



Nina Dwi Putriani<sup>1</sup>  
 Anggi Oktaviani<sup>2</sup>  
 Hapsari Widayani<sup>3</sup>  
 Yayuk Chayatun<sup>4</sup>  
 Machsunah  
 Riri Cornellia<sup>5</sup>

## EXPLORATION OF NEW LEARNING MEDIA: CANVA AS A MEDIUM FOR BRAND LOGO DESIGN FOR VOCATIONAL STUDENTS

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pandangan yang lebih mendalam tentang potensi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK dan mengeksplorasi kemungkinan integrasi Canva ke dalam kurikulum pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). PAR merupakan pendekatan penelitian kolaboratif yang melibatkan partisipasi aktif dari para subjek penelitian, dalam hal ini siswa kelas 12 SMK PGRI 2 Lahat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran desain logo merek bagi siswa SMK efektif dan menarik. Integrasi Canva dalam kurikulum meningkatkan keterampilan desain kreatif dan teknis siswa. Respons siswa terhadap penggunaan Canva positif, dengan antarmuka yang ramah pengguna dan kemampuan untuk membuat konten visual yang terlihat profesional. Penelitian ini menggarisbawahi potensi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dan merekomendasikan integrasinya dalam kurikulum pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran desain logo merek memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan siswa SMK. Oleh karena itu, disarankan agar Canva diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum pembelajaran di SMK. Selain itu, perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan bagi pendidik untuk memaksimalkan penggunaan Canva dan memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan kreatif.

**Kata Kunci:** Canva, Media Pembelajaran, Desain Logo Merek, Integrasi Kurikulum dan Keterampilan Desain Grafis

### Abstract

The purpose of this research is to provide a more in-depth view of Canva's potential in improving graphic design skills of SMK students and explore the possibility of integrating Canva into the learning curriculum. The research method used in this research is Participatory Action Research (PAR). PAR is a collaborative research approach that involves the active participation of the research subjects, in this case the 12th grade students of SMK PGRI 2 Lahat. The results of this study show that the use of Canva as a learning media for brand logo design for SMK students is effective and interesting. The integration of Canva in the curriculum improves students' creative and technical design skills. Students' response to using Canva was positive, with a user-friendly interface and the ability to create professional-looking visual content. This study underlines Canva's potential in improving graphic design skills and recommends its integration in the learning curriculum. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of Canva as a learning medium for brand logo design has great potential in improving the skills of SMK students. Therefore, it is recommended that Canva be integrated more widely in the learning curriculum at SMK. In addition, it is necessary to conduct training and mentoring for educators to maximise the use of Canva and facilitate interactive and creative learning. to help the reader quickly ascertain the paper purposes. When used, an abstract always appears at the beginning of

<sup>1</sup> Prodi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Serelo

<sup>2,5</sup> Prodi Teknik Industri, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI

<sup>3</sup> Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu pendidikan dan pengetahuan sosial, Universitas Indraprasta PGRI

<sup>4</sup> Prodi PPKn, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

email: LahatNinadwiputriani0@gmail.com, anggioktaviani5@gmail.com, hapsariw17@gmail.com, yayukchayatunmachsunah@gmail.com, cornellia.axl@gmail.com

a manuscript or typescript, acting as the point-of-entry for any given academic paper or patent application. Abstracting and indexing services for various academic discipline are aimed at compiling a body of literature for that particular subject. Abstract length varies by discipline and publisher requirements. Abstracts are typically sectioned logically as an overview of what appears in the paper.

**Keywords:** Canva, Learning Media, Brand Logo Design, Curriculum Integration and Graphic Design Skills

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini mengalami transformasi yang signifikan dengan adopsi teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang fokus pada penguasaan keterampilan praktis, kreativitas, dan inovasi, perlu terus mengikut perkembangan teknologi untuk mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja yang siap bersaing di pasar global. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran di SMK adalah penggunaan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Di tengah perkembangan teknologi digital, media pembelajaran baru seperti Canva telah menjadi salah satu alat yang populer dan inovatif dalam proses pembelajaran. Canva merupakan platform desain grafis online yang memungkinkan penggunaannya, termasuk siswa SMK, untuk membuat berbagai jenis desain secara intuitif dan mudah.

Canva, alat desain grafis serbaguna, telah dieksplorasi dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa Canva dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Misalnya, Canva telah digunakan di ruang kelas pemasaran untuk mendorong kreativitas dan pembelajaran berbasis pengalaman (Hinchcliff & Mehmet, 2023). Selain itu, Canva telah digunakan dalam program pendidikan kejuruan untuk mempersiapkan siswa memasuki era digital dengan mengembangkan keterampilan dalam desain grafis, termasuk pembuatan logo (Churiyah et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran di SMK, eksplorasi Canva sebagai media desain logo merek menawarkan potensi yang besar untuk meningkatkan keterampilan kreatif dan teknis siswa. Pembelajaran desain logo merek bukan hanya tentang aspek estetika, tetapi juga melibatkan pemahaman tentang identitas merek, penggunaan warna, tipografi, dan elemen desain lainnya. Dengan memanfaatkan Canva, siswa dapat belajar secara interaktif dan praktis, sambil mengembangkan kemampuan desain grafis yang relevan dengan dunia industri.

Penggunaan Canva selaras dengan tren teknologi pendidikan saat ini, yang menekankan pentingnya mengintegrasikan alat bantu digital untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Antarmuka Canva yang ramah pengguna dan berbagai templat desain membuatnya dapat diakses oleh siswa dengan berbagai tingkat pengalaman desain, sehingga memungkinkan mereka untuk membuat logo dan konten visual yang terlihat profesional untuk tujuan pencitraan merek (Churiyah et al., 2022). Namun demikian, meskipun Canva menawarkan antarmuka yang ramah pengguna dan berbagai fitur yang mudah diakses, penggunaan platform ini dalam konteks pendidikan masih relatif baru dan belum sepenuhnya dieksplorasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi potensi Canva sebagai media pembelajaran desain logo merek untuk siswa SMK. Dengan menggabungkan media digital seperti Canva, pendidik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi metode pembelajaran alternatif (Ishlahiyah et al., 2021). Selain itu, integrasi alat digital dalam pendidikan dapat meningkatkan efikasi diri dan keterbukaan terhadap pengalaman belajar yang baru (Markowska & Wiklund, 2020). Pendidik dapat memanfaatkan media sosial dan platform daring untuk menciptakan peluang pendampingan teman sebaya dan memfasilitasi pengalaman belajar kolaboratif (Pinilla et al., 2015). Selain itu, penggunaan materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap berbagai mata pelajaran (Kurniawan & Saragih, 2016).

Dalam analisis ini, akan diidentifikasi bagaimana penggunaan Canva dapat memfasilitasi pembelajaran desain logo merek yang efektif dan menarik bagi siswa SMK. Selain itu, juga akan dievaluasi respons siswa terhadap penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran, termasuk kesulitan yang mereka hadapi dan manfaat yang mereka peroleh. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pandangan yang lebih mendalam tentang potensi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK, serta mengeksplorasi kemungkinan integrasi Canva ke

dalam kurikulum pembelajaran. Penelitian juga menunjukkan bahwa teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian siswa, terutama dalam hal pemahaman materi dan retensi informasi (Perelmutter et al., 2017). Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung berbagai gaya belajar siswa (Nicolaou et al., 2019). Selain itu, teknologi juga memungkinkan penerapan metode pengajaran yang inovatif, seperti augmented reality dan desain komunikasi visual, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Tzima et al., 2019)

Penelitian ini dapat menghadirkan kebaruan dalam penggunaan teknologi terkini, khususnya dalam konteks pembelajaran di SMK. Penelitian ini dapat menghadirkan kebaruan dalam penggunaan teknologi terkini, khususnya dalam konteks pembelajaran di SMK. Penggunaan Canva sebagai platform desain grafis online menunjukkan evolusi teknologi yang memungkinkan integrasi alat-alat kreatif baru ke dalam kurikulum pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Zhou & Lee (2017) meneliti pemanfaatan media sosial di lingkungan pembelajaran formal, khususnya berfokus pada strategi pembelajaran dan kepuasan di kalangan siswa menjelaskan bahwa dengan mengeksplorasi bagaimana siswa terlibat dengan platform media sosial untuk tujuan pembelajaran, penelitian ini menyoroti dampak teknologi ini terhadap hasil pembelajaran dan kepuasan siswa.

Menurut Anintyawati & Masithoh (2022) eksplorasi Canva sebagai media pembelajaran desain logo merek menekankan pada pengembangan keterampilan kreatif dan teknis siswa. Penelitian ini dapat menggali metode dan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengasah keterampilan desain grafis siswa SMK. Penggunaan Canva dalam pembelajaran desain logo merek merupakan contoh integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan. Penelitian ini dapat mengeksplorasi bagaimana Canva dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran yang ada dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK. (Mudinillah dan Isnain, 2022). Riset ini juga ingin menganalisis bagaimana jika proses penggunaan Canva sebagai platform desain grafis online menunjukkan evolusi teknologi yang memungkinkan integrasi alat-alat kreatif baru ke dalam kurikulum pendidikan. Dengan demikian, diharapkan eksplorasi media pembelajaran baru ini dapat menjadi langkah awal dalam menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti dan relevan bagi siswa SMK dalam mengembangkan keterampilan desain grafis mereka.

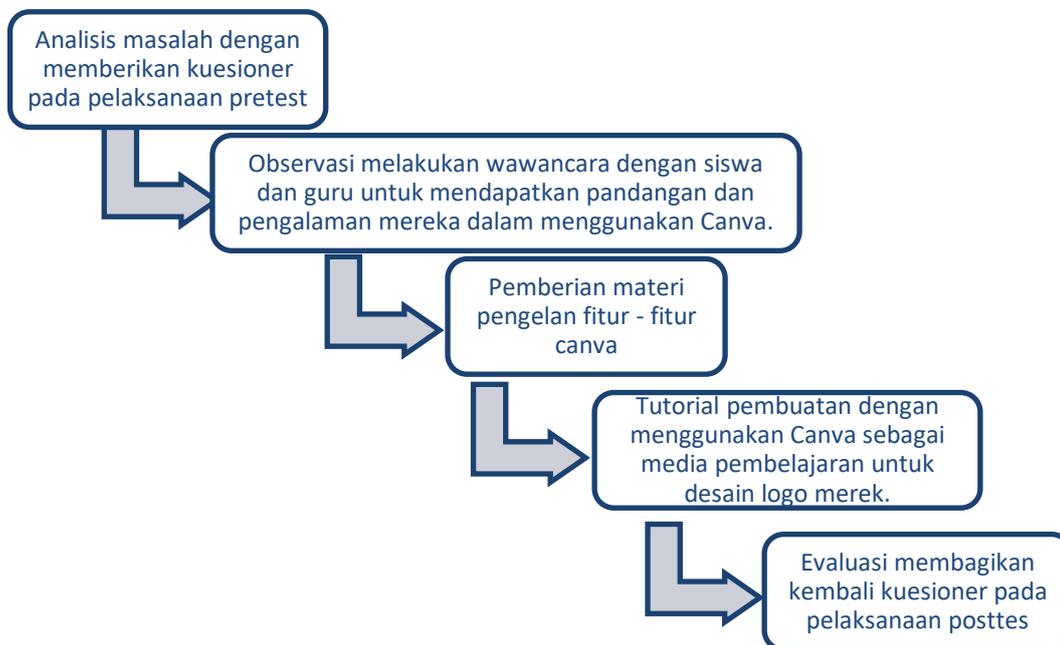
## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR). PAR merupakan pendekatan penelitian kolaboratif yang melibatkan partisipasi aktif dari para subjek penelitian dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, implementasi tindakan, dan evaluasi. Dalam konteks penelitian ini, siswa kelas 12 SMKS PGRI 2 Lahat akan menjadi subjek penelitian yang terlibat secara aktif dalam eksplorasi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran untuk desain logo merek. Melalui partisipasi mereka, penelitian ini akan memungkinkan mereka untuk berkontribusi secara langsung dalam proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan desain grafis mereka. Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

Tim peneliti akan bekerja sama dengan guru mata pelajaran Prakarya dan Pendidikan Kewirausahaan untuk mengidentifikasi masalah yang ingin diteliti dan menetapkan tujuan penelitian. Hal ini melibatkan penentuan bagaimana Canva dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran desain logo merek dan bagaimana hal ini dapat meningkatkan keterampilan siswa. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan di SMKS PGRI 2 Lahat pada tanggal 2 Februari 2024. Siswa kelas 12 berjumlah 121 orang akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan Canva untuk desain logo merek, yang dipandu oleh guru mata pelajaran Prakarya dan Pendidikan Kewirausahaan.

Data akan dikumpulkan melalui observasi pengisian kuesioner terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis dokumen seperti hasil karya siswa dan catatan pembelajaran. Data kualitatif yang terkumpul akan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang muncul dari pengalaman siswa dalam

menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Hasil analisis akan dievaluasi bersama dengan guru dan siswa untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dan untuk merencanakan langkah-langkah perbaikan atau pengembangan selanjutnya. Adapun alur penelitian ini digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Alur Penelitian

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut adalah hasil kuesioner pretest siswa kelas 12 SMKS PGRI 2 Lahat yang disajikan pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Kuesioner Pretest

No	Pertanyaan Kuesioner	Skala		
		Tidak	Iya	Ragu – Ragu
1	Apakah Anda pernah menggunakan Canva sebelumnya untuk membuat desain grafis atau logo?	75	35	75
2	Apakah di sekolah anda sudah memberikan media pembelajaran dengan bantuan penggunaan teknologi dalam belajar seperti desain grafis dll.	81	35	81
3	Apakah anda sudah familiar dengan konsep desain logo merek sebelumnya?	52	54	15
4	Apakah anda berencana membuka peluang bisnis dan menggunakan hasil desain anda sendiri ?	35	67	19
5	Apakah Anda memiliki kekhawatiran atau kendala spesifik terkait penggunaan Canva ?	12	69	40

Berikut adalah penjelasan hasil dari setiap nomor yang ada pada kuesioner pretest siswa kelas 12 SMKS PGRI 2 Lahat:

1 Pertanyaan 1 (Pertama):

Mayoritas siswa (75 siswa) belum pernah menggunakan Canva sebelumnya untuk membuat desain grafis atau logo. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman menggunakan Canva dalam konteks pembelajaran desain grafis mungkin cukup terbatas di kalangan siswa. Sebagian kecil siswa (35 siswa) telah memiliki pengalaman menggunakan Canva sebelumnya. Meskipun jumlah ini tidak dominan, tetapi keberadaannya menunjukkan adanya sebagian siswa yang memiliki pengetahuan atau keterampilan awal dalam menggunakan platform Canva. Terdapat sejumlah siswa (11 siswa) yang merasa ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan ini. Kemungkinan, mereka mungkin memiliki sedikit pengalaman menggunakan Canva atau belum yakin dengan jawaban mereka.

2 Pertanyaan 2 (Dua):

Sebagian kecil siswa (35 siswa) merasa bahwa di sekolah mereka sudah diberikan media pembelajaran dengan bantuan penggunaan teknologi, termasuk dalam bidang desain grafis. Hal ini menunjukkan bahwa ada upaya atau inisiatif dari pihak sekolah dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, meskipun jumlahnya masih terbatas. Mayoritas siswa (81 siswa) merasa bahwa di sekolah mereka belum memberikan media pembelajaran dengan bantuan teknologi seperti desain grafis. Hal ini menunjukkan bahwa ada potensi untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah tersebut, terutama dalam bidang desain grafis dan bidang lainnya. Terdapat sejumlah kecil siswa (5 siswa) yang merasa ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan ini. Kemungkinan, mereka mungkin tidak yakin atau tidak memiliki informasi yang cukup tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah mereka.

3 Pertanyaan 3 (Tiga):

Jumlah siswa yang menjawab "Iya" (52 siswa) menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki pengetahuan atau pemahaman awal tentang konsep desain logo merek sebelumnya. Hal ini mengindikasikan bahwa ada sebagian siswa yang sudah memiliki dasar pengetahuan dalam bidang desain logo merek sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan Canva. Sejumlah siswa yang menjawab "Tidak" (54 siswa) menunjukkan bahwa ada sebagian siswa yang belum familiar atau tidak memiliki pengetahuan tentang konsep desain logo merek sebelumnya. Hal ini dapat dijadikan sebagai titik awal untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep tersebut kepada siswa sebelum memulai pembelajaran menggunakan Canva. Terdapat sejumlah siswa yang menjawab "Ragu-ragu" (15 siswa), yang mengindikasikan bahwa mereka mungkin tidak yakin atau tidak memiliki keyakinan penuh terkait pengetahuan mereka tentang konsep desain logo merek. Hal ini menunjukkan perlunya klarifikasi atau penjelasan lebih lanjut terkait konsep desain logo merek kepada siswa sebelum memulai pembelajaran menggunakan Canva.

4 Pertanyaan 4 (Empat):

Mayoritas siswa (67 siswa) memiliki niat atau rencana untuk membuka peluang bisnis dan menggunakan hasil desain mereka sendiri di masa depan. Hal ini menunjukkan minat yang tinggi dari siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis mereka menjadi sebuah peluang bisnis yang potensial. Sebagian siswa (35 siswa) menjawab "Tidak", yang mengindikasikan bahwa ada sebagian siswa yang tidak memiliki rencana atau minat untuk membuka peluang bisnis menggunakan hasil desain mereka sendiri. Alasan di balik jawaban ini mungkin beragam, seperti fokus pada karier lain atau kurangnya minat dalam bidang bisnis. Terdapat sejumlah siswa (19 siswa) yang merasa ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan ini. Hal ini menunjukkan adanya ketidakpastian atau pertimbangan lebih lanjut dari siswa terkait rencana bisnis mereka di masa depan, yang mungkin memerlukan pemikiran lebih lanjut atau pembinaan

5 Pertanyaan 5 (Lima):

Mayoritas siswa (69 siswa) memiliki kekhawatiran atau kendala spesifik terkait penggunaan Canva. Hal ini menunjukkan adanya sejumlah siswa yang merasa tidak yakin atau memiliki ketidakpastian terkait penggunaan platform Canva, baik itu terkait fitur, fungsionalitas, atau kesulitan teknis lainnya. Sejumlah kecil siswa (12 siswa) menjawab "Tidak", yang

mengindikasikan bahwa ada sebagian siswa yang tidak memiliki kekhawatiran atau kendala spesifik terkait penggunaan Canva. Hal ini bisa jadi karena mereka telah memiliki pengalaman sebelumnya dengan platform ini atau merasa percaya diri dalam menghadapi teknologi baru. Terdapat sejumlah besar siswa (40 siswa) yang merasa ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan ini. Hal ini menunjukkan adanya keraguan atau ketidakpastian dari sebagian besar siswa terkait kekhawatiran atau kendala yang mereka miliki terkait penggunaan Canva. Mungkin mereka belum sepenuhnya menyadari potensi masalah yang mungkin timbul atau belum mengeksplorasi platform tersebut dengan baik.

