

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

## Utilization of Canva Application to Increase Student Creativity in Learning

Dian Puspita Salsabilla Putri<sup>1</sup>, Ainur Rochmaniah<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
Email: [ainur@umsida.ac.id](mailto:ainur@umsida.ac.id)

**Abstract.** New media is a form of communication and information technology development. New Media describes a communication process that can be accessed anywhere and at an unlimited time. New Media currently has a lot of effects, there are positive effects and negative effects, the positive effects that arise include efficiency in communication, ease of getting needs, and many more. In education, new media has also been used to help in the learning process. This study aims to describe how to utilize a new media in the learning process of high school students, one of which is using the Canva application and also knowing the satisfaction of using the Canva application. The method used in this study is a qualitative analysis using the application of the theory of uses and gratification which was conducted with questions and answers with several students of SMA Negeri 4 Sidoarjo from various specialization classes to find out how to use and apply the Canva application in the learning process. The results of this study showed that students felt helped and satisfied by using the Canva application because it made it easier for them to create materials or assignments and increased students' creativity.

### Highlights:

1. Canva enhances creativity and eases assignment creation.
2. Students find learning more engaging with visual tools.
3. Qualitative study shows high satisfaction using Canva in class.

**Keywords:** Canva, Learning Process, Implementation, High School Students

## Introduction

Perkembangan teknologi yang sangat pesat adalah media sosial. Media sosial sangat beragam mulai dari aplikasi hiburan hingga aplikasi untuk berkomunikasi, tidak bisa di pungkiri jika saat ini seluruh kegiatan sangat memerlukan media sosial mulai dari remaja hingga orang tua. Clara [1] berpendapat bahwa sebelum mengenal media sosial masyarakat kesulitan untuk berhubungan jarak jauh namun dengan adanya media sosial bisa memudahkan hal tersebut. Berbagai sektor juga merasakan kemudahan dari adanya perkembangan teknologi tersebut . Seperti salah satu halnya dengan dunia pendidikan dengan adanya media sosial, salah satu pemanfaatan dalam dunia pendidikan adalah seluruh ilmu pengetahuan bisa di akses melalui internet tidak hanya terpaku dalam satu buku dan dengan media sosial tersebut kita bisa mengakses pengetahuan tersebut dimana saja dan kapan saja dengan cara pembelajaran berbasis web yaitu portal pembelajaran.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Menurut Mardikanto (1993) dalam [2], teknologi dapat didefinisikan sebagai produk, informasi, praktik, dan perilaku yang belum diketahui, diterima, digunakan, atau diterapkan oleh masyarakat di lingkungan tertentu. Ini dapat mendorong perubahan pada individu atau pribadi yang bersangkutan. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi membuat perubahan dalam berbagai sektor seperti Kesehatan, Pendidikan, Ekonomi dan Bisnis, Kehatan dan Pertanian. Pada saat ini teknologi membawa peranan penting pada proses komunikasi dalam menyampaikan pesan atau informasi dan juga mengubah cara, bentuk dan gaya komunikasi. Internet menjadi sumber untuk berkomunikasi pada saat ini, tidak hanya untuk berkomunikasi, namun juga menjadi sarana untuk mengakses segala berita dan update yang tidak di sekitar kita.

Pembelajaran adalah sebuah proses dimana terjadinya interaksi edukatif yang berasal dari guru dengan murid yang dilakukan pada lingkungan sekolah. Proses kegiatan belajar memiliki dua aktivitas yaitu proses belajar dan proses mengajar. Menurut Corey, sebagaimana dikutip oleh Syaiful Sagala dalam [3], mengatakan bahwa pembelajaran adalah kumpulan khusus dari pendidikan karena itu adalah proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia melakukan tingkah laku tertentu dalam kondisi tertentu atau menghasilkan respons tertentu terhadap situasi tertentu. Menurut Rooijackers (1991) bahwa proses pembelajaran adalah sesuatu aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru, siswa dengan pola dan proses komunikasi dengan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar dalam kerangka program pendidikan. Menurut Winkel (1991) pada [4] proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan mental atau psikis yang didalamnya terjadi komunikasi aktif pada suatu lingkungan, yang mendapatkan hasil perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Kata "manfaat" memiliki asal kata dari "manfaat", yang artinya "guna" atau "faedah." Menurut Poerwadarminto (2002) dalam [5], "pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat", menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia. Istilah "pemanfaatan" berasal dari kata dasar "manfaat", yang berarti "faedah", dan ditambahkan dengan kata "pe-an", yang berarti "proses atau tindakan memanfaatkan." Menurut Seels dan Richey berpendapat bahwa [6] pemanfaatan adalah sebuah aktivitas yang berproses dan sebuah sumber untuk pembelajaran. Pemanfaatan merupakan sesuatu hal, cara, hasil kerja pada pemanfaatan sesuatu yang berguna (Prof. Dr. J.S Badudu), sehingga kesimpulan dari arti

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

pemanfaatan adalah sebuah proses yang dilakukan untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya dan memiliki nilai yang lebih.

