber: Hasil Olah Data 2021

## B. Pembahasan penelitian

Respon mahasiswa adalah tanggapan dan reaksi mahasiswa yang dilihat dari hasil angket respon yang diberikan pada Mahasiswa Pend. Ekonomi UNM 2020 terhadap media pembelajaran canva pada masa pandemi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, mahasiswa memberikan respon penilaian yang melampaui terhadap media pembelajaran canva dengan rata rata presentase skor sebesar 73,8%.

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang di gunakan di desain dengan menarik sehingga perhatian mahasiswa fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi canva yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karna berisis template yang dapat digunakan mendesain konten materi dengan menarik, sebagai mana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Mahasiswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno & Mukhidin 2013). Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (Cone of Experience), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kopetensi dan pemahaman mahasiswa.

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dan keefektifan dapat diliat dari kuisisioner juga berbagai aspek misalnya desain yang menarik serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar mahasiswa merasa nyaman dan mudah memahami materi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasi aplikasi Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan sangat efektif, dalam situasi pembelajaran ditengah pandemic covid 19 saat ini, media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada dosen dan mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis

Audio visual dengan menggunakan aplikasi canva, dengan media tersebut juga memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran pada mata kuliah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah dan Djam'an Satori, (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung : Alfabeta
- Hakim, L., & Khusniya, I. L. (2019) . Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. Universitas Islam Negeri Mataram: Jurnal Tatsqif.
- Setyosari, P. (2008) . Pembelajaran Sistem Online: Tantangan dan Rangsangan. Dosen Jurusan TEP Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada Sma Negeri Di Kota Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23.
- Narimawati, Umi. (2010) *Metodologi Penelitian : Dasar Penyusun Penelitian Ekonomi*. Jakarta : Genesis.
- Reiser, R. A. (2001). "A history of instructional design and technology: Part II: A history of instructional design". *Educational Technology Research and Development*, 49(2), 57–67.
- Daryanto.(2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Mulyani Sumantri & Johar Permana (2001), *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulan
- <https://idtesis.com/pengertian-pembelajaran-efektif-menurut-para-ahli/>
- Sutarno, E., & Mukhidin. (2013). "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung". *sJurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 203–218.
- Yulianti, Y. (2019). "Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi". *Pinisi Business Administration Review*, 1(2).