Pembahasan

#### 1. Peran Canva dalam Meningkatkan Komunikasi Visual

Peran Canva dalam meningkatkan komunikasi visual sangat signifikan karena platform ini menyediakan beragam fitur dan alat yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain visual yang menarik dan efektif. Canva dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan visual, seperti poster, infografis, dan presentasi, yang dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran Naparini & Saad (2017). Dengan Canva, siswa dapat belajar untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang proyek-proyek visual, seperti membuat poster, brosur, atau desain logo, yang dapat meningkatkan keterampilan desain dan ekspresi kreatif mereka (Liu et al., 2020). Canva menyediakan akses mudah dan cepat ke berbagai template, grafik, dan elemen desain lainnya yang dapat digunakan oleh pengguna tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang tinggi. Hal ini memungkinkan siapa pun, termasuk pemula, untuk dengan cepat membuat desain visual yang menarik.

Berdasarkan hasil penelitian telah dijelaskan sebelumnya bahwa masih sedikit jumlah siswa yang memahami aplikasi canva namun sudah memiliki keterampilan dalam desain logo. Dalam jangka panjang sebaiknya disarankan para guru melibatkan media pembelajaran canva ini agar bukan hanya berdampak kepada tenaga pengajar tetapi juga para siswa yang bisa mendapatkan banyak potensi atau peluang dalam menciptakan karya visualnya. Hasil penelitian ini juga mempertegas bahwa canva memiliki berbagai fitur desain yang dapat digunakan untuk menciptakan desain visual yang berkualitas tinggi. Fitur-fitur ini termasuk beragam jenis font, filter gambar, ikon, grafik, dan elemen desain lainnya yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna.

Menurut Dundar (2023) Canva dapat digunakan sebagai pendekatan teknoinovatif dalam desain komunikasi visual, seperti contohnya dalam pengajaran geografi, di mana visual geografis yang tersedia dalam Canva dapat digunakan dalam berbagai dimensi proses pengajaran geografi. Selain itu, pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini salah satu tujuannya bagaimana menumbuhkan jiwa wirausaha maka dari itu dengan mengajarkan aplikasi canva akan menjadi peluang bagi siswa kelak jika ingin membuka usaha. Hasil penelitian ini juga mendeskripsikan bagaimana minat usaha para siswa yang ingin bercita-cita membangun bisnis sendiri. Canva dapat digunakan untuk merancang model bisnis yang lebih berkelanjutan, terutama dalam konteks ekonomi lingkaran, di mana model bisnis dianalisis dari perspektif ekonomi lingkaran (López-Nicolás et al., 2021). Meskipun begitu, masih ada juga beberapa siswa yang tidak berkeinginan menjadi seorang pengusaha namun penggunaan aplikasi canva ini sangat akan membantu di masa depan untuk jenjang karir para siswa. Canva dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam hal visualisasi dan komunikasi ide-ide yang kompleks (Meyer et al., 2013). Dengan demikian, Canva memiliki peran yang penting dalam meningkatkan komunikasi visual dengan menyediakan alat dan fitur yang memudahkan pembuatan desain visual yang menarik, profesional, dan efektif bagi pengguna dari berbagai latar belakang dan tingkat keterampilan.

#### 2. Peran Canva sebagai media pembelajaran Berintegrasi Teknologi dalam Pendidikan Kejuruan

Inovasi pendidikan mengacu pada proses menciptakan dan menerapkan ide, konsep, metode, atau teknologi baru dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan efektivitas, relevansi, dan kualitas pembelajaran. Ini mencakup perubahan atau peningkatan dalam berbagai aspek pendidikan, termasuk kurikulum, metode pengajaran dan pembelajaran, teknologi pendidikan, evaluasi, dan manajemen sekolah. Canva dapat digunakan sebagai alat

kolaborasi yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam proyek-proyek desain grafis, memperkuat keterampilan kerja tim dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Mo & Yan, 2021). Integrasi Canva dalam pembelajaran kejuruan juga dapat membantu siswa memahami dan menguasai teknologi yang relevan dengan bidang kejuruan mereka, sehingga mempersiapkan mereka untuk tuntutan dunia kerja yang semakin digital (Jalinus et al., 2023). Memilih teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan kejuruan dan tujuan pembelajaran. Ini dapat mencakup perangkat keras seperti komputer, tablet, atau perangkat mobile, serta perangkat lunak atau aplikasi pendidikan yang relevan dengan konteks pembelajaran. Siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat portofolio digital yang mencerminkan kemampuan desain grafis dan kreativitas mereka, yang dapat menjadi aset berharga dalam mencari pekerjaan atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Boersma et al., 2015).

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa minim akan kekhawatirannya terhadap penggunaan media belajar digital yaitu aplikasi canva, hal ini sudah dapat diprediksi bahwa para siswa - siswa sudah memiliki dasar dalam penggunaan teknologi, namun belum memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup. Pelaksanaan penelitian ini telah memberikan peluang baru bagi para siswa untuk memiliki kesadaran bahwa belajar dengan media digital akan sangat membantu. Terkhusus bagi para guru dengan keterlibatan media menggunakan canva, menjadi strategi yang cukup muktahir dalam era teknologi saat ini, karena media pembelajaran tanpa inovasi digitalisasi akan sangat tertinggal dan sulit untuk mengembangkan bakat siswa. Tanpa inovasi digitalisasi, media pembelajaran cenderung kurang menarik dan kurang interaktif, yang dapat mengakibatkan keterlibatan siswa yang rendah dalam proses pembelajaran Ansari & Khan (2020). Media pembelajaran tradisional tanpa inovasi digitalisasi mungkin tidak dapat menyediakan akses yang mudah dan fleksibel terhadap materi pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran berbasis teknologi (Lucena et al., 2019).