Dalam dunia pendidikan perkembangan juga terjadi cukup signifikan. Dengan adanya perkembangan teknologi proses kegiatan belajar mengajar saat ini bisa dilakukan secara online dan offline (Rahmi & Aditya, 2017). Perkembangan ini berdampak pada kemudahan akses untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari ruang dan jarak yang tak terbatas. Hal yang terjadi pada era digital saat ini kehidupan manusia selalu terhubung dengan teknologi. Teknologi komputer beserta koneksinya mampu menghantarkan siswa belajar dengan cepat dan akurat, apabila dimanfaatkan secara benar dan tepat sasaran. Perkembangan belajar terbagi dalam beberapa tahap. Tahap pertama dengan menggunakan Audio Visual Aid (AVA) penggunaannya dalam pembelajaran adalah berupa alat bantu tampilan suara dan tampilan gambar yang membantu menyampaikan materi pembelajaran. Tahap kedua adalah penggunaan komputer dalam pendidikan, penggunaannya digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, mengantarkan dan mempersembahkan suatu informasi dalam bentuk besar. Kebutuhan akan informasi dan komunikasi sangat penting seiring dengan perkembangan teknologi. Saat ini sedang berkembang jaringan tanpa kabel atau yang disebut Wireless Lan (WLAN) yang berwujud handphone, laptop dan tablet diharapkan dapat menyampaikan informasi ke setiap masyarakat dimanapun berada dalam waktu singkat dan secara langsung tanpa terbatas ruang dan waktu. Dengan internet tersebut juga dapat mengakses aplikasi sebagai pelengkap proses pembelajaran seperti Microsoft Word dan Excel yang memudahkan dalam membuat laporan dan juga aplikasi Google Scholar yang memudahkan dalam mencari sebuah penelitian terdahulu yang pernah dilakukan. Penggunaan aplikasi editing dan template juga sangat banyak digunakan untuk saat ini antara lain Capcut, Kinemaster, PicsArt dan Canva. pada penelitian ini akan meneliti tentang aplikasi Canva.

Dunia pendidikan merencanakan sebuah perangkat dan pengaturan tentang tujuan, isi, bahan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan hal itu dirangkum menjadi salah satu menjadi sebuah kurikulum. Kurikulum di Indonesia mengalami perubahan. Mulai dari kurikulum 1947, kurikulum 1994, kurikulum 2006, kurikulum 2013, hingga kurikulum merdeka yang digunakan saat ini. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Karakteristik pada kurikulum merdeka adalah pengembangan soft skill dan karakter, fokus pada materi esensial dan pembelajaran yang fleksibel. Implementasi yang dilakukan oleh sekolah SMA Negeri 4 Sidoarjo pada kurikulum merdeka adalah mandiri belajar, berupa kegiatan belajar mengajar yang fleksibel, mulai dari waktu hingga materi peajaran. Sehingga semuanya bisa dilakukan bebas dan dimana saja, dengan cara ini siswa lebih aktif dan memahami materi pembelajaran dengan baik. Metode belajar yang dikembangkan saat ini adalah pembelajaran project based learning yaitu menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Dengan hal itu siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang telah dikumpulkan dan mengevaluasi apa yang telah mereka kerjakan.

Aplikasi Canva adalah aplikasi yang menyediakan beragam contoh desain grafis yang digunakan untuk membuat desain, poster, presentasi dan konten visual lainnya (Canva.com). Canva dapat membantu siswa dan guru dalam membuat materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Canva sendiri sangat mudah untuk diakses oleh siapapun hanya dengan mendaftar email pada website atau aplikasi. Kekurangan pada aplikasi Canva ada beberapa pilihan pada desain berbayar sehingga untuk membuat sebuah desain hanya bisa menggunakan fitur yang gratis. Menurut Wikipedia jumlah penggunaan aplikasi Canva di Indonesia mencapai 12 juta, DemandStage menginfokan jika pada tahun 2023 pengguna Canva mencapai 135 juta di seluruh dunia, dengan pengguna paling banyak di Amerika Serikat, data tersebut diperoleh dari hasil survey yang dilakukan.

Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah jenjang sekolah terakhir yang dijalani oleh para siswa sebelum melangkah ke dunia perkuliahan ataupun melanjutkan pada dunia kerja. Pada masa SMA ini lebih menjuruskan pembelajaran pada satu materi atau jurusan yang akan diambil sehingga para siswa lebih banyak untuk tugas atau proyek untuk pelatihan dalam memasuki jenjang berikutnya. Salah satu contohnya adalah SMA Negeri 4 Sidoarjo, sekolah tersebut adalah satu dari sekian sekolah menengah atas favorit yang ada di Sidoarjo. Pada proses pembelajarannya siswa diberikan sebuah materi inti, lalu mereka harus menjabarkan dan mempresentasikan materi tersebut dengan penjelasan dan visual yang menarik sehingga mudah dipahami oleh siswa lainnya serta dapat memberikan inovasi dan motivasi terhadap mata belajar.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Dari penjelasan diatas, siswa menggunakan beberapa aplikasi lain, namun mereka memilih dan memanfaatkan aplikasi canva untuk memudahkan pengerjaan tugas sekolah. Menurut (Kriyantono:208) teori uses and gratificatios pada dasarnya masyarakat menggunakan sebuah media untuk motif tertentu memberikan efek kepada manusia, dengan mengawali sebuah pemikiran jika seorang individu dapat mempengaruhi dan memberikan tanggapan terhadap media yang disebabkan oleh faktor sosial dan psikologis. Jika seseorang telah menyukai maupun memiliki ketertarikan dengan media tersebut maka mereka akan mengulangi media tersebut untuk memuaskan kebutuhan mereka. Serta akibat dan konsekuensi yang di dapat dari menggunakan aplikasi tersebut.

Teori uses and gratification di perkenalkan pertama kali oleh Herbert Bulmer dan Elihu Katz. Menurut Miller 2004 (dalam Fajre. 2015:57), mengatakan bahwa para pengguna media memiliki peran aktif sebagai pemilih dan pengguna suatu media tersebut. Pengguna media/aplikasi akan mencari aplikasi yang paling sesuai untuk digunakan dalam memenuhi kebutuhannya. Teori uses and gratification memberikan sebuah kerangka untuk memahami kapan dan bagaimana konsumen media individu menjadi lebih atau kurang aktif dan konsekuensi dari keterlibatan yang meningkat atau menurun. Terdapat lima asumsi teori uses and gratification secara jelas dinyatakan oleh pencetus teori ini (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974) kelima asumsi tersebut antara lain :

- (1) Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan. Yang berarti seseorang menentukan seberapa banyak aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan media tersebut untuk sebuah tujuan.
- (2) Inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak. Yang berarti seseorang merupakan pelaku aktif sehingga akan mengambil inisiatif dalam memutuskan apa yang kita inginkan.
- (3) Media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk kepuasan kebutuhan. Media dan khalayak (orang) menjadi bagian dari masyarakat luas dan hubungan di antara keduanya sama-sama dipengaruhi oleh masyarakat.
- (4) Orang memiliki cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut. khalayak (orang) memiliki kesadaran diri dalam menggunakan media, dengan minat serta motifnya sehingga dapat memberikan gambaran akurat.
- (5) Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak. Khalayak dapat memutuskan menggunakan media untuk tujuan akhirnya dan hanya dia yang dapat menilainya.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Pendekatan teori uses and gratification ditujukan kepada para siswa menengah atas menjadi seseorang yang aktif dalam pemilihan penggunaan media sesuai dengan kebutuhannya dalam proses pembelajaran dan siswa dapat menentukan aplikasi mana yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Dengan alasan tersebut siswa memilih dan memanfaatkan aplikasi canva.

Dengan latar belakang diatas yang telah dijabarkan, dengan itu rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana penerapan dan pemanfaatan serta dampak yang ditimbulkan pada penerapan aplikasi canva dalam proses pembelajaran siswa sekolah menengah atas. Penggunaan aplikasi canva pada kegiatan proses pembelajaran dikarenakan adanya perkembangan pendidikan yang mulai digabungkan dengan perkembangan teknologi sehingga terdapat pembaruan yang memerlukan sistem atau aplikasi yang dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan sesuai dengan era yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan efektivitas penerapan aplikasi canva serta kekurangan dan kelebihan penggunaan aplikasi canva pada proses pembelajaran siswa sekolah menengah atas. Dan manfaat diharapkan dalam penelitian ini bisa menambah ilmu serta wawasan mengenai aplikasi canva dalam dunia pendidikan, dapat mengeksklore aplikasi lain yang bisa memudahkan proses pembelajaran serta siswa-siswi lebih kreatif dalam mengerjakan tugas yang ada.

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang digunakan sebagai sebuah perbandingan dalam menghindari sebuah manipulasi dalam sebuah karya tulis ilmiah dan menguatkan tentang penelitian yang akan di tulis oleh peneliti bahwa belum diteliti oleh peneliti lain. Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini antara lain :

Penelitian terdahulu yang pertama ditulis oleh Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati berpendapat bahwa [7] pada tahun 2023 dengan judul Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Hasil penelitian tersebut adalah Media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa didapatkan hasil yang memenuhi kriteria valid dari hasil uji coba.

Penelitian terdahulu yang kedua digunakan untuk perbandingan adalah penelitian yang ditulis oleh Nova Marwadi dan Syamsul Sodiq berpendapat bahwa [8] pada tahun 2022 dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. Hasil penelitian tersebut mendapatkan kategori

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

“sangat baik” dalam pemanfaatan aplikasi canva dalam proses pembelajaran, hal tersebut diperoleh dari hasil pembelajaran dan data respon siswa.

Penelitian terdahulu ketiga digunakan untuk perbandingan adalah penelitian yang ditulis oleh Dina Valentina dan Feby Tri Hidayanti berpendapat bahwa [9] pada tahun 2022 dengan judul Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh. Hasil dari penelitian ini adalah canva dapat dimanfaatkan sebagai modul digital ineteraktif sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Penggunaan penelitian terdahulu keempat yang digunakan untuk perbandingan selanjutnya adalah penelitian yang ditulis oleh Edi Waluyo, Deni Setiawan dan Laila Silmi Kaffah berpendapat bahwa [10] pada tahun 2023 dengan judul Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V SD. Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini siswa dapat membuat berbagai media cetak inovatif dengan menggunakan aplikasi canva dan penggunaan aplikasi canva dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa di dalam kelas.

Peneltian terdahulu kelima yang digunakan untuk perbandingan adalah penelitian yang ditulis oleh Tri Umi Farida Hayati berpendapat bahwa [11] pada tahun 2022 dengan judul Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. Hasil dan kesimpulan pada penelitian ini adalah peningkatan media pembelajaran dengan video menggunakan aplikasi canva adalah salah satu saran manjadi media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan aplikasi yang berpengaruh dan ketepatan berbasis digital sesuai dengan kemajuan pada abad 21.

Penelitian ini beracuan pada penelitian yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. Teori yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah kuantitatif dengan metode angket untuk mengetahui media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar perbedaan pada penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif dengan teori uses and gratification yang akan memberikan gambaran bagaimana seseorang memilih sebuah media. Subjek pada kedua penelitian ini setara atau sama tetapi pada penelitian terdahulu menggunakan subjek siswa menengah kejuruan yang dalam proses pembelajarannya lebih banyak praktek untuk mendalami sebuah keahlian tetapi pada penelitian ini subjek yang dipilih adalah siswa menengah atas yang dalam proses pembelajarannya lebih

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

banyak teori dan materi, sehingga ada perbedaan dalam subjek penelitian. Objek kedua penelitian ini berbeda, karena pada penelitian terdahulu subjeknya adalah SMK, terjadi pemilihan pada salah satu mata pelajaran atau jurusan yang telah dipilih, sedangkan pada penelitian ini tidak ada menjurus pada salah satu pembelajaran, karena siswa SMA mempelajari berbagai macam materi dan kegiatan penunjang keahlian hal ini membuat penelitian lebih luas. Hasil pada penelitian terdahulu bahwa media video pembelajaran menggunakan canva memenuhi kriteria berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, jika dalam pembelajaran siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Dari hasil penelitian terdahulu tersebut mendukung proses penelitian ini dengan beberapa perbedaan yang ada, bahwa aplikasi canva memang dapat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar pada dunia pendidikan dengan keadaan yang terjadi saat ini.

## Method

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, menurut Bogdan dan Biklen dalam Sugiyono (2020) pada [12] berpendapat bahwa metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang data berupa kata-kata yang tidak terdapat angka, data tersebut kemudian dianalisis dan dideskripsikan sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh orang lain. Menurut Moleong (2017) dalam [13] sebuah penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memahami sebuah kejadian yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan mendeskripsikan dan menganalisis sebuah kejadian, fenomena ataupun peristiwa secara individu atau kelompok. Pada sebuah penelitian di tentukan sebuah objek yang menjadi perhatian dan menjadi sasaran untuk mendapatkan sebuah jawaban atau solusi dari masalah yang ada.

Informan merupakan seseorang yang bisa memberikan sebuah penjelasan yang mendetail, dan komprehensif tentang suatu fakta atau subjek yang dituju dan di teliti pada sebuah penelitian. Pada sebuah penelitian kualitatif keberadaan informan sangat diperlukan untuk mengetahui sesuatu hal yang terjadi sesuai dengan keadaan yang ada, yang memiliki hubungan dengan suatu penelitian tersebut serta dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini syarat sebagai seorang informan adalah seorang siswa sekolah menengah atas dan siswa yang menerapkan penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran serta memahami apa saja keunggulan serta isi yang terdapat dalam aplikasi Canva. Pemilihan seorang informan

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

berdasarkan kelas peminatan yang diikuti oleh siswa. Setiap siswa berhak menentukan 4 mata pelajaran peminatan yang bisa menunjang dalam menentukan jurusan yang akan dipilih dalam perkuliahan. Penentuan informan dilihat dari mata pelajaran yang paling banyak diambil oleh siswa.

Dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif tidak memerlukan populasi dan sampel melainkan memerlukan subjek dan objek penelitian. Dalam sebuah penelitian subjek penelitian merupakan hal yang sangat penting karena dari subjek penelitian kita bisa mendapatkan data maupun informasi tentang hal yang akan diteliti. Pada penelitian ini subjek penelitian adalah siswa sekolah menengah atas yang berjumlah 4 orang. Objek penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan sebuah data untuk tujuan tertentu terkait sesuatu hal yang bersifat objektif, valid dan reliable. Objek pada penelitian ini adalah aplikasi canva yang telah digunakan oleh siswa sekolah menengah atas.

Sumber data adalah sesuatu yang menghasilkan sebuah informasi yang diperlukan dan berkaitan untuk sebuah penelitian dan suatu hal tersebut adalah valid atau nyata. Menurut (Suharmi Arikunto) dalam [14] berpendapat bahwa yang diartikan sebagai sumber data ialah subjek yang berasal data tersebut di dapatkan dan di peroleh. Data primer pada penelitian ini dapatkan dengan teknik wawancara kepada informan secara langsung dan di ikuti dengan penjelasan tentang bagaimana penggunaan aplikasi canva. Hasil data dilakukan dengan wawancara kepada informan yaitu : (1) Zeka (17 Tahun) Kelas : XII Kelas peminatan : Biologi, Ekonomi, Sosiologi, Fisika. (2) Dian (17 Tahun) Kelas : XII Kelas peminatan : Biologi, Sosiologi, Ekonomi, Bahasa Inggris. (3) Ezrella (17 Tahun) Kelas : XII Kelas peminatan : Kimia, Fisika, Ekonomi, Biologi. (4) Christy (17 Tahun) Kelas : XII Kelas peminatan : Kimia, Fisika, Ekonomi, Informatika.

Penelitian ini dilakukan dengan menyajikan beberapa pertanyaan tentang penggunaan aplikasi canva yang ditujukan kepada para siswa menengah atas. Sebuah bukti atau fakta yang telah digabungkan dan ditampilkan untuk sebuah tujuan penelitian disebut data. Sebuah penelitian memerlukan data yang berbagai macam bentuknya, atau bisa didapatkan berupa informasi maupun statistik dari berbagai sumber untuk keperluan penelitian. Sumber data yang didapatkan adalah bukti dan fakta yang dikumpulkan dari siswa sekolah menengah atas yang telah diberikan pertanyaan oleh peneliti. Data yang telah diperoleh akan dilakukan sebuah analisis berdasarkan setiap pertanyaan yang telah di tujukan kepada infoman, dari hal tersebut kita akan menarik sebuah kesimpulan.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Proses pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini dengan cara teknik wawancara. Untuk memperoleh sebuah informasi diperlukan beberapa teknik dalam mengumpulkan sebuah data, pada penelitian ini menggunakan cara wawancara. Menurut Sugiyono (2013) wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data yang dimana seorang peneliti mencari dan melakukan pengumpulan data dengan mengajukan suatu pertanyaan kepada informan tersebut. Wawancara sendiri dilakukan pada beberapa siswa-siswi SMA Negeri 4 Sidoarjo. Tujuan wawancara tersebut adalah mengetahui bagaimana penerapan, penggunaan dan manfaat aplikasi canva dalam proses pembelajaran. Ketika proses wawancara terdapat pengajuan beberapa pertanyaan yang dilakukan oleh peneliti untuk dijawab oleh informan.

