



Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa Smp, Menggunakan Metode Systematic Literature Review

Riris Nurkholidah Rambe¹, Ade Alawiyah Lubis², Nur Suaimah³, Purnama Sari Siregar⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

Email: ririsnurkholida@uinsu.ac.id

Abstrak

Dalam hal ini peneliti ingin melihat apakah penggunaan aplikasi Canva sebagai media ajar digital terkhusus pada pembelajaran poster efektif digunakan. Peneliti menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Dalam pembelajaran, apakah poster yang dibuat melalui Canva dapat menjadi alat visual yang efektif untuk menyampaikan informasi, merangsang minat, dan memperkuat pemahaman siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR merujuk pada metodologi penelitian tertentu dan pengembangan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu. Pembuatan Proyek Kolaboratif Canva memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok atau tim untuk membuat poster secara kolaboratif. Mereka dapat berbagi gagasan, mendiskusikan isi poster, dan saling memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas desain. Kolaborasi ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah kelompok.

Kata kunci : Aplikasi, Media, Systematic Literature Review

PENDAHULUAN

Penggunaan media ajar digital dapat memberikan banyak manfaat dalam menunjang pembelajaran. Berikut adalah beberapa contoh penggunaan media ajar digital yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran. Konten Interaktif media ajar digital dapat menyajikan konten interaktif seperti video, animasi, simulasi, dan permainan edukatif. Hal ini membantu memperkaya pengalaman pembelajaran dengan memberikan ilustrasi visual yang menarik, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Aksesibilitas dan Fleksibilitas: Media ajar digital dapat diakses dengan mudah dan fleksibel melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel pintar. Siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Pembelajaran Mandiri media ajar digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mandiri. Mereka dapat mengakses modul pembelajaran, video tutorial, atau

sumber daya *online* lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik tertentu. Siswa juga dapat mengatur kecepatan belajar mereka sendiri dan mengulang materi jika diperlukan. Kolaborasi dan Komunikasi media ajar digital memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antara siswa dan guru, serta antara sesama siswa. Platform pembelajaran digital, seperti forum *online*, alat kolaborasi, dan diskusi virtual, memungkinkan siswa berbagi pemikiran, bekerja dalam kelompok, memberikan umpan balik, dan belajar dari pengalaman dan perspektif orang lain.

Penilaian dan Umpan Balik media ajar digital menyediakan berbagai alat penilaian dan umpan balik, termasuk kuis *online*, tugas interaktif, dan rubrik evaluasi. Hal ini memungkinkan guru untuk secara efisien menilai kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang tepat waktu untuk meningkatkan pemahaman mereka. Akses ke Sumber Daya yang Kaya media ajar digital memberikan akses yang mudah ke sumber daya *online* yang kaya, seperti perpustakaan digital, jurnal ilmiah, buku elektronik, dan video tutorial. Siswa dapat menggali lebih dalam topik tertentu dan mendapatkan informasi terbaru yang relevan dengan mudah. Pemantauan dan Pelacakan Media ajar digital memungkinkan guru untuk memantau kemajuan dan partisipasi siswa secara *real-time*. Dengan alat analitik yang disediakan oleh platform pembelajaran digital, guru dapat melacak aktivitas belajar siswa, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan memberikan intervensi yang tepat.

Dalam perjalanan penggunaan media ajar digital, media ajar paling yang sering digunakan adalah media grafis, dalam hal pemenuhan kebutuhan bahan ajar yang berlandaskan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) grafis gambar mengambil banyak peran sebagai media yang menawarkan visual pada bahan ajar. Salah satu media ajar digital yang paling sering digunakan adalah aplikasi Canva. Canva dapat digunakan sebagai media ajar digital. Berikut adalah beberapa cara Canva dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran. Pembuatan materi pembelajaran dengan Canva, guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan informatif seperti slide presentasi, infografis, poster, lembar kerja, dan lain sebagainya. Fitur desain yang intuitif dan template yang telah tersedia memudahkan guru untuk membuat materi yang visual, mudah dipahami, dan menarik bagi siswa.