Tanpa inovasi digitalisasi, siswa mungkin tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam dunia kerja saat ini, seperti keterampilan desain grafis, literasi digital, atau kemampuan berkolaborasi secara daring (Narva et al., 2016). Media pembelajaran tanpa inovasi digitalisasi mungkin tidak mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, termasuk dalam hal efektivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan pencapaian hasil belajar (Alsmadi et al., 2021). Hasil penelitian ini kemudian memperjelas argumentasi sebelumnya bahwa Media pembelajaran tradisional cenderung kurang fleksibel dalam menyediakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Tanpa inovasi digitalisasi, sulit bagi pendidik untuk menyediakan pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar, tingkat keterampilan, atau minat siswa secara efektif. Dengan demikian, Canva memiliki peran yang penting dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan kejuruan dengan menyediakan alat yang memungkinkan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Ini membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan persiapan siswa untuk memasuki pasar kerja yang semakin terkait dengan teknologi.

### 3. Peluang dan Tantangan Canva sebagai media pembelajaran digital

Pendidikan sekolah membentuk sumber daya manusia Indonesia secara bertahap atau berkelanjutan, seperti pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa (Imron, 2021). Menurut Nurhisam (2017), tujuan pelaksanaan pendidikan adalah untuk menghasilkan angkatan yang berkualitas, sebagai tanggapan atas kejahatan moral yang terjadi pada generasi muda saat ini. Pembelajaran adalah aktivitas yang terdiri dari elemen-elemen yang sangat berjiwa kemanusiaan, yang mana layanan atau prasarana, dan metode proses yang saling berhubungan dan dapat merajai satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran (Bakri et al., 2021). Aplikasi Canva sangat cocok untuk mendesain media pembelajaran karena memiliki banyak template yang dapat digunakan untuk membuat bentuk inti materi yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini mendeskripsikan berdasarkan hasil kuesioner bahwa siswa akan lebih mudah memahami media pembelajaran yang luar biasa, menarik, dan memukau jika dikemas dengan inovasi digital.

Canva dapat digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi numerasi dan digital siswa (Rahmawati & Atmojo, 2021). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Wiyono et al., 2023). Selama proses desain pembelajaran, banyak hal yang harus dipertimbangkan. Setiap faktor ini berhubungan erat satu sama lain dan mempengaruhi satu sama lain hanya sampai batas tertentu. yang mana elemen-elemen ini harus dipersiapkan melalui proses desain instruksional.

Meskipun digitalisasi akan membawa ke dampak yang lebih positif namun tentu saja dalam dunia pendidikan setidaknya para tenaga pengajar mempersiapkan apa saja resiko dan tantangan yang harus dihadapi dalam melibakan media pembelajaran yang berinovai teknologi. Implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital dapat menghadapi hambatan dalam integrasi teknologi ke dalam kurikulum dan proses pembelajaran (Citradevi, 2023). tantangan terkait akses dan infrastruktur teknologi mungkin mempengaruhi efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran, terutama di lingkungan dengan keterbatasan teknologi (Afifulloh & Sulistiono, 2023). Penting untuk memastikan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sari et al., 2022). Dengan memahami peluang dan tantangan Canva sebagai media pembelajaran digital, pendidik dapat mengoptimalkan potensi teknologi ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil riset ini mengembangkan sebuah konsep apa saja tantangan dan peluang yang harus dipersiapkan yang telah dikaji melalui penelitian sebelumnya serta hasil observasi, terlampir pada tabel berikut

Tabel 2. Peluang Penggunaan Canva

No	Peluang	Penjelasan
1	Kemudahan Penggunaan	Canva memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, membuatnya cocok untuk digunakan oleh pendidik dan siswa tanpa keterampilan desain grafis yang tinggi.
2	Aksesibilitas	Canva dapat diakses secara daring dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar, memungkinkan akses pembelajaran di mana saja dan kapan saja.
3	Fitur Desain yang Kaya	Platform ini menyediakan berbagai fitur desain yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan visualmente menarik, termasuk berbagai template, grafik, dan elemen desain lainnya.
4	Customisasi yang Fleksibel	Canva memungkinkan pengguna untuk sepenuhnya menyesuaikan desain mereka sesuai dengan preferensi dan kebutuhan, termasuk warna, font, dan tata letak.
5	Kolaborasi dan Berbagi	Fitur kolaborasi Canva memungkinkan guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam pembuatan materi pembelajaran, berbagi ide, dan memberikan umpan balik secara real-time.
6	Integrasi dengan Platform Lain	Canva dapat dengan mudah diintegrasikan dengan platform pembelajaran lainnya, seperti LMS ( <i>Learning Management System</i> ), memungkinkan pengguna untuk mengakses desain mereka di berbagai konteks pembelajaran.