Analisis data kualitatif merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan secara interaktif dan secara langsung hingga merasa jenuh pada setiap penelitian menurut Miles dan Huberman dalam [15]. Jika hasil dari pengumpulan data yang dilakukan terdapat kesamaan dari awal hingga akhir, maka pencarian data sudah cukup untuk dilakukan (Sugiyono, 2005). Beberapa tahapan pada analisis data yang dilakukan yaitu : (1) Melihat berbagai potensi siswa-siswi yang menggunakan aplikasi Canva. (2) Mereduksi berbagai siswa-siswi yang memiliki tuturan atau pernyataan yang diharapkan memiliki kesesuaian dengan kerjasama dan kesantunan yang ada. (3) Menyusun beberapa pertanyaan yang akan digunakan dalam sesi wawancara dengan siswa-siswi yang telah ditentukan. (4) Melakukan identifikasi setiap informan dengan beberapa daftar diri yaitu nama, kelas, dan jurusan. (5) Penafsiran data adalah hal yang menggabungkan hasil analisis dengan pernyataan, kriteria maupun standar untuk mendapatkan makna dari data yang dihasilkan untuk menjawab sebuah masalah (Nuriez Jung).

## Result and Discussion

Hasil penelitian pada judul ini didapatkan setelah melakukan sesi tanya jawab dengan 4 murid SMA Negeri 4 Sidoarjo tentang bagaimana tanggapan mereka terhadap penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran. 4 siswa-siswi tersebut merupakan kelas 3 SMA dengan kelas peminatan yang berbeda-beda. Siswa yang menjadi narasumber adalah mereka yang menggunakan aplikasi canva dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat 10 pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada informan untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi Canva. Seluruh informan telah

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran, berikut pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dan pernyataan yang diberikan oleh informan :

## 1. Pengetahuan Tentang Aplikasi Canva

Setiap informan wajib mengetahui dan pernah menggunakan aplikasi canva dengan penggunaan yang sering dilakukan membuat seorang informan mengetahui tentang aplikasi tersebut mulai dari kegunaan, isi aplikasi dan juga kelebihan serta kekurangan dari aplikasi tersebut. Pernyataan dari seluruh informan mengatakan bahwa mereka mengetahui aplikasi Canva. Informan C mengatakan bahwa mengetahui tentang aplikasi Canva melalui website Canva, sedangkan 3 informan lain E, D dan Z mengetahui aplikasi Canva dari rating pengunduhan terbanyak aplikasi editor pada google play store.

## 2. Penggunaan Aplikasi Canva pada Kegiatan Pembelajaran

Pada kegiatan belajar mengajar di era digital penggunaan alat informasi dan teknologi informasi sangat wajar untuk digunakan, penggunaan tersebut untuk menunjang sebuah proses pembelajaran yang diberikan agar membuat siswa tertarik dan siswa dapat lebih memahami. Informan pernah memakai aplikasi canva dalam kegiatan pembelajaran. Informan E mengatakan bahwa aplikasi Canva digunakan dalam proses pembelajaran dalam pembuatan tugas yaitu power point maupun poster. Informan C juga mengatakan hal yang serupa, penggunaan aplikasi canva digunakan untuk membuat presentasi, mengedit video dan membuat poster/infografis. Informan Z mengatakan pembuatan tugas materi presentasi dengan aplikasi canva dapat membuat materi memiliki visual gambar yang menarik dan membuat audience lebih memperhatikan sebuah penjelasan materi tersebut.

*"Menurut anda efek apa yang ditimbulkan dengan adanya aplikasi canva?"*

Sebuah aplikasi yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari khususnya dalam proses pembelajaran pasti menimbulkan efek atau manfaat yang di dapatkan untuk para penggunanya. Dalam penggunaan aplikasi canva terdapat banyak efek atau manfaat menurut informan Z aplikasi canva sangat bermanfaat karena bisa menggali sisi kreativitas pendidik dan peserta pendidik. Menurut informan D aplikasi canva sangat membantu untuk siswa karena memiliki fitur yang banyak dan mudah untuk digunakan, hal ini di setuju oleh informan E & C menurutnya dengan aplikasi canva mereka terbantu karena lebih mudah dalam membuat tugas dan meringankan

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

mereka dalam mengerjakan sebuah tugas karena dalam 1 aplikasi terdapat banyak fitur.

*"Menurut anda bagaimana kualitas aplikasi canva?"*

Sebuah aplikasi harus memiliki kualitas yang cukup baik, sebuah aplikasi harus terdapat beberapa kriteria seperti fungsional, kehandalan, kebergunaan, dan efisiensi. Aplikasi bisa dikatakan berkualitas jika dapat memenuhi kriteria diatas, menurut penilaian informan D kualitas aplikasi canva sudah cukup kualitas gambar/video yang di hasilkan oleh aplikasi canva tidak pecah dan blur, kualitas suara yang di hasilkan juga jernih, seluruh fiturnya memiliki fungsi masing-masing dan telah di kelompokkan sehingga memudahkan untuk pencarian sesuai kebutuhan. Menurut informan C aplikasi canva sangat bisa diandalkan dalam template dengan berbagai fitur seperti bergerak ataupun bersuara, sebagai pengguna hanya perlu mengganti beberapa bagian untuk identitas jika memang mau menggunakan keseluruhan template, tetapi jika ingin membuat template dengan kreasi sendiri juga bisa dengan fasilitas fitur font, stiker bahkan gambar animasi untuk menunjang sebuah poster atau power point bagus untuk pemula karena memiliki fitur yang beragam, mudah di akses, dan bahasa yang mudah untuk di pahami oleh siswa pemula dalam dunia editing. Dengan hanya mengakses melalui website atau mendownload aplikasi pada handphone para siswa sudah bisa membuat beberapa tugas untuk pembelajaran, hal tersebut di setuju oleh informan E, Z dan C.

