
APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI ABAD 21

Ahmad Ruslan, Sugiono, Andi, Oky Firlana, dan Gery Erlangga

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
Email: ruslan@uhamka.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 28 Juli 2022
Direvisi 1 Agustus 2022
Direvisi 23 Januari 2023
Direvisi 23 Mei 2023
Disetujui 25 Mei 2023

Keywords:

*canva aplication,
history learning,
medium learning*

Abstract

The purpose of this study is to examine related to sophisticated, imaginative and inventive digital-based learning media through recorded learning involving the Canva application in history learning so that it can create an innovative atmosphere in the learning process.

The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques using documentation techniques and literature research analysis techniques to arrive at the stage of drawing a conclusion.

The results of the study show that the use of the Canva application in learning history is an interesting and creative learning medium in accordance with the development of 21st century schools, especially in all parts of the use of innovation in everyday life. Thus, the final conclusion in writing this article explains that the Canva application is very easy and practical to access in learning activities. The application of the Canva application in history learning is the right solution to assist educators in creating computerized learning media in the 21st century so that the delivery of learning materials can be more easily accepted by students.

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengkaji terkait dengan media pembelajaran berbasis digital yang canggih, imajinatif, dan inventif melalui rekaman pembelajaran yang melibatkan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran sejarah sehingga dapat menciptakan suasana yang inovatif pada proses pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan yakni kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi serta teknik analisis riset kepustakaan hingga sampai pada tahap penarikan suatu kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran sejarah menjadi media pembelajaran yang menarik dan kreatif sesuai dengan perkembangan persekolahan abad ke-21, khususnya pada semua bagian penggunaan inovasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kesimpulan akhir dalam penulisan artikel ini menjelaskan bahwa aplikasi *Canva* sangatlah mudah dan praktis untuk diakses dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran sejarah menjadi solusi yang tepat untuk membantu para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran berbasis komputerisasi dalam abad ke-21 sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat lebih mudah diterima oleh siswa.

PENDAHULUAN

Krisis pandemi Covid-19 yang telah menjangkit seluruh dunia sejak awal tahun 2020 tidak hanya menyerang aspek kesehatan dengan merusak organ pernapasan manusia saja, namun memberikan dampak yang cukup serius bagi seluruh aspek kehidupan manusia termasuk menghambat sistem pendidikan dan pengajaran yang senantiasa dilaksanakan secara normal melalui pembelajaran tatap muka di sekolah (Mansyur, 2020). Kehadiran pandemi Covid-19 bagi proses penyelenggaraan pendidikan mengharuskan pembelajaran dilaksanakan melalui tatap muka atau yang biasa dikenal sebagai sistem pembelajaran jarak jauh sebagai langkah antisipasi agar dapat meminimalisir kasus virus Covid-19 pada suatu wilayah.

Penerapan sistem pembelajaran jarak jauh dalam jangka waktu yang cukup lama dapat mengakibatkan terjadinya fenomena *learning loss* pada dunia pendidikan (Meilia & Erlangga, 2022). *Learning loss* merupakan kondisi terjadinya kemunduran akademis yang dialami oleh peserta didik dengan hilangnya pengetahuan dan keterampilan secara umum dan khusus akibat kesenjangan yang berkepanjangan atau proses keberlangsungan penyelenggaraan pendidikan yang kurang maksimal (Cerelia et al., 2021). Sehingga diperlukannya inovasi pembelajaran sebagai langkah untuk mencegah terjadinya fenomena *learning loss*.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk menghadapi pembelajaran jarak jauh yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Kehidupan umat manusia yang serba digital telah membawa manusia dalam kehidupan yang terkesan menjunjung modernitas (Muhtarom & Erlangga, 2021). Melalui kemajuan teknologi, individu dengan cepat dapat dipelajari, dan penyampaian data menjadi lebih mudah. Sehingga proses pembelajaran jarak jauh memberikan ruang kepada para pendidik agar mampu menghadirkan inovasi dalam pembelajaran seperti yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Peraturan tersebut menjelaskan bahwa pendidik harus memiliki kemampuan akademik, karakter dan sosial. Salah satu kemampuan atau kompetensi pendidikan yang perlu disesuaikan dengan proses pembelajaran jarak jauh adalah pemanfaatan teknologi.

Kecanggihan teknologi telah membawa dunia menuju kehidupan abad 21. Sehingga manusia senantiasa hidup berdampingan dengan

teknologi termasuk pada sektor pendidikan. Pembelajaran jarak jauh ini menghubungkan peserta didik dan pendidik yang jauh jaraknya melalui ruang kelas maya sehingga diperlukan teknologi untuk menghubungkannya keduanya, seperti teknologi *google classrooms* (Wiratsiwi, 2022 & Novitasari et al., 2022). Sehingga dalam proses pembelajaran pada abad 21, tidak harus berfokus pada buku ajar saja, melainkan harus tercipta inovasi melalui media-media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan semangat belajar terhadap peserta didik (Erlangga, Meilia, Hidayah, & Miharja, 2022).

Kondisi selama dan pasca pandemi Covid-19, pendidik harus memiliki pilihan untuk memanfaatkan kemampuan teknologi untuk menambah inovasi pembelajaran. Pendidik harus memiliki banyak cara dalam memberikan pengalaman pembelajaran meskipun selama kegiatan belajar mengajar tidak bertemu secara langsung dengan siswa. Pendidik harus mampu mengajarkan bagaimana memaknai seluruh pengalaman hidup termasuk mengajarkan melekat teknologi dan literasi (Fitriyanti, 2021 & Jannah et al., 2022).

Setiap pendidik harus memiliki kompetensi untuk berinteraksi dengan siswa melalui jaringan virtual seperti melalui *google study hall*, *microsoft group*, *edmodo* dan lain sebagainya sebagai tempat belajar (Tafonao, 2018). Selain jaringan virtual, media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam proses penyampaian materi yang diberikan oleh pendidikan kepada seluruh siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik akan memperluas inspirasi belajar siswa. Melalui penerapan media pembelajaran sangat penting dalam pengalaman pembelajaran siswa (Komara, 2018). Media pembelajaran merupakan solusi perkembangan teknologi pada bidang pendidikan (Indriasih et al., 2020). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan pada pembelajaran abad 21 adalah aplikasi *Canva*.

Canva merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat diakses secara gratis oleh seluruh pendidik maupun siswa yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena tersedia berbagai fitur penunjang seperti infografis, animasi, komik, presentasi, poster, resume, lembar kerja hingga video (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020). Maulia (2023) menjelaskan bahwa aplikasi *Canva* menjadi salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas secara visual serta dapat

melatih kemampuan literasi visual seiring dengan kehidupan di era digital ini.

Kajian yang telah dilakukan oleh Maulia (2023) diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizanta & Arsanti (2022) mengungkapkan bahwa *Canva* sangat menunjang proses pendidikan yang dibuktikan dengan adanya layanan *Canva for Education* yang didesain untuk pendidik dan peserta didik agar memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif, kreatif dan kolaboratif. Mila et al. (2021) turut mengkaji efektivitas aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang mengemukakan bahwa konten materi pembelajaran yang disajikan dalam media *Canva* secara audio dan visual sangat mendukung proses pembelajaran jarak jauh.

Meninjau beberapa penelitian terdahulu yang relevan terhadap pembahasan dalam artikel ini, maka kajian terkait aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran masih mencakup pada proses pembelajaran secara umum. Sedangkan pada artikel ini akan membahas terkait dengan aplikasi *Canva* sebagai penunjang pembelajaran sejarah abad 21 yang serba digital.

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengkaji peran dan manfaat dari kehadiran media pembelajaran khususnya pada aplikasi *Canva* sebagai salah satu media pembelajaran alternatif berbasis digital dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembahasan pada artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pengajaran dan pembelajaran khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran sehingga dapat memperkaya khasanah keilmuan dan dapat menjadi salah satu penunjang referensi dalam aktivitas dunia akademis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka. Pendekatan kualitatif dapat dikatakan sebagai penelitian yang dilakukan dengan tujuan dapat memahami suatu fenomena yang terjadi di lapangan seperti tindakan dan perilaku dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk naratif (Yusuf, 2014).

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2022. Teknik pengumpulan data dalam penulisan artikel yakni teknik dokumentasi dengan meninjau berbagai referensi penunjang seperti buku, artikel, arsip dan berita. Sedangkan, teknik analisis data yang digunakan adalah riset kepustakaan. *Literature review* atau riset

kepustakaan adalah serangkaian aktivitas yang meliputi membaca, mencatat, dan mengolah data-data penelitian hingga proses penarikan kesimpulan (Moloeng, 2016).

Prosedur penelitian diawali dengan tahap: *Pertama*, pengumpulan data yakni dengan mengumpulkan sumber-sumber kepustakaan primer dan sekunder seperti buku dan artikel. *Kedua*, proses klasifikasi data berdasarkan formula penelitian. *Ketiga*, pengolahan atau analisis data dengan mengutip berbagai referensi untuk ditampilkan pada artikel sebagai suatu temuan penelitian, kemudian diinterpretasi agar dapat menghasilkan pengetahuan baru hingga mencapai tahap penarikan kesimpulan (Darmalaksana, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran di Indonesia

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan pengalaman (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran (Rusman, 2012). Kemp & Dayton (dalam Sukiman, 2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.

Pengalaman pendidikan pada umumnya tergantung pada latihan siswa yang berbeda untuk memperluas informasi dan pengalaman sebagai bekal untuk kehidupan di masa sekarang dan nanti. Secara sederhana, pengalaman yang berkembang adalah jalur hubungan antara guru dan siswa. Siklus koneksi yang ditata diharapkan agar siswa dapat mencapai tujuan kemampuan yang telah ditetapkan ketika guru merencanakan pengalaman yang berkembang (Rahelly, 2015). Cara paling umum untuk mencapai keterampilan dapat dicapai melalui pengalaman pendidikan yang layak dan sukses. Terdapat beberapa perspektif untuk meninjau pengalaman yang berkembang dengan baik dan berhasil, antara lain; *Pertama*, minat dan energi siswa terhadap materi yang diajarkan. *Kedua*, lingkungan ruang belajar yang cerdas. *Ketiga*, siswa dapat memahami materi yang diperkenalkan. *Keempat*, siswa yang dinamis dalam pengalaman yang berkembang. Adapun, faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, antara lain guru, rencana pendidikan, siswa, media

pembelajaran, strategi pembelajaran dan iklim belajar (Alfian et al., 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang fluktuatif menyebabkan siswa cepat merasa lelah. Pelaksanaan pembelajaran berbasis media, masih terdapat beberapa hambatan seperti guru yang belum cukup menjadi satu-satunya sumber data. Mengingat hambatan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran saat ini tidak dapat diabaikan. Pengalaman yang berkembang yang pada dasarnya merupakan interaksi korespondensi membutuhkan media pembelajaran untuk membantu latihan-latihan pembelajaran. Pada saat siklus korespondensi antara guru dan siswa tidak terlaksana dengan efektif, maka dibutuhkan media sebagai penghubung pesan dalam siklus korespondensi tersampaikan dengan tepat. Media pembelajaran yang dipakai dimaksudkan untuk memberikan dorongan kepada siswa untuk menumbuhkan minat, inspirasi dan keinginan belajar serta menerima konsekuensi mental bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran juga membantu dalam bekerja menangkap, menampilkan data, dan membantu menginterpretasikan data yang didapat (Syaputra & Sariyatun, 2020).

Kondisi kehidupan global pada abad ke-21 ini, teknologi banyak dimanfaatkan salah satunya dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih inovatif. Pemanfaatan teknologi sebagai salah satu pendukung pada proses pembelajaran dapat menghadirkan berbagai media pembelajaran alternatif berbasis digital dalam proses pembelajaran. Sumber belajar dibutuhkan pada setiap proses pembelajaran untuk menumbuhkan kualitas pembelajaran. Sehingga, pada saat dilaksanakannya sistem pembelajaran jarak jauh, sumber belajar bisa memanfaatkan kemajuan teknologi, karena sumber belajar sejatinya tidak hanya berasal dari sumber tertulis seperti buku teks, melainkan banyak sumber belajar berbasis media-media yang memiliki nilai inovatif (Erlangga et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran dalam setiap aktivitas akademis dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, menstimulus motivasi belajar siswa hingga menanamkan psikologis perkembangan yang positif terhadap siswa. Sehingga, beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran pada aktivitas pembelajaran di dalam kelas dapat dilihat sebagai berikut; (1) informasi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dapat diterima dengan baik oleh siswa.

(2) Terciptanya motivasi belajar pada dalam diri siswa sehingga dapat menciptakan ruang interaksi yang lebih efektif. (3) Memberikan efisiensi pada pendidik dan siswa dalam hal ruang dan waktu. (4) Hubungan antara pendidik, siswa, masyarakat dan lingkungannya dapat lebih tercipta pada setiap proses pembelajaran (Karo-Karo & Rohani, 2018). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran dalam aktivitas akademis dapat meningkatkan efektivitas, menciptakan lingkungan dan kondisi belajar yang baik. Sehingga secara tidak langsung dapat mengefisienkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Aplikasi Canva

Canva adalah situs komunikasi visual yang membantu para penggunanya membuat rencana inventif di web. Kemudahan yang disediakan oleh aplikasi *Canva* seperti mudah untuk diakses oleh siapapun dan kapanpun, memiliki tampilan yang menarik, serta dapat dipertimbangkan saat memilih *Canva* sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, aksesibilitas aplikasi *Canva* juga membuat siswa lebih mudah menggunakan media pada proses pembelajaran. Saat ini *Canva* dapat diakses pada versi Android maupun iOS (Asan, 2003). Penggunaan aplikasi *Canva* untuk mengembangkan item media pembelajaran dipusatkan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran berbasis web dengan lebih baik. *Canva* sebagai salah satu item media pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan dengan tujuan agar siswa dapat memperoleh dan menguasai materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja (Tanjung & Faiza, 2019). Pemanfaatan *Canva* untuk memperkenalkan media pembelajaran yang dapat membantu dalam membayangkan materi pembelajaran sehingga siswa memahami materi pembelajaran sejarah yang umumnya akan merepotkan jika dengan sedikit keberuntungan dipahami melalui teks. Melalui *Canva*, pengajar dapat memperkenalkan media pembelajaran yang berbeda, menarik, dan bernilai guna memberikan gambaran materi pembelajaran yang lebih substansial bagi siswa (Yunus, et al., 2022).

Pemanfaatan *Canva* dalam penyampaian media pembelajaran berperan dalam memperkenalkan media pembelajaran yang dapat membayangkan materi pembelajaran bagi “Manusia Pendukung Gua Putri dan Gua Harimau” dengan lebih kokoh. Berbagai rencana realistik *Canva* membantu para ahli dalam memperkenalkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat membantu memberikan peningkatan kepada siswa (Filla &

Mudinillah, 2022). *Canva* saat ini terus berkembang untuk membantu mendukung pengalaman pengembangan berbasis web selama pandemi Covid-19, melalui program *Canva for Education*. Program *Canva for Education* diperkenalkan untuk membantu pengalaman internet yang berkembang dengan sorotan transmisi langsung dengan menunjukkan media pembelajaran dan ruang percakapan untuk siswa. *Canva* juga bekerja sama dengan sekolah dan universitas di seluruh dunia dengan memberikan catatan *Canva Pro* hingga 1 tahun sehingga semua sorotan terbaik dapat digunakan oleh semua pelajar di seluruh dunia. Hal ini mendukung pemanfaatan *Canva* untuk bidang keilmuan, khususnya bagi pengajar, dengan berbagai layout yang tersedia yang juga dapat membantu pengajar dalam membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik (Junaedi, 2021).

Penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis digital telah memberikan ruang terhadap pendidik untuk lebih memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di ruang kelas sehingga dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan inovatif (Handika et al., 2022). Hal tersebut terbukti dari fitur-fitur yang tersaji dalam aplikasi *Canva* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti fