

OPTIMALISASI PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PBL)

Sitti Mukamilah¹, Ahmad², Moh. Soheh³, Rizal Alfian⁴, Khoirun Muasin⁵

^{1,4,5}Teknik Informatika, Universitas Islam Madura

²Ilmu Hukum, Universitas Islam Madura

³D3 Farmasi, Universitas Islam Madura

sitimukamilah@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang memiliki tujuan yang jelas dan relevan yang dikaitkan dengan standar pembelajaran dan kebutuhan siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, kebutuhan akan keterampilan berbasis digital semakin meningkat. Sehingga diperlukan pemahaman yang detail tentang penggunaan aplikasi digital. Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain mulai dari poster, brosur, presentasi, hingga desain media sosial dengan mudah dan cepat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan berupa pelatihan pembuatan pembelajaran berbasis proyek menggunakan tiga metode, yaitu; 1) Pembelajaran berbasis proyek, 2) pembelajaran berbasis tugas, 3) Demonstrasi atau praktek langsung. Integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan berkomunikasi secara visual. Secara keseluruhan, pelatihan pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan aplikasi Canva memberikan manfaat yang luas bagi siswa dalam pengembangan keterampilan, kreativitas, dan persiapan untuk masa depan yang semakin terhubung secara digital.

Kata Kunci: Project based learning, Digital Skill, Canva.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang aktif, berpusat pada siswa, dan melibatkan siswa dalam proyek-proyek autentik yang memerlukan pemecahan masalah, kreativitas, dan kerja tim. (Abidin, 2020) menjelaskan pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang siap dilaksanakan dan cocok untuk semua jenjang Pendidikan. Pembelajaran berbasis proyek menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui pengalaman dan sifat keingintahuan agar dapat menemukan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi (Dini, 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, kebutuhan akan keterampilan berbasis digital semakin meningkat. Siswa diberi tugas proyek yang melibatkan pembuatan poster, presentasi, atau materi lainnya yang memerlukan keterampilan desain grafis. (Sari, Musthafa, & Yusuf, 2021) mengemukakan beberapa tahapan tugas proyek yang akan diselesaikan oleh siswa, yaitu; 1)

tahap spekulasi, 2) merancang kegiatan proyek dan 3) melaksanakan tugas proyek. (Umam & Jiddiyah, 2021) tugas proyek yang dibebankan kepada siswa lebih kompleks untuk melatih kemandirian dan kemampuan siswa dalam berkolaborasi dengan siswa yang lain. Hal tersebut memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan sendiri ide dalam membuat proyek secara kolaboratif, mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi digital sangat diperlukan dalam lingkungan pendidikan yang kompetitif, siswa perlu memiliki keterampilan yang kuat dalam hal ini untuk bersaing dan menonjol.

“*Digital Transformation has become an imperative for most organizations in our world of emergent and continuous changes*” (Gong & Ribiere, 2021). Digitalisasi dalam bidang pendidikan penting untuk 1) Meningkatkan Kebutuhan Pengetahuan 2) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa; 3) membekali siswa dengan empat kemampuan: kreatif, komunikatif, berpikir kritis, dan kolaboratif; 4) Mendukung program pemerintah “*merdeka belajar*” yang tidak dibatasi ruang dan waktu (Isma, Rahmi, & Jamin, 2022). Digitalisasi dapat dijadikan sebagai alat

pendukung proses pembelajaran virtual tanpa mengurangi esensi penyampaian materi pembelajaran melalui platform online yang dapat digunakan secara fleksibel. Era digital yang semakin berkembang pesat, kebutuhan akan alat desain yang mudah digunakan dan memiliki kualitas profesional semakin meningkat. Siswa ditekankan untuk menguasai beberapa aplikasi yang dapat mempermudah siswa dalam menyelesaikan tugas proyek dalam beberapa mata pelajaran di sekolah. Salah satu solusi yang memenuhi kebutuhan ini adalah *aplikasi Canva*. Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain mulai dari poster, brosur, presentasi, hingga desain media sosial dengan mudah dan cepat. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh (Siswanjaya, 2021) dalam penelitiannya bahwa penggunaan canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan dan motivasi menulis siswa. Selain itu, (Supriady, Sholihah, & Adani, 2022) juga menyatakan bahwa canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi.

Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi canva. Manfaat lainnya untuk membuat media ajar, Canva menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dan video dalam ruang lingkup pendidikan. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu solusi tepat sebagai penunjang guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di abad 21 (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Berdasarkan analisis situasi dan kajian pustaka di atas, pelatihan aplikasi Canva bagi siswa menengah atas menjadi semakin penting. Melalui Canva, siswa dapat mengembangkan ide-ide, mengekspresikan diri mereka secara visual, dan menemukan minat baru dalam desain grafis. Salah satu tujuan utama dari

pelatihan Canva adalah untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek dimana siswa dapat menerapkan keterampilan yang mereka pelajari ke dalam konteks nyata. Dengan membuat poster, presentasi, atau materi visual lainnya menggunakan Canva, siswa akan dapat memperkuat pemahaman mereka tentang topik yang sedang dipelajari.

2. METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah : 1) Metode Pembelajaran Berbasis Proyek, 2) Metode Pembelajaran Berbasis Tugas, dan 3) Demonstrasi atau Praktek Langsung. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Madrasah Aliyah (MA) Sumber Anom, Palengaan Pamekasan. Kegiatan dilaksanakan selama 3 hari, sejak tanggal 22-24 Januari 2024. Kegiatan ini melibatkan 15 siswa yang terdiri dari siswa XI IPA dan XI IPS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini langkah-langkah yang telah dilaksanakan dalam kegiatan pelatihan pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan Aplikasi Canva bagi siswa :

a. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

Metode ini diterapkan dengan memberikan proyek-proyek kepada siswa dimana mereka harus menggunakan Canva untuk membuat desain berdasarkan topik atau konsep tertentu. Siswa diminta untuk membuat poster tentang masalah lingkungan, presentasi tentang sejarah budaya, atau desain media sosial untuk promosi produk makanan. Proyek-proyek ini memberikan konteks yang relevan dan mendorong siswa untuk menerapkan keterampilan yang mereka pelajari ke dalam situasi dunia nyata.

b. Metode Pembelajaran Berbasis Tugas

(Rosyidin & Nuruddin) mengemukakan bahwa salah satu metode pembelajaran yang dapat di implementasikan dalam beberapa mata pelajaran yaitu PBT, dikarenakan dalam metode PBT tugas dijadikan sebagai karakteristik utama. Selain itu, metode ini sangat cocok untuk meningkatkan pemahaman siswa, dan efektif dalam meningkatkan nilai siswa.

Metode ini digunakan dengan memberikan tugas-tugas yang lebih kecil kepada siswa untuk melatih keterampilan tertentu dalam Canva. Dalam pelatihan ini, siswa diberikan tugas untuk membuat gambar infografis tentang sebuah data yang diberikan, atau membuat desain logo untuk merek fiktif. Tugas-tugas ini dibuat dengan tingkat kesulitan yang bervariasi untuk menyesuaikan dengan tingkat keterampilan siswa.

c. Demonstrasi atau Praktek Langsung.

Guru memberikan demonstrasi tentang cara menggunakan berbagai fitur dan alat dalam Canva, kemudian meminta siswa untuk mengikuti dan mencoba sendiri. Demonstrasi dapat melatih siswa untuk belajar secara langsung melalui pengalaman praktis, sambil mendapatkan bimbingan dan dukungan dari guru jika diperlukan.

Pelatihan pembelajaran berbasis proyek dapat implementasikan di beberapa mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan di MA sumber anom. Adapun kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, kurikulum merdeka diterapkan untuk kelas X IPA dan IPS. Berikut adalah beberapa contoh pembelajaran berbasis proyek menggunakan aplikasi Canva di beberapa mata pelajaran:

Tabel 1. Pembelajaran Berbasis Proyek

No	Mata Pelajaran	Tugas/Proyek	Capaian Pembelajaran
1.	Bahasa Indonesia	Poster/Brosur	merancang desain yang menarik dan informatif
2.	Sejarah	Tokoh/Sejarah	membuat presentasi visual
3.	IPA	rantai makanan, siklus air, atau struktur sel	membuat poster/Membuat design Visual
4.	Bahasa Inggris	Podcast /Video about favorite book	merancang sampul podcast atau video, serta membuat slide presentasi yang menarik.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang aktif dan

berpusat pada siswa, dimana siswa terlibat dalam proyek-proyek autentik yang memungkinkan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan berkomunikasi secara visual. Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai desain dengan mudah, termasuk poster, presentasi, dan beberapa tugas berbasis proyek. Siswa dapat mengakses Canva melalui PC dan memulai membuat desain dengan menggunakan berbagai fitur yang disediakan.

Berikut ini Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Canva:

1. Pelatihan Pembuatan Akun Canva.

Siswa dapat memilih template yang sesuai dengan proyek yang akan dibuat, misalnya, poster promosi untuk acara sekolah. Setelah itu, Langkah selanjutnya siswa dapat menyesuaikan desain tersebut dengan menambahkan teks, gambar, dan elemen desain lainnya sesuai kebutuhan.