Pembuatan poster dan visualisasi konsep, Canva dapat digunakan untuk membuat poster atau visualisasi konsep yang membantu menggambarkan ide, konsep, atau

informasi penting dalam pembelajaran. Poster dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang topik tertentu, merangsang minat, atau merangkum materi pembelajaran secara visual. Pembuatan Grafik dan Diagram, Canva menyediakan berbagai pilihan alat desain untuk membuat grafik dan diagram yang informatif. Guru dapat menggunakan alat tersebut untuk menggambarkan hubungan, perbandingan, atau data numerik secara visual. Grafik dan diagram dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dan memperjelas informasi yang disampaikan.

Membuat ilustrasi dan visualisasi data, Canva juga dapat digunakan untuk membuat ilustrasi kustom atau mengubah data menjadi visual yang menarik. Hal ini dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Dengan berbagai fitur desain yang disediakan, Canva dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan visual yang menarik dan efektif. Selain itu, Canva juga memudahkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas secara cepat dan mudah.

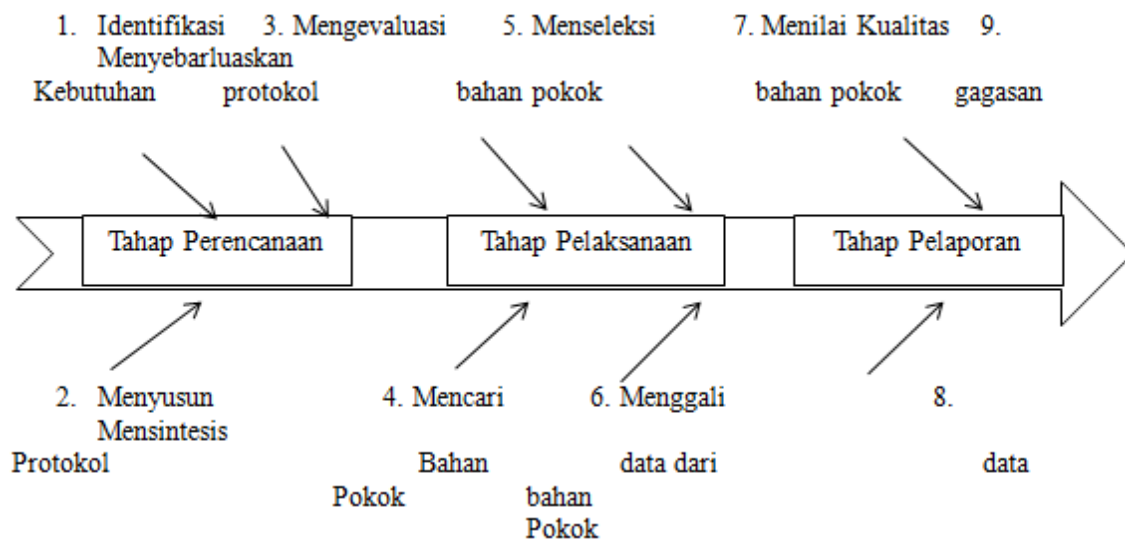
Dalam hal ini peneliti ingin melihat apakah penggunaan aplikasi Canva sebagai media ajar digital terkhusus pada pembelajaran poster efektif digunakan. Peneliti menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Dalam pembelajaran, apakah poster yang dibuat melalui Canva dapat menjadi alat visual yang efektif untuk menyampaikan informasi, merangsang minat, dan memperkuat pemahaman siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR merujuk pada metodologi penelitian tertentu dan pengembangan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu (Lusiana dan Suryani, 2018). Manfaat penelitian dengan metode SLR ialah mampu mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan fokus topik pada fenomena tertentu yang menarik (Traiandini et al., 2019). SLR merupakan metode penelitian untuk mensintesis hasil-hasil penelitian, sehingga fakta lebih komprehensif dan berimbang dapat disuguhkan kepada penentu kebijakan (Siswanto, 2010). *Metode Systematic Literature Review* (SLR) adalah pendekatan yang sistematis dan terstruktur untuk mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis studi literatur yang relevan

dalam suatu bidang penelitian tertentu. Metode ini digunakan untuk menyusun sintesis komprehensif tentang pengetahuan yang ada, mengidentifikasi kesenjangan dalam penelitian, dan menyajikan bukti yang kuat untuk mendukung pengambilan keputusan.