*"Apa kelebihan dan kekurangan pada aplikasi Canva?"*

Pada sebuah aplikasi selalu terdapat kekurangan dan kelebihan, hal ini menjadi suatu penilaian dari para pengguna apakah dengan kelebihan dan kekurangan tersebut masih bisa menjadikan aplikasi tersebut menjadi pilihan ketika kami membutuhkan sebuah aplikasi untuk kemudahan dalam sebuah proses pembelajaran. Menurut D dan Z kelebihan aplikasi canva adalah kemudahan akses diberbagai perangkat baik laptop maupun handphone, dengan mendapaftarkan akun email yang ada, para pengguna dapat terhubung menggunakan apapun dengan aplikasi canva dan tugas ataupun hasil yang telah dibuat akan tersimpan otomatis, kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi canva adalah membutuhkan jaringan internet yang bagus dan stabil, jika jaringan internet tidak stabil maka aplikasi tidak dalam proses pembuatan ataupun editing akan menjadi sangat lama dan lambat ketika

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

digunakan. Informan C juga mengatakan bahwa dalam aplikasi canva fitur kegunaannya masih cukup terbatas, hal itu di setuju oleh informan E yang mengatakan hal tersebut karena ada beberapa fitur dari aplikasi canva yang dapat di akses jika berlangganan atau berbayar.

*"Apakah kalian menemukan aplikasi pembanding selain canva?"*

Aplikasi canva bukan satu-satunya aplikasi template dan editing yang ada, banyak sekali aplikasi yang hampir menyerupai aplikasi canva. Namun untuk pemilihan aplikasi-aplikasi tersebut berdasarkan penilaian dari para pengguna yang telah merasakan manfaat dari aplikasi yang telah digunakan, sehingga mereka dapat memutuskan untuk memilih menggunakan aplikasi tersebut. Menurut informan C memang ada aplikasi template dan editing lain seperti Adobe tetapi untuk penggunaan tidak semudah aplikasi canva dan fitur yang diberikan tidak sebanyak aplikasi canva. Menurut informan D, Z, dan E mereka masih belum menemukan aplikasi pembanding selain canva yang didalamnya terdapat banyak fitur dan penggunaannya cukup mudah.

*"Apa tanggapan anda tentang adanya aplikasi canva?"*

Setiap orang yang menggunakan aplikasi canva dapat menilai tentang bagaimana dengan adanya aplikasi canva yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dari penilaian tersebut dapat menjadi sebuah kritik dan saran untuk membangun aplikasi canva dan juga dapat membuat atau mencari pilihan aplikasi lain yang sesuai kebutuhan dan kegunaan. Tuntutan untuk memberikan tampilan materi yang menarik dan tidak membosankan dari guru membuat para siswa-siswi memilih menggunakan aplikasi canva untuk mempermudah tugas mereka. Menurut informan D aplikasi canva bagus untuk pemula karena memiliki fitur yang beragam, mudah di akses, dan bahasa yang mudah untuk di pahami oleh siswa pemula dalam dunia editing. Dengan hanya mengakses melalui website atau mendownload aplikasi pada handphone para siswa sudah bisa membuat beberapa tugas untuk pembelajaran, hal tersebut di setuju oleh informan E, Z dan C.

*"Seberapa seringkah aplikasi digunakan dalam proses belajar mengajar?"*

Aplikasi canva digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar ketika mereka mendapatkan sebuah tugas dari berbagai mata pelajaran, ada yang menggunakan

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

untuk tugas poster, power point, mauapun infogarfis. Informan akan menjelaskan tentang seberapa sering penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran sehari-hari. Informan E mengatakan bahwa cukup sering menggunakan aplikasi canva, informan D dan C mengatakan penggunaan aplikasi canva 2-4 kali dalam sebulan, informan Z mengatakan bahwa penggunaan aplikasi canva dilakukan ketika ada tugas untuk membuat materi yang akan di presentasikan dalam pembelajaran.

*"Bagaimana penerapan aplikasi canva dalam proses pembelajaran?"*

Penerapan aplikasi canva dalam proses pembelajaran di dukung oleh kebutuhan siswa untuk menunjang kemudahan dalam mengerjakan sebuah tugas. Aplikasi canva sangat mudah di terapkan oleh siswa karena akses yang mudah dan bahasa yang bisa di pahami menurut informan C dan D. Informan Z juga mengatakan sangat terbantu dengan adanya aplikasi canva yang dapat di akses di handphone dengan hal itu mengerjakan tugas lebih mudah dan tidak mengeluarkan biaya yang banyak. Informan E mengatakan jika tidak hanya seorang siswa saja yang menggunakan aplikasi canva tetapi para pengajar juga menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan materi, karena melihat tugas siswa yang menarik akhirnya guru mencoba memakai aplikasi canva agar tidak ada kebosanan yang dirasakan oleh para siswa ketika mendengar penjelasan materi yang diberikan.