Tabel 3. Tantangan Penggunaan Canva

No	Tantangan	Penjelasan
1	Keterbatasan Fungsionalitas	Meskipun Canva memiliki versi gratis yang kuat,

	Gratis	beberapa fitur dan elemen desain hanya tersedia dalam versi berbayar, membatasi akses pengguna terhadap berbagai alat dan fitur.
2	Kurva Pembelajaran	Meskipun antarmuka pengguna Canva dirancang untuk menjadi intuitif, masih diperlukan waktu untuk mempelajari berbagai fitur dan fungsionalitasnya, terutama bagi pengguna yang kurang berpengalaman dalam desain grafis.
3	Keterbatasan Desain yang Mungkin Terlalu Umum	Penggunaan template dan elemen desain yang umum dalam Canva dapat menyebabkan materi pembelajaran menjadi terlalu seragam atau kurang unik, membatasi kreativitas dan inovasi dalam desain.
4	Masalah Privasi dan Keamanan	Seperti halnya dengan semua platform digital, ada potensi masalah privasi dan keamanan terkait dengan penggunaan Canva, terutama jika informasi sensitif atau data pribadi disimpan atau dibagikan melalui platform ini.
5	Ketergantungan pada Koneksi Internet	Canva adalah platform berbasis web, yang berarti pengguna memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengaksesnya. Ini dapat menjadi tantangan jika pengguna berada di daerah dengan akses internet yang terbatas atau tidak stabil.

Dengan mempertimbangkan peluang dan tantangan ini, pendidik dan pengguna Canva dapat mengoptimalkan penggunaan platform ini sebagai media pembelajaran digital dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia sambil mengatasi hambatan yang mungkin muncul. Di bawah ini hasil evaluasi pelaksanaan penelitian ini dengan menggunakan pengisian kuesioner posttest

Tabel 4. Kuesioner Posttest

No	Pertanyaan Kuesioner	Skala		
		Tidak	Iya	Ragu – Ragu
1	Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva sebagai alat untuk desain logo merek setelah mengikuti pembelajaran ini?	12	101	8
2	Apakah anda merasa pengetahuan anda bertambah setelah terlibat dalam pengalaman menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dalam pembuatan desain logo merek?	7	86	28
3	Apakah Anda merasakan manfaat yang dominan dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang bermanfaat dalam konteks pendidikan kejuruan?	16	94	11
4	Apakah Anda merasa lebih siap untuk menggunakan keterampilan desain grafis	2	106	13

	yang Anda pelajari dengan Canva di dunia nyata atau dalam karier Anda di masa depan?			
--	--	--	--	--

Berikut disajikan foto pelaksanaan pembuatan logo merek siswa kelas 12 SMKS PGRI 2 Lahat sebagai berikut:



Gambar 2. Foto pelaksanaan hasil pembuatan logo merek siswa SMK

## SIMPULAN

1. Dalam konteks pembelajaran di SMK, eksplorasi Canva sebagai media desain logo merek menawarkan potensi yang besar untuk meningkatkan keterampilan kreatif dan teknis siswa. Pembelajaran desain logo merek bukan hanya tentang aspek estetika, tetapi juga melibatkan pemahaman tentang identitas merek, penggunaan warna, tipografi, dan elemen desain lainnya. Dengan memanfaatkan Canva, siswa dapat belajar secara interaktif dan praktis, sambil mengembangkan kemampuan desain grafis yang relevan dengan dunia industri.
2. Dalam jangka panjang sebaiknya disarankan para guru melibatkan media pembelajaran canva ini agar bukan hanya berdampak kepada tenaga pengajar tetapi juga para siswa yang bisa mendapatkan banyak potensi atau peluang dalam menciptakan karya visualnya. Hasil penelitian ini juga mempertegas bahwa canva memiliki berbagai fitur desain yang dapat digunakan untuk menciptakan desain visual yang berkualitas tinggi.
3. Pelaksanaan penelitian ini telah memberikan peluang baru bagi para siswa untu memiliki kesadaran bahwa belajat dengan media digital akan sangat membantu. Terkhusus bagi para guru dengan keterlibatan media menggunakan canva, menjadi strategi yang cukup muktahir dalam era teknologi saat ini, karena media pembelajaran tanpa inovasi digitalisasi akan sangat tertinggal dan sulit untuk mengembangkan bakat siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh, M. and Sulistiono, M. (2023). Penguatan literasi digital melalui pembuatan media pembelajaran audio visual. *Wikrama Parahita Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211-216.
- Anintyawati, R. and Masithoh, D. (2022). Pelatihan media pembelajaran canva sebagai pendukung program digitalisasi di mts. assalafiyah mlangi yogyakarta. *Darma Diksani Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 117-125.
- Ansari, J. and Khan, N. (2020). Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning. *Smart Learning Environments*, 7(1).
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, Vol . 7 No . 1 , Januari 2021 ISSN : 2442 – 2525 , E \_ ISSN : 2721-7906 PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PRESENTASI DAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA KEPADA GURU DI KOTA MEDAN DAN JAYAPURA SECARA ONLINE *Jurnal Ilmiah Pro*. 7(1), 1–10
- Churiyah, M., Basuki, A., Dharma, B., Filianti, F., & Sakdiyyah, D. (2022). Canva for education as a learning tool for center of excellence vocational school (smk pusat keunggulan) program to prepare competitive graduates in the field of creative skills in the digital age. *International Journal of Community Service & Engagement*, 3(1), 34-42.