Tahapan menyusun penelitian dengan metode SLR secara garis besar terdiri dari 3 (tiga) langkah, yaitu tahap perencanaan (*planning stage*), tahap pelaksanaan (*conducting stage*), dan tahap pelaporan (*reporting stage*) (Wahono, 2015). Tahap perencanaan meliputi tahap mengidentifikasi kebutuhan riviw yang sistematis, menyusun protokol riviw, dan mengevaluasi protokol riviw. Tahap pelaksanaan meliputi tahap mencari bahan pokok riviw, memilih dan menseleksi bahan pokok untuk riviw, menggali data dari bahan pokok riviw, menilai kualitas bahan pokok riviw, dan mensintesis data. Tahap pelaporan terdiri dari tahap penyebarluasan gagasan (ide pokok). Tahapan penelitian dengan metode SLR ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian dengan metode SLR

Metode SLR dalam prakteknya membutuhkan upaya agar fokus penelitian tetap terjaga, salah satu upaya tersebut ialah menyusun pertanyaan (*research questions*) yang ingin diperoleh dari proses riviw tersebut. Pertanyaan itulah yang pada akhirnya terjawab berdasarkan hasil sintesis dari berbagai sumber. Model penyusunan pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada prinsip OFTA, yaitu Objek, Fokus, Tujuan, dan Aspek. Obyek (O) aplikasi canva sebagai media ajar. Fokus (F) dalam penelitian ini

dalam penelitian ini adalah Efektifitas Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa SMP (skema 1).

Tujuan (T) dalam penelitian ini yaitu menganalisis Efektifitas Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa SMP, sedangkan aspek (A) yang dikaji ialah peranan aplikasi Canva sebagai media ajar, peranan terhadap tingkat kreatifitas dalam membuat poster, dan hubungan dengan kemampuan memahami siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Canva. Berdasarkan prinsip OFTA di atas, menyusun pertanyaan termasuk dalam kegiatan menyusun protokol (skema 2) yang dibarengi dengan evaluasi protokol (skema 3) maka uraian pertanyaan dijelaskan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Uraian Pertanyaan Evaluasi Protokol

ID	Pertanyaan	Evaluasi Protokol
RQ1	Bagaimana peranan aplikasi Canva pada media ajar poster?	Menganalisis peranan canva sebagai media ajar poster.
RQ2	Bagaimana peranan aplikasi canva dalam kreatifitas berfikir siswa SMP?	Menguraikan bagaimana peranan aplikasi canva dalam kreatifitas berfikir siswa SMP.

Proses strategi atau mencari bahan pokok (skema 4) merupakan kegiatan dengan tujuan mendapatkan sumber-sumber yang relevan untuk menjawab RQ1 dan RQ2. Sumber dalam penelitian ini ialah jurnal nasional terakreditasi Sinta yang mengulas kelembagaan peternakan sapi perah KUB Tirtasari Kresna Gemilang. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan *search engine* (*Google Chrome*) dan situs <https://scholar.google.com/> untuk mencari jejak digital perihal sitasi dan nama jurnal penerbit.

Seleksi bahan pokok (skema 5) terdiri dari *inclusion criteria* dan *exclusion criteria*. Kriteria tersebut meliputi jurnal nasional terakreditasi Sinta, tahun terbitan tulisan pada 2017-2020, bukan berupa tulisan dalam publikasi seminar (prosiding), dan naskah dapat diakses melalui situs <https://scholar.google.com/>. Penggalan data (*data extraction*) pada bahan pokok (skema 6) dilakukan dengan mempelajari data yang masuk dalam kriteria *inclusion and exclusion*. Data yang memiliki hubungan erat dengan pertanyaan RQ1 dan RQ2 kemudian dipilih (*quality assesment*) sebagai salah satu acuan untuk menjawab pertanyaan (skema 7). Skema *Quality Assesment* berdasarkan *inclusion and exclusion criteria* ditujukan pada Tabel 2.