*"Fitur apa yang lebih sering anda gunakan dalam aplikasi canva?"*

Fitur atau karakteristik dalam aplikasi canva adalah aplikasi editing dengan berbagai template power point, CV, Poster, Dokumen, Video seluler, Logo dengan fungsi masing-masing. Fitur yang sering digunakan oleh informan C adalah template power point, poster dan konten video. Informan D mengatakan jika pernah menggunakan seluruh fitur yang ada namun yang paling sering digunakan adalah template power point dan template poster. Informan Z menggunakan aplikasi canva untuk mengedit video yang akan di upload pada platform Instagram dan mendesain poster. Informan E mengatakan bahwa dia paling sering menggunakan template untuk power point, karena pada saat ini dalam proses pembelajaran sangat banyak tugas yang harus membuat power point.

*"Apakah kalian sebagai pengguna aplikasi canva merasa puas? Kepuasan apa yang anda dapat dari menggunakan aplikasi canva?"*

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Kepuasan para pengguna menjadi alasan aplikasi tersebut di unduh dan digunakan oleh banyak orang, kepuasan tersebut di dapatkan dari hal-hal yang ada dalam aplikasi canva dengan kepuasan tersebut sebuah aplikasi akan semakin dikenal oleh banyak orang dari mulut ke mulut. Informan C mengatakan sangat puas dengan aplikasi canva dengan fitur yang mudah digunakan dan banyak sekali tutorial yang beredar di sosial media, bisa memudahkan dalam mengembangkan kreativitas dalam bidang digital design. Hal ini di setuju oleh informan D menurutnya penggunaan aplikasi canva sangat memuaskan karena dapat meringankan siswa dalam mengerjakan tugas. Menurut informan Z aplikasi canva sangat memudahkan karena selain meringankan pekerjaan, aplikasi canva juga bisa menjadi media pembelajaran untuk design untuk para pemula. Dalam proses penggunaan aplikasi canva juga dapat menggali sisi kreativitas dari siswa-siswi karena mereka bisa menumpahkan segala kreativitas mereka dengan apa yang sudah disediakan oleh canva secara gratis.

Dari pertanyaan dan jawaban yang telah diberikan oleh informan terdapat banyak sekali kelebihan dan manfaat yang diberikan oleh aplikasi canva untuk siswa dalam proses pembelajaran, dan dalam sesi wawancara tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi canva sangat membantu para siswa dalam proses pembelajaran serta dapat membuat siswa lebih kreatif dan inovatif dan juga dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hal itu membuat dunia pendidikan menjadi lebih maju dan siswa akan menjadi lebih kreatif dalam menghadapi dunia pendidikan jenjang berikutnya. Tidak hanya kelebihan yang ada pada aplikasi canva, terdapat juga kekurangan yang ada sehingga ada beberapa siswa tidak bisa menggunakan aplikasi canva dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Terdapat banyak sekali aplikasi yang menyediakan fitur editing dan template seperti canva, beberapa aplikasi lain antara lain Microsoft Power Point, Capcut, PicsArt. Dari semua aplikasi tersebut terdapat masing-masing fungsi yang dimiliki. Pada Microsoft Power Point hanya terdapat template untuk presentasi, template tersebut hanya disediakan sebanyak 30 template standart, akan tetapi pada aplikasi Canva terdapat ratusan pilihan template dan tema untuk Power Point. Pada aplikasi Capcut terdapat berbagai template untuk video style editing atau video yang sedang trending, namun pada aplikasi Canva memiliki template video pemberitahuan

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

ataupun tentang informasi. Pada aplikasi PicsArt template juga memiliki variasi yang banyak, ada template presentasi, template video dan juga template gambar namun untuk penggunaan bahasanya lebih susah dipahami dan dimengerti daripada aplikasi Canva.

Penerapan teori uses and gratification terhadap aplikasi Canva adalah pemilihan aplikasi tersebut didasari oleh kebutuhan yang diperlukan oleh siswa sekolah menengah atas, berdasarkan pemilihan yang telah dilakukan dengan tingkatan pendidikan tingkat menengah pengetahuan serta kreativitas tentang editing dan juga perbandingan yang telah dilakukan oleh siswa dengan berbagai aplikasi editing lainnya. Dibandingkan dengan aplikasi lainnya, aplikasi canva lebih mudah dipahami, mudah digunakan dan juga fiturnya lengkap, sehingga siswa memilih untuk menggunakan aplikasi canva dalam kegiatan belajar.

Beberapa kekurangan yang ada pada aplikasi canva, beberapa diantaranya yaitu membutuhkan jaringan yang cukup stabil, ada beberapa kalimat dan bahasa yang digunakan dalam aplikasi canva sulit untuk dipahami oleh orang yang baru mengetahui dunia editing dan juga beberapa template yang memiliki fitur bergerak disediakan namun pengguna membayar biaya langganan. Sehingga aplikasi canva berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk mengedit dan membuat tugas dalam pembelajaran dengan kekurangan yang dimiliki, aplikasi canva tetap menjadi aplikasi yang disukai oleh siswa-siswa.

Pada fitur canva sendiri terbagi menjadi 2 yaitu gratis dan berbayar, pada layanan berbayar bisa bayar untuk individu dan untuk 5 orang. Beberapa fitur yang bisa didapatkan jika memilih canva gratis, antara lain : Editor seret dan taruh yang murah, 1 jutaan template yang di desain secara profesional, 1000-an jenis desain (konten media sosial dan lainnya), 3 jutaan graifis dan stok foto, tulisan dan desain buatan AI, pencetakan dan pengiriman desain, 5 GB Penyimpanan cloud

Sedangkan jika memilih layanan berbayar individu akan mendapatkan seluruh fitur yang ada pada layanan gratis dan di tambahkan dengan beberapa fitur lainnya, yaitu : template premium tanpa batas, 100 jutaan foto, video, grafis, dan audio, 100 kit merek untuk mengelola merek anda, ubah ukuran dan terjemahkan desain dalam sekejap, hapus latar belakang dalam satu kali klik, tingkatkan kreativitas dengan 20-an alat AI, rencanakan dan jadwalkan konten media sosial, penyimpanan cloud sebesar 1 TB, dukungan pelanggan setiap hari selama 24 jam.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Pada layanan berbayar kelompok akan mendapatkan seluruh fitur Pro Individu dan di tambahkan beberapa fitur lainnya, yaitu : kembangkan merek anda dan taruh aset di satu tempat, pastikan konsistensi merek dengan persetujuan, edit, beri komentar dan lakukan kolaborasi secara real time, buat salinan yang menjaga konsistensi merek dengan AI, laporan dan statistik tim, bayar sesuai jumlah pemakaian, penyimpanan cloud sebesar 1TB, dukungan pelanggan setiap hari selama 24 jam, pengawasan admin.

## Conclusion

Aplikasi canva merupakan aplikasi untuk editing dengan fitur yang cukup lengkap, penggunaan aplikasi Canva sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran siswa. Guru dan siswa sama-sama terbantu dengan adanya aplikasi canva siswa dapat menjadi lebih kreatif dan inovatif. Siswa dan guru juga sangat terbantu dan merasa puas dengan adanya aplikasi canva karena memudahkan dalam pembuatan tugas dan juga memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran merupakan sebuah inovasi yang bisa di terapkan dalam dunia pendidikan dengan pengawasan dari pihak pendidik dan di fasilitasi oleh sekolah. Dengan adanya aplikasi canva yang ada karena perkembangan teknologi dapat membuat dunia pendidikan lebih berkembang dan juga para siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menghadapi abad 21 serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam penyampaian materi pembelajaran. Diharapkan akan lebih banyak aplikasi lain yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan fitur dan kegunaan yang lebih baik, serta pemahaman tenaga pendidik dalam menggunakan internet yang sangat berkembang ini, dengan pemahaman tersebut para siswa lebih percaya diri dalam menggunakan internet untuk menunjang proses pembelajaran.

## Acknowledgement

Di balik keberhasilan artikel atau penelitian ini terdapat banyak orang yang mendukung peneliti dalam proses pembuatan penelitian. Tidak lupa saya berterima kasih dengan teman teman informan yang telah mengosongkan waktu dan menghadirkan banyak informasi untuk penelitian ini. Kantor tempat saya bekerja yang telah memberikan keleluasaan dalam saya mengerjakan penelitian ini di jam kantor saya sangat berterima kasih atas pengertian yang selalu diberikan untuk penelitian ini. Kepada para peneliti terdahulu saya mengucapkan terima kasih karena telah mempublikasi penelitiannya

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

sehingga memudahkan penelitian ini dalam mendapatkan informasi. Terima kasih kepada seluruh teman kelas saya yang selalu memberikan support agar penelitian ini bisa terselesaikan dengan segera.

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of and other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## References

- [1] A. C. Sari, "Komunikasi dan Media Sosial," 2018. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/329998890>
- [2] N. Shamadiyah, "Peran Perguruan Tinggi dalam Transfer Inovasi Teknologi Pertanian di Era MEA," Prosiding Seminar Nasional Pertanian, 2016.
- [3] K. B. Sukaharta, N. Santiyadnya, and I. G. Nurhayata, "Studi Evaluasi Proses Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Singaraja," J. Pendidikan Teknik Elektro Undiksha, vol. 6, no. 2, pp. 1–10, 2017.
- [4] S. M. Setiawati, "Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?," Helper: Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA, vol. 1, no. 2, pp. 23–30, 2018.
- [5] M. R. Oktaviani, D. H. M. Ramawi, M. Dirgantara, S. M. Sos, and M. A. P. Si, "Analisis Pemanfaatan Koleksi Perpustakaan oleh Mahasiswa STIA-NUSA dalam Menyelesaikan Skripsi," Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, vol. 5, no. 1, pp. 45–53, 2019.
- [6] Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, "Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran," 2015.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

- [7] I. R. Kurnia and T. Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *J. Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 3, pp. 1357–1363, Aug. 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5579.
- [8] J. Sapala and N. Nova, "Pengaruh Media Visual terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 5, no. 2, pp. 198–207, 2020.
- [9] D. V. Feby and T. Hidayanti, "Pemanfaatan Canva sebagai Modul Digital Interaktif Matematika untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh," *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, vol. 1, no. 3, pp. 112–118, 2022.
- [10] L. S. Kaffah, D. Setiawan, and E. Waluyo, "Pemanfaatan Media Cetak Poster dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas V SD," *J. Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 2023, no. 16, pp. 482–492, doi: 10.5281/zenodo.8246435.
- [11] T. Umi, F. Hayati, U. Sarjanawiyata, and T. Yogyakarta, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis ICT untuk Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*, pp. 101–110, 2022.
- [12] Tawakal and Munzir, "Pengembangan Standar Fisik dan Non-Fisik Wasit Sepakbola Asosiasi PSSI Kabupaten Aceh Besar," *J. Penjaskesrek*, vol. 10, no. 2, pp. 55–62, 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek>
- [13] M. K. Kojongian, T. I. W. J. Ogi, W. J. F. A. Tumbuan, and J. Manajemen, "Marketing Mix Effectiveness and Efficiency on Bukit Kasih Kanonang Religious Tourism in the Face of New Normal," *J. Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis*, vol. 10, no. 2, pp. 196–203, 2021.
- [14] A. Rachmawati, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Inovatif*, vol. 3, no. 1, pp. 45–53, 2022.
- [15] A. Fitri, "Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 30–38, 2023.