Gambar 1. Pembuatan Akun Canva

2. Pembuatan media pembelajaran presentasi

Selain pembuatan poster, siswa juga perlu memiliki keterampilan dalam membuat presentasi yang efektif. Presentasi yang baik dapat membantu siswa untuk menyampaikan ide atau informasi dengan jelas dan menarik. Pelatihan ini mengajarkan siswa tentang struktur presentasi yang baik, penggunaan elemen visual yang

menarik, dan teknik penyampaian yang efektif. Siswa diajarkan untuk merencanakan struktur presentasi dengan baik, termasuk pengenalan, isi utama, dan kesimpulan. Siswa juga diajarkan untuk menggunakan gambar, grafik, dan elemen visual lainnya untuk memperkuat pesan yang disampaikan dalam presentasi pada beberapa mata pelajaran sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum merdeka.

Tugas berbasis proyek yang menggunakan Canva dapat digunakan sebagai bentuk evaluasi berbasis kinerja di mana siswa dinilai berdasarkan kualitas desain dan kemampuan mereka dalam mengkomunikasikan ide secara visual. Evaluasi ini dapat memberikan gambaran yang lebih holistik tentang kemampuan siswa daripada ujian tertulis atau tes non tertulis.



Gambar 2. Pelatihan Membuat Slide Presentasi Menggunakan Aplikasi Canva

3. Membuat Poster

Langkah selanjutnya yaitu siswa diajarkan tentang pembuatan poster. Siswa diajarkan untuk membuat desain poster yang menarik dan informatif menggunakan Canva di PC. Siswa juga diajarkan untuk memperhatikan elemen-elemen desain seperti layout, warna, dan font agar poster mereka dapat menarik perhatian dan mudah dipahami oleh pembaca. Setelah poster selesai dibuat, siswa juga diajarkan tentang cara mendistribusikannya secara online melalui media sosial atau situs web sekolah.



Gambar 3. Membuat Poster dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Manfaat dari pelatihan pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

- 1) Peningkatan Literasi Digital: Siswa akan meningkatkan pemahaman tentang teknologi dan literasi digital melalui penggunaan Canva.
- 2) Pengembangan Kreativitas: Siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dalam menyampaikan ide dan konsep secara visual melalui desain yang mereka buat dengan Canva.
- 3) Kemampuan Berkolaborasi: Pelatihan berbasis proyek memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dimana siswa dapat belajar bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama.
- 4) Evaluasi Berbasis Kinerja: Proyek-proyek menggunakan Canva dapat digunakan sebagai bentuk evaluasi berbasis kinerja yang memberikan gambaran yang lebih holistik tentang kemampuan siswa.

4. KESIMPULAN

Adapun hasil dari kegiatan pelatihan pembelajaran berbasis proyek, serta memberikan bimbingan kepada siswa mengajarkan siswa penggunaan canva, pembuatan presentasi yang efektif, dan pembuatan poster, diharapkan siswa dapat memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menambah keterampilan di era digital saat ini. dengan demikian, siswa dapat menjadi individu yang kompeten dan sukses di masa depan yang semakin terhubung secara digital. secara keseluruhan, pelatihan pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan aplikasi canva memberikan manfaat yang luas bagi siswa dalam pengembangan keterampilan, kreativitas, dan persiapan untuk masa depan yang semakin terhubung secara digital.

5. SARAN

Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya yaitu mengeksplorasi lebih dalam penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran berbasis proyek, lebih focus pada bagaimana Canva dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan keterampilan digital siswa dan guru dalam ruang lingkup yang lebih luas di beberapa Lembaga Pendidikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2020). Efektivitas pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek literasi, dan pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37-52. doi:<https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.10736>
- Dini, J. (2022). Inovasi pembelajaran dimasa pandemi: implementasi pembelajaran berbasis proyek pendekatan destinasi imajinasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3901-3910. doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886>
- Gong, C., & Ribiere, V. (2021). Developing a unified definition of digital transformation. *Technovation*, 102, 102217. doi:<https://doi.org/10.1016/j.technovation.2020.102217>
- Isma, C. N., Rahmi, R., & Jamin, H. (2022). Urgensi digitalisasi pendidikan sekolah. *AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 129-141. doi:<https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1317>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rosyidin, I., & Nuruddin, M. MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS TUGAS (MODEL PBT) & MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBM).
- Sari, R. A., Musthafa, B., & Yusuf, F. N. (2021). Persepsi guru terhadap pembelajaran berbasis proyek di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 1-11. doi:<https://doi.org/10.17509/jpp.v21i2.36972>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421-442. doi:<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Supriady, D., Sholihah, L., & Adani, Y. S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Guru SMP di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sakai Sambayan*, 6(3), 148-151. doi:<https://doi.org/10.23960/jss.v6i3.372>
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350-356. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>