- Citradevi, C. (2023). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ipa: seberapa efektif? sebuah studi literatur. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270-275.
- DÜNDAR, E. (2023). A techno-innovative approach to visual communication design in geography teaching: canva. *Sosyal Bilimler Ve Eğitim Dergisi*, 6(2), 212-233.
- Hincheliff, M. and Mehmet, M. (2023). Embedding canva into the marketing classroom: a dialogic and social learning approach to classroom innovation. *Higher Education Skills and Work-Based Learning*, 13(6), 1174-1186. <https://doi.org/10.1108/heswbl-11-2022-0230>
- Imron, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Min Kudus. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(2), 152–163.
- Ishlahiyah, M., Furaida, A., & Latifah, N. (2021). Online course application: the strategies in boosting students' engagement..
- Jalinus, N., Syahril, S., Haq, S., & Kassymova, G. (2023). Work-based learning for the engineering field in vocational education: understanding concepts, principles and best practices. *Journal of Engineering Researcher and Lecturer*, 2(1), 9-17.
- Kurniawan, D. and Saragih, A. (2016). Pengembangan bahan pembelajaran media interaktif pada mata pelajaran ppkn. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1).
- Liu, X., Dohler, M., & Deng, Y. (2020). Vibrotactile quality assessment: hybrid metric design based on snr and ssim. *Ieee Transactions on Multimedia*, 22(4), 921-933.
- Lucena, F., Belmonte, J., Cabrera, A., Torres, J., & Sánchez, S. (2019). Academic effects of the use of flipped learning in physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1), 276.
- Markowska, M. and Wiklund, J. (2020). Entrepreneurial learning under uncertainty: exploring the role of self-efficacy and perceived complexity. *Entrepreneurship and Regional Development*, 32(7-8), 606-628.
- Meyer, R., Höllerer, M., Jancsary, D., & Leeuwen, T. (2013). The visual dimension in organizing, organization, and organization research: core ideas, current developments, and promising avenues. *Academy of Management Annals*, 7(1), 489-555.
- Mo, H. and Yan, X. (2021). Problems and countermeasures of cultivating autonomous english learning ability in vocational colleges based on informationization. *Journal of Contemporary Educational Research*, 5(6), 1-7.
- Mudinillah, A. and Isnain, D. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan penguasaan mufradat dalam pembelajaran bahasa arab siswa kelas iii madrasah ibtdaiyah. *J. Inf. Tekn. Pend.*, 1(2), 55-65.
- Naparin, H. and Saad, A. (2017). Infographics in education : review on infographics design. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 9(4/5/6), 15-24.
- Narva, A., Norton, J., & Boulware, L. (2016). Educating patients about ckd. *Clinical Journal of the American Society of Nephrology*, 11(4), 694-703. <https://doi.org/10.2215/cjn.07680715>
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media. *Education Sciences*, 9(3), 196.
- Nurhisam, L. (2017). Implementasi pendidikan karakter sebagai solusi dekadensi moral anak bangsa. *Elementary*, 5(1), 110-131.
- Perelmutter, B., McGregor, K., & Gordon, K. (2017). Assistive technology interventions for adolescents and adults with learning disabilities: an evidence-based systematic review and meta-analysis. *Computers & Education*, 114, 139-163. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.06.005>
- Pinilla, S., Nicolai, L., Gradel, M., Pander, T., Fischer, M., Borch, P., ... & Dimitriadis, K. (2015). Undergraduate medical students using facebook as a peer-mentoring platform: a mixed-methods study. *Jmir Medical Education*, 1(2), e12.
- Rahmawati, F. and Atmojo, I. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran ipa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Sari, D., Sukmawati, R., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T., Ramadhan, C., ... & Arifah, N. (2022). Implementasi canva untuk pengembangan media pembelajaran interaktif bagi mgmp matematika. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491.

- Tzima, S., Styliaras, G., & Bassounas, A. (2019). Augmented reality applications in education: teachers point of view. *Education Sciences*, 9(2), 99. <https://doi.org/10.3390/educsci9020099>
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N., Purnama, S., Budiman, J., ... & Febrianti, U. (2023). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis canva bagi guru mgmp ips kabupaten mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183.
- Zhou, Q. and Lee, C. (2017). Using social media in formal learning: investigating learning strategies and satisfaction. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 54(1), 472-482. <https://doi.org/10.1002/pa2.2017.14505401051>