
ANALISIS EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK MATERI ASMAULHUSNA KELAS 10 DENGAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING DI MADRASAH ALIYAH DARUL AMANAH BEDONO

Ihsan Prasetyo¹, Ahmad Mustafidin²

^{1,2}STAI Wali Sembilan Semarang

ihsanprasetyo93@gmail.com

ABSTRACT; *Progress in the field of science and technology means that educators must keep up with the times where the use of modern technology is increasingly high. This development also has positive and negative influences, one of the positive influences is making lessons more interactive by allowing students to access easily accessible learning resources, but behind it all there are also negative influences in the world of education such as the misuse of technology to do things that are not important. , thus making students lazy in studying. In this case, teachers play an important role in the world of education as guides and role models directly for students. In the context of modern technology, teachers must be able to utilize and guide students, one of which is using Canva editing media which is a graphic design application in the form of posters, presentations, documentation. , visual content etc. The use of Canva media also requires guidance because Canva is in the form of graphic design editing, if misused it will create a violation (ITE Law number 28 of 2014 concerning copyright and the Information and Electronic Transactions Law) which discusses graphic design. The use of the Canva application media provides a dominant positive effect so that it can be said to be effective learning.*

Keywords: *Effectiveness, Canva, Mind Mapping, Learning, Aqidah.*

ABSTRAK; Kemajuan dibidang iptek membuat Para Pendidik harus mengikuti perkembangan zaman yang kian semakin tinggi akan penggunaan teknologi modern. Perkembangan ini juga memberikan pengaruh positif dan negative, salah satu pengaruh positif yaitu membuat pelajaran lebih interaktif dengan memungkinkan peserta didik dapat mengakses sumber belajar yang mudah dijangkau, namun dibalik itu semua juga terdapat pengaruh negative dalam dunia pendidikan seperti penyalahgunaan teknologi untuk melakukan sesuatu yang tidak penting, sehingga membuat siswa malas dalam belajar. Dalam hal ini guru berperan penting dalam dunia pendidikan sebagai pembimbing dan teladan secara langsung kepada peserta didik, dalam konteks teknologi modern, guru harus bisa memanfaatkan dan membimbing peserta

didik, salah satunya menggunakan media editing canva yang merupakan aplikasi design grafis berupa poster, presentasi, dokumentasi, konten visual dll. Penggunaan media canva ini juga perlu bimbingan karena canva berupa editing design grafis, jika disalah gunakan maka akan membuat pelanggaran (undang-undang ITE nomer 28 tahun 2014 tentang hak cipta dan undang-undang informasi dan transaksi elektronik) yang membahas tentang design grafis. Penggunaan media aplikasi canva memberikan efek positif yang dominan sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci: Efektivitas, Canva, Mind Mapping, Pembelajaran, Aqidah.

PENDAHULUAN

Pada masa Nabi Muhammad SAW, Islam dikembangkan oleh Nabi dengan menggunakan media arus utama berupa perkataan dan perbuatannya sendiri.¹ Nabi sebagai Uswatun Hasana dengan selalu menampilkan sifat-sifat terpuji dalam hidupnya.² Hal ini sejalan dengan firman Allah ayat 21 Surat Al-Ahzab dijelaskan:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۖ

*“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah”.*³

Dalam perkembangan zaman kita sebagai calon pendidik dituntut untuk mengikuti zaman yang serba maju dalam lingkup IPTEK⁴, karena peserta didik saat ini biasa dikenal dengan generasi digital yang lebih tertarik dengan pembelajaran interactive dan visual.⁵

Akan tetapi, media pengembangan IPTEK mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Kemendikbud RI mengungkapkan bahwa 60% pendidik memiliki

¹ Halen Dwistia et al., “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 81–99, <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>.

² Muhammad Fachran Haikal et al., “Penerapan Manajemen Strategi Dalam Dakwah Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 3 (2023): 11142–55.

³ J Beno, A.P Silen, and M Yanti, “Konsep Pendidikan Karakter Dalam Surah Al-Ahzab Ayat 21 Perspektif Tafsir Al-Misbah Karya M. Quraish Syihab,” *Braz Dent J.* 33, no. 1 (2022): 1–12.

⁴ “pendahuluan pendidikan terintegrasi media iptek,” *integration of climate protection and cultural heritage: aspects in policy and development plans. free and hanseatic city of hamburg* 26, no. 4 (2013): 1–37.