Tabel 2. *Quality Assesment* berdasarkan *inclusion and exclusion criteria*

ID	Kriteria Penilaian Kualitas	Memenuhi syarat	
		Iya(Y)	Tidak(T)
QA1	Apakah jurnal nasional tersebut terakreditasi Sinta?		
QA2	Apakah tulisan tersebut bukan memuat mengenai media poster?		
QA3	Apakah tulisan tersebut bukan memuat mengenai media ajar?		
QA4	Apakah naskah tersebut dapat diakses melalui situs https://scholar.google.com/ ?		
QA5	Apakah naskah memuat mengenai aplikasi canva?		

Sintesis data (skema 8) merupakan proses analisis data yang menjadi panduan interpretasi dari berbagai temuan hasil penelitian pada bahan pokok. Tujuan sintesis data ialah mengumpulkan bukti-bukti yang relevan untuk menjawab pertanyaan RQ1 dan RQ2. Sebuah bukti yang menunjukkan peranan canva sebagai media ajar mungkin dianggap masih lemah, namun jika terdiri dari banyak bukti yang menunjukkan bahwa banyaknya peranan canva sebagai media ajar, maka akan semakin menguatkan peranan canva sebagai media ajar untuk mendukung kreativitas siswa dalam memahami pembelajaran poster.

Sintesis data umumnya menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif, namun secara umum proses review biasanya menggunakan metode sintesis naratif (Wahono, 2015). Hasil sintesis tersebut kemudian digunakan untuk mengulas berbagai peranan kelembagaan peternakan. Ulasan tersebut merupakan kumpulan dari berbagai jurnal nasional terakreditasi Sinta, sehingga secara tidak langsung hasil ulasan ini merupakan upaya untuk menyebarluaskan gagasan bahwa pentingnya peranan kelembagaan peternakan (skema 9).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil search engine dengan menggunakan aplikasi *Google Chrome* dengan situs Google Scholar (<https://scholar.google.com/>) telah didapatkan berbagai naskah dari hasil penelitian yang telah dipublikasikan di berbagai media penerbitan. Klasifikasi naskah terdiri dari judul penelitian, media penerbit, edisi terbit, dan kriteria penilaian kualitas atau *Quality Assesment* (Tabel 2). Klasifikasi naskah tersebut diuraikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi Naskah

N	Judul	Penulis	Penerbit	Edisi	QA
---	-------	---------	----------	-------	----

o				Terbit	Q A 1	Q A 2	Q A 3	Q A 4	Q A 5
1.	PENGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN POSTER PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VIII.H SMP NEGERI 8 DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2022/2023	Ni Putu Elma Rahayu* I Made Sujana	Jurnal Pendidikan Dan Keguruan	2986-3295	Y	Y	Y	Y	Y
2.	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL MENULIS IKLAN POSTER DI SMP NASIONAL SARIPUTRA JAMBI	Ergusrinia Priska Edy Johan Rustam Albertus Sinaga	Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia	No 2 Juli 2022	T	Y	Y	Y	Y
3.	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI MEMBUAT IKLAN, SELOGAN, DAN POSTER PADA SISWA KELAS VIII SMP WIDYA NUSANTARA	Azizah Rishafiyah	Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia	03 April 2023	Y	Y	Y	Y	Y
4.	KEUNGGULAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN POSTER SISWA KELAS VIII SMPN 18 DEPOK TAHUN PELAJARAN 2021/2022	Salsabila Delaria Mulyana , Nur Syamsiyah	PROSIDIN G SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia	12 Desember 2021	Y	Y	Y	Y	Y
5.	PENGARUH PENGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK	Siti Shabila Aseka	Jurnal Pendidikan Ekonomi	25 Juli 2022	T	T	Y	Y	Y

	PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X TAHUN PELAJARAN 2021/2022 SMA NEGERI 1 PEMULUTAN								
6.	PENGARUH PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 2 SUSUKANLEBAK KABUPATEN CIREBON	Yetti Rohayati	Jurnal Ilmu Pengetahu an	2 Juli 2022	T	T	Y	Y	Y
7.	PENGARUH PENGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG	Ardita Ramadhanti Putri	Universita s Pendidika n Indonesia	2925 /UN4 0.F2. 5/PT /202 1	T	T	Y	Y	Y
8.	MEDIA POSTER DENGAN PENDEKATAN ETNOSAINS: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR	Da Fiteriani Nadia Kurnia Ningsih, Irwandani, Kurnia Santi, Romlah	Universita s Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia	May 3, 2021	T	Y	Y	Y	Y
9.	PENGARUH MEDIA POSTER DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA MAHASISWA	Silvia Djonnaidi, Nini Wahyuni Fitri Nova	Unand Limau Manis Padang	14- 10- 2020	Y	Y	Y	Y	T
10.	PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK MEDIA POSTER PADA MATERI CERITA	Inti Khobatsani yah Mustofa Anisa Ulfah	Universita s Islam Darul Ulum Lamongan	(1) Mei 2022	Y	Y	Y	Y	T