⁵ ahmad mahyudin, “pengembangan media pembelajaran canva mata pelajaran pai & bp fase c - sekolah dasar,” *journal of instruction and development researches* 3, no. 4 (2023): 169–77.

keterbatasan dalam penggunaan teknologi modern sehingga peserta didik cenderung meremehkan dan menganggap guru itu bodoh karena tidak bisa menggunakan teknologi pengembangan IPTEK. Media juga mempengaruhi mental, pikiran dan perilaku peserta didik, penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik lebih terfokuskan dan termotivasi terhadap kegiatan belajar mengajar.⁶

Oleh karenanya salah satu teknologi modern yang mempengaruhi stimulus adalah media aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi design grafis yang menyediakan berbagai template, sehingga peserta didik bebas memilih untuk menggunakannya. Oleh karena itu, aplikasi canva bisa menjadi salah satu opsi media pembelajaran dari berbagai aplikasi design grafis lainnya.⁷

Pada penelitian ini, penggunaan aplikasi canva dikorelasikan dengan metode mind mapping. Metode mind mapping merupakan metode yang bertujuan untuk mengkonsep struktural dengan maksud mempermudah guru saat menerangkan materi kepada peserta didik.⁸ Buzan (2009) mengatakan bahwa metode mind mapping merupakan suatu metode mencatat kreatif, efektif adapun secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran yang ada sehingga mudah untuk menyimpan pengetahuan yang dipelajari.⁹

Perlu penulis ketahui kelebihan dan kelemahan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran interaktif agar mengetahui kemudahan dan kesulitan apa yang terjadi saat penggunaan media tersebut, penulis juga berupaya untuk menemukan solusi dari problematika penggunaan media aplikasi canva dengan mencari berbagai sumber penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penulis berpendapat bahwa media aplikasi canva merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang membuat pembelajaran semakin asik. Dalam kesempatan kali ini, penulis akan menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak bab asmaulhusna pada kelas 10 Madrasah Aliyah Darul Amanah Bedono.

⁶ muhammad hasan et al., *media pembelajaran, tahta media group*, 2021.

⁷ ayun permata syahrir¹, sadira putri zahirah², and ummi salamah³, "pemanfaatan aplikasi desain grafis canva dalam pembelajaran multimedia di sma negeri 1 taman," *prosiding seminar nasional*, no. 1 (2023): 732–42.

⁸ rahmad mulia pane, "pendekatan strategi mind mapping dalam pelajaran sejarah perkembangan demokrasi indonesia," *education & learning* 2, no. 1 (2022): 16–21, <https://doi.org/10.57251/el.v2i1.229>.

⁹ isnania lestari, "penerapan model pembelajaran mind mapping dalam metode quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar," *edudikara: jurnal pendidikan dan pembelajaran* 3, no. 3 (2018): 231–39, <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i3.5>.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan tujuan agar dapat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Sehubungan dengan hal itu penulis juga menggunakan metode *survey* atau penelitian langsung di lapangan. Metode ini merupakan penelitian yang dilakukan langsung dengan observasi terjun kedalam objek yang akan penulis analisis dengan tujuan agar dapat memperoleh data secara mendalam.¹⁰ Dalam hal ini pengumpulan data penelitian diperoleh melalui hasil wawancara, observasi dan dokumentasi penelitian¹¹.

Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, mendeskripsikan, dan menjelaskan ciri-ciri dan kekhasan dampak sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau diuraikan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Bedanya dengan penelitian kuantitatif adalah penelitian ini dimulai dengan data, menggunakan teori yang ada sebagai bahan penjelasan, dan diakhiri dengan teori.¹²

HASIL DAN PEMBAHASAN

- a. Cara menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran
- b. Kelemahan dan kelebihan media teknologi pembelajaran berbasis canva
- c. Analisis efektifitas penggunaan media pembelajaran aplikasi canva korelasinya dengan metode mind mapping

Canva merupakan platform design grafis online yang menyediakan berbagai template guna mempermudah penggunaannya.¹³ Canva dapat digunakan di beberapa versi yaitu laptop, android, iphone dan lainnya, salah satu kelebihan canva seperti memiliki template design yang menarik, bermanfaat untuk mengasah kreatifitas, lebih menghemat waktu dalam design praktis.¹⁴

Prosedur penggunaan aplikasi canva adalah sebagai berikut:

¹⁰ Ririn Handayani, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung, 2020.

¹¹ Bambang Sugono, Grafindo Persada, and Lexy J. Moleong, "metode penelitian a . jenis dan pendekatan penelitian b . setting penelitian c . subjek dan objek penelitian," 2003, 32–40.

¹² Masfi Sya'fiatul Ummah, *buku metode peneltian kualitatif, sustainability (switzerland)*, vol. 11, 2019.

¹³ Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–13, <http://ijoejm.rcipublisher.org/index.php/ijoejm/article/view/34>.

¹⁴ Eko Suharyanto, Chrisantus Trisianto, and Ghema Nusa Persada, "cara desain poster promosi dari aplikasi 'canva' pada smp PGRI 1 Ciputat," *jurnal abdimas indonesia* 2, no. 2 (2022): 171–77, <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.218>.

1. Pertama yang harus dilakukan adalah mendownload aplikasi canva melalui playstore atau akses melalui website jika menggunakan laptop
2. Lakukan sign up dengan memilih menggunakan google, facebook atau email sesuai keinginan pengguna
3. Masukkan nama lengkap , alamat email dan kata sandi jika ingin mendaftar melalui email.
4. Setelah data terisi, klik sign up dan kita sudah mempunyai akun canva serta siap dioperasikan.
5. Memilih design template yang diinginkan.

Dengan prosedur yang mudah diharapkan seluruh konsumen dapat menggunakan aplikasi canva dengan mudah dan dapat berkreasi.¹⁵

Dari hasil penelitian lapangan yang didapatkan oleh penulis yang meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis canva, bahwasanya peserta didik tertarik dan langsung memperhatikan materi yang ditampilkan. Guru mapel juga mampu membangun nuansa belajar asik sehingga membuat peserta didik tidak bosan saat kegiatan belajar mengajar. Tak hanya itu, penyajian design di aplikasi canva juga mempengaruhi ketertarikan peserta didik dalam berkreasi.¹⁶

Akan tetapi dalam hal ini seorang guru sudah di fasilitasi oleh platform aplikasi canva dalam menyajikan design, karena aplikasi canva memiliki fitur template yang banyak dan menarik untuk disajikan kepada peserta didik, dengan harapan tidak membuat guru kesulitan saat membuat design materi diaplikasi canva. sehubungan dengan hal tersebut yang harus dilakukan guru adalah memilih background template. Faktanya masih penulis temukan peserta didik tidak tertarik mengikuti pembelajaran berbasis presentasi karena kurang menariknya design yang disajikan oleh *presentator* atau guru.

Sutarno & Mukhidin, (2013) bahwa peserta didik dapat tertarik dan memahami jika media pembelajaran disajikan dengan standar kualitas yang menarik. Maka dari itu,

¹⁵ munasiah munasiah, zikriah zikriah, and heriyati heriyati, "pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran," *jurnal padi (pengabdian masyarakat dosen indonesia)* 6, no. 1 (2023): 1–6, <https://doi.org/10.51836/jpadi.v6i1.520>.

¹⁶ Nur Laillni Roma, Irmawati Thahir, and Akram, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA," *COMPASS: Journal of Education and Counselling* 1, no. 2 (2023): 181–86, <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>.

pemilihan background template diaplikasi canva harus bisa maksimal agar bisa membangun daya tarik peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar.¹⁷

Kelemahan penggunaan media canva ini juga penulis temukan saat observasi langsung di lapangan, bahwa terdapat peserta didik yang gurau dan hanya fokus ke design materi, bukan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Meskipun demikian kegiatan belajar mengajar tidak terganggu dengan respon peserta didik yang kurang tertarik karena guru mampu membangun suasana yang responsive dengan Tanya jawab kepada peserta didik sehingga kelemahan-kelemahan tersebut bisa teratasi secara langsung oleh guru pengampu mata pelajaran aqidah akhlak kelas 10 madrasah Aliyah darul amanah bedono ibu febriani.

Penulis juga melakukan wawancara langsung dengan guru dan peserta didik, bahwasanya guru dan peserta didik merasa nyaman dengan penggunaan media tersebut dikarenakan sebagian besar peserta didik tertarik dan mampu memahami secara mudah melalui visual yang ditampilkan guru, ini menjadi kebanggan guru tersendiri karena mampu menguasai dan membuat kegiatan belajar mengajar yang asik dan responsive.

Metode yang dipakai guru saat mengajar menggunakan aplikasi canva sebagai media ini adalah metode mind mapping. Dengan aplikasi design grafis canva sangat mendukung metode tersebut, sejalan dengan fungsi metode mind mapping adalah membuat peta konsep dengan tujuan mempermudah seseorang dalam memahami materi yang dipelajari.¹⁸

Berdasarkan hasil penelitian diatas penulis berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva merupakan media yang efektif untuk digunakan guru untuk kegiatan belajar mengajar yang diinginkan oleh peserta didik korelasinya dengan metode mind mapping. Dalam Penelitian lain juga ditemukan bahwa pembelajaran dengan media aplikasi canva layak digunakan dan mendukung saat kegiatan belajar mengajar terutama dengan penggunaan metode mengajar mind mapping baik digunakan secara langsung didalam kelas atau *luring* maupun diluar tatap muka atau secara *daring*. Mengukur keefektifitasan penggunaan aplikasi canva adalah dengan Tanya jawab kemampuan peserta didik bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilemparkan oleh

¹⁷ mahyudin, "pengembangan media pembelajaran canva mata pelajaran pai & bp fase c - sekolah dasar."

¹⁸ stephanie phanata, b.ed, m.tcsol and immanuela rahmahanani suci, "efektivitas metode mind mapping dalam pembelajaran bahasa mandarin bagi siswa sekolah menengah pertama," *jurnal cakrawala mandarin* 5, no. 2 (2022): 130, <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i2.136>.

guru maupun peserta didik saat pembelajaran berlangsung, dengan demikian pendapat penulis bahwa penggunaan aplikasi canva merupakan media yang efektif digunakan diperkuat dengan telaah pustakan yang dilakukan oleh penulis.¹⁹

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan kelebihan penggunaan aplikasi canva ini lebih disukai oleh guru dan peserta didik karena mampu membangun pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan mudah. Kelemahan yang terjadi berdasarkan fakta di lapangan juga mudah diatasi oleh guru sebagai pendidik dengan cara mampu mengalihkan perhatiannya sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi canva merupakan media yang efektif dan efisien digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas 10 Madrasah Aliyah Darul Amanah Bedono Dengan Fasilitas Yang Memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Beno, J, A.P Silen, and M Yanti. "Konsep Pendidikan Karakter Dalam Surah Al-Ahzab Ayat 21 Perspektif Tafsir Al-Misbah Karya M. Quraish Syihab." *Braz Dent J.* 33, no. 1 (2022): 1–12.
- Dwistia, Halen, Meilisa Sajdah, Octa Awaliah, and Nisa Elfina. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>.
- Haikal, Muhammad Fachran, Cindy Suci, Aisyah Simarmata, and Hany Tasya Luthfiah. "Penerapan Manajemen Strategi Dalam Dakwah Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 3 (2023): 11142–55.
- Handayani, Ririn. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung, 2020.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal Of Education and*

¹⁹ syahrir¹, zahirah², and salamah³, "pemanfaatan aplikasi desain grafis canva dalam pembelajaran multimedia di sma negeri 1 taman."

- Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–13.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.
- Lestari, Isnania. “Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.” *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2018): 231–39.
<https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i3.5>.
- Mahyudin, Ahmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar.” *Journal of Instruction and Development Researches* 3, no. 4 (2023): 169–77.
- Munasiah, Munasiah, Zikriah Zikriah, and Heriyati Heriyati. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Pembelajaran.” *JURNAL PADI (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)* 6, no. 1 (2023): 1–6.
<https://doi.org/10.51836/jpadi.v6i1.520>.
- Nur Laillni Roma, Irmawati Thahir, and Akram. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA.” *COMPASS: Journal of Education and Counselling* 1, no. 2 (2023): 181–86.
<https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>.
- Pane, Rahmad Mulia. “Pendekatan Strategi Mind Mapping Dalam Pelajaran Sejarah Perkembangan Demokrasi Indonesia.” *Education & Learning* 2, no. 1 (2022): 16–21. <https://doi.org/10.57251/el.v2i1.229>.
- “Pendahuluan Pendidikan Terintegrasi Media IPTEK.” *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans. Free and Hanseatic City of Hamburg* 26, no. 4 (2013): 1–37.
- Phanata, B.Ed, M.TCSOL, Stephanie, and Immanuela Rahmahanani Suci. “Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 2 (2022): 130.
<https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i2.136>.
- Sugono, Bambang, Grafindo Persada, and Lexy J Moleong. “METODE PENELITIAN A . Jenis Dan Pendekatan Penelitian B . Setting Penelitian C . Subjek Dan Objek Penelitian,” 2003, 32–40.
- Suharyanto, Eko, Chrisantus Trisianto, and Ghema Nusa Persada. “Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi ‘Canva’ Pada Smp Pgri 1 Ciputat.” *Jurnal Abdimas Indonesia* 2, no. 2 (2022): 171–77. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.218>.

Syahrir¹, Ayun Permata, Sadira Putri Zahirah², and Umami Salamah³. “Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di SMA Negeri 1 Taman.” *Prosiding Seminar Nasional*, no. 1 (2023): 732–42.

Ummah, Masfi Sya’fiatul. *Buku Metode Penelitian Kualitatif. Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11, 2019.

http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.