1	PENGEMBANGAN MEDIA	Rizawayani	Universita	6	Y	Y	Y	Y	T
1.	POSTER PADA MATERI	Sri Adelila	s Syiah	Septe					
	STRUKTUR ATOM DI SMA	Sari	Kuala	mber					
	NEGERI 12 BANDA ACEH	Rini Safitri	Banda	2022					
			Aceh						
1	PENGEMBANGAN MEDIA	Septy	Universita	Agust	Y	Y	Y	Y	T
2.	POSTER DALAM	Nurfadhilla	s	us					
	PEMBELAJARAN IPA	h	Muhamma	2021					
	KELAS IVB SD NEGERI	Dara	diyah						
	CIKOKOL 3	Pertiwi	Tangerang						
		Dewi							
		Isnania							
		Pratiwi							
		Erika							
		Puspita							
		Dewi							
		Mutia							
		Saidah							
		Siti							
		Nurhaliza							
1	PENGARUH MEDIA	Ahmad	Universita	26	Y	Y	Y	Y	T
3.	POSTER TERHADAP	Susanto	s	Septe					
	KREATIVITAS DAN	Dinda	Muhamma	mber					
	INOVASI ANAK DALAM	Radiallahun	diyah	2021					
	PEMBELAJARAN	ha	Jakarta						
	TEMATIK								

Kualifikasi naskah ilmiah :

Proses *search engine* telah dilakukan dan menjaring 13 artikel berupa naskah ilmiah dari hasil penelitian mengenai Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa SMP. Artikel yang terjaring kemudian diseleksi berdasarkan kualifikasi yang dibutuhkan sesuai dengan *inclusion criteria* dan *exclusion criteria*. Kriteria tersebut meliputi jurnal nasional terakreditasi Sinta, memuat mengenai media poster, memuat mengenai media ajar, naskah dapat diakses melalui situs <https://scholar.google.com/> dan naskah memuat mengenai aplikasi canva. Hasil proses kualifikasi artikel didapatkan naskah ilmiah yang dapat menjawab 4 (empat) pertanyaan di atas, yaitu QA1, QA2, QA3, QA4, dan QA5. Hasil kualifikasi naskah diuraikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Kualifikasi Naskah

No	Judul	Indeks jurnal	Digital Object
----	-------	---------------	----------------

			Identifier (DOI)
1.	PENGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN POSTER PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VIII.H SMP NEGERI 8 DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2022/2023	SINTA 5	http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644
2.	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL MENULIS IKLAN POSTER DI SMP NASIONAL SARIPUTRA JAMBI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI MEMBUAT IKLAN, SELOGAN, DAN POSTER PADA SISWA KELAS VIII SMP WIDYA NUSANTARA	Sinta 4	http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644
3.	KEUNGGULAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN POSTER SISWA KELAS VIII SMPN 18 DEPOK TAHUN PELAJARAN 2021/2022	SINTA 5	http://dx.doi.org/10.30595/jrpd.v4i1
4.	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X TAHUN PELAJARAN 2021/2022 SMA NEGERI 1 PEMULUTAN	SINTA 4	http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index
5.	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 2 SUSUKANLEBAK KABUPATEN CIREBON	Tidak terakreditasi	https://www.scribd.com/presentation/363641173/Panduan
6.	PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP	TIDAK TERAKREDITASI	http://ejournal.radenintan.ac.id/i
7.		TIDAK TERAKREDITASI	https://www.canva.com/id_id/pendidik

	KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG PENGEMBANGAN MEDIA POSTER DALAM	an/	
8.	PEMBELAJARAN IPA KELAS IVB SD NEGERI CIKOKOL 3 PENGARUH MEDIA POSTER DIGITAL DALAM	OJS	https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang
9.	PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA MAHASISWA	SINTA 4	http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index
10.	Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik	SINTA 5	http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd
11.	PENGEMBANGAN MEDIA POSTER PADA MATERI STRUKTUR ATOM DI SMA NEGERI 12 BANDA ACEH	Sinta 2	https://jurnal.usk.ac.id/JPSI/article/view/8435
12.	PENGEMBANGAN MEDIA POSTER DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS IVB SD NEGERI CIKOKOL 3	sinta	https://doi.org/10.36088/bintang.v3i2.1357
13.	PENGARUH MEDIA POSTER TERHADAP KREATIVITAS DAN INOVASI ANAK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK	Sinta 5	http://dx.doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.10187

Peranan Aplikasi Canva Pada Media Ajar Poster

Aplikasi Canva dapat memainkan peran penting dalam pembuatan media ajar berupa poster. Canva adalah alat desain grafis *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain termasuk poster dengan cara yang mudah dan intuitif. Berikut adalah beberapa peranan aplikasi Canva dalam pembuatan media ajar berupa poster. Canva menyediakan berbagai macam template poster yang sudah dirancang dengan baik dan memiliki tata letak yang menarik. Kita dapat memilih template yang sesuai dengan tujuan dan tema media ajar Kita. Dengan demikian, Canva membantu menciptakan tampilan yang profesional dan menarik bagi poster media ajar Kita.

Aplikasi Canva menyediakan berbagai macam elemen desain yang dapat digunakan dalam poster media ajar, termasuk gambar, ikon, bentuk, dan font. Anda dapat memilih dari ribuan opsi yang tersedia untuk menciptakan poster yang sesuai dengan konten dan

tujuan media ajar Anda. Kemampuan ini memungkinkan Anda untuk memperkaya poster dengan ilustrasi, diagram, atau gambar lain yang dapat menjelaskan konsep yang diajarkan secara visual. Sehingga dalam keseluruhan, Canva dapat membantu menciptakan poster media ajar yang menarik, profesional, dan informatif. Dengan berbagai pilihan template, elemen desain, dan kemudahan penggunaannya, Canva menjadi alat yang berguna bagi para pendidik dalam menciptakan materi ajar yang visual dan mudah dipahami.

Peranan Aplikasi Canva Dalam Kreatifitas Berfikir Siswa SMP

Aplikasi Canva dapat memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas berfikir siswa SMP. Berikut ini adalah beberapa peranan aplikasi Canva dalam hal tersebut. Canva juga memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam proyek-proyek kreatif. Mereka dapat mengundang teman sekelas atau rekan mereka untuk berkolaborasi dalam membuat desain atau proyek bersama. Kemampuan ini mendorong siswa untuk berbagi ide, bekerja sama, dan belajar dari satu sama lain dalam konteks kreatif. Ini merangsang kreativitas kolaboratif dan kemampuan bekerja dalam tim.

Canva memungkinkan siswa untuk mengustomisasi desain mereka sesuai dengan preferensi pribadi dan kebutuhan proyek. Mereka dapat mengubah tata letak, mengganti warna, memilih *font* yang berbeda, menambahkan gambar atau ilustrasi, dan banyak lagi. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa untuk mengungkapkan kreativitas mereka dengan cara yang unik dan mencerminkan kepribadian mereka. Canva tidak hanya memungkinkan siswa untuk membuat desain visual, tetapi juga menyediakan fitur lain seperti penambahan audio dan video ke proyek mereka. Dengan menggunakan fitur ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan multimedia mereka dan menggabungkan berbagai elemen untuk menciptakan proyek yang lebih interaktif dan dinamis. Ini merangsang kreativitas berfikir siswa dalam menghasilkan konten yang menarik dan beragam. Dengan menggunakan Canva, siswa diajarkan untuk memecahkan masalah secara kreatif melalui desain dan visualisasi. Mereka belajar untuk berpikir *out-of-the-box*, menemukan solusi yang inovatif, dan mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan cara yang menarik dan efektif. Aplikasi ini memberikan *platform* yang menyenangkan dan interaktif untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kreatif siswa.

Secara keseluruhan, aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas berfikir siswa SMP dengan memberikan alat desain yang mudah digunakan, fleksibel, dan kaya fitur.

Dengan menggunakan Canva, siswa dapat mengembangkan keterampilan desain, kolaborasi, multimedia, dan pemecahan masalah kreatif yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek pembelajaran dan kehidupan mereka.

KESIMPULAN

Aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media ajar poster yang efektif untuk siswa SMP. Berikut adalah beberapa cara mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran sebagai media ajar poster, pembelajaran Visual Canva memungkinkan siswa untuk menciptakan poster yang menarik secara visual. Poster dapat digunakan untuk menyajikan informasi penting, konsep, atau materi pelajaran secara jelas dan mudah dipahami. Siswa dapat menggunakan teks, gambar, ikon, dan bentuk untuk menyampaikan pesan mereka dengan cara yang visual dan memikat. Hal ini membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik. Pembuatan Proyek Kolaboratif Canva memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok atau tim untuk membuat poster secara kolaboratif. Mereka dapat berbagi gagasan, mendiskusikan isi poster, dan saling memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas desain. Kolaborasi ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah kelompok.

Pengembangan Keterampilan Desain: Dengan Canva, siswa dapat mempelajari dan mengembangkan keterampilan desain grafis. Mereka dapat menggunakan berbagai elemen desain, seperti tata letak, warna, font, dan pengaturan gambar, untuk menciptakan poster yang menarik secara visual. Siswa dapat belajar tentang prinsip desain, seperti keseimbangan, kontras, dan hierarki visual, serta menerapkannya dalam pembuatan poster mereka. Ekspresi Kreatif Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam merancang poster. Mereka dapat menggunakan imajinasi mereka untuk memilih kombinasi warna yang menarik, menampilkan konsep dengan cara yang unik, dan menambahkan elemen desain yang mencerminkan kepribadian mereka. Proses ini memungkinkan siswa untuk mengasah kemampuan kreatif dan berpikir di luar batas-batas.

Pembelajaran Mandiri Dengan menggunakan Canva, siswa dapat belajar secara mandiri dengan mengakses berbagai sumber daya dan tutorial yang tersedia di platform. Mereka dapat mempelajari teknik desain, memahami prinsip-prinsip desain grafis, dan mengembangkan keterampilan mereka dalam membuat poster yang efektif. Siswa juga dapat berlatih secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan desain mereka melalui eksperimen dan pengalaman pribadi. Dalam menyimpulkan, Canva sebagai media ajar poster dapat membantu siswa SMP dalam memvisualisasikan dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Melalui pembuatan poster yang menarik, siswa dapat mengembangkan keterampilan desain, kolaborasi, dan kreativitas mereka. Canva juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan pemahaman mereka tentang desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahayu, N. P. E., & Sujana, I. M. (2023). PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN POSTER PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VIII. H SMP NEGERI 8 DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2022/2023. JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN, 1(2), 92-96.
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL MENULIS IKLAN POSTER DI SMP NASIONAL SARIPUTRA JAMBI. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137-149.
- RISHAFIYANI, A., & Suhendi, D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI MEMBUAT IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER PADA SISWA KELAS VIII SMP WIDYA NUSANTARA (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Delaria, S., & Syamsiyah, N. (2021). KEUNGGULAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN POSTER SISWA KELAS VIII SMPN 18 DEPOK TAHUN PELAJARAN 2021/2022. PROSIDING SAMASTA.
- ASEKA, S. S., & Barlian, I. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X TAHUN PELAJARAN 2021/2022 SMA NEGERI 1 PEMULUTAN (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).

- Rohayati, Y. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 2 SUSUKANLEBAK KABUPATEN CIREBON (Doctoral dissertation, S1 Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- Putri, A. R. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Nurfadhillah, S., Pertiwi, D., Pratiwi, D. I., Dewi, E. P., Saidah, M., & Nurhaliza, S. (2021). Pengembangan media poster dalam pembelajaran IPA kelas IVB SD Negeri Cikokol 3. *BINTANG*, 3(2), 313-322.
- Djonnaidi, S., Wahyuni, N., & Nova, F. (2021). Pengaruh Penerapan Media Poster Digital dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Politeknik Negeri Padang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 38-46.
- Susanto, A., & Radiallahunha, D. (2021). Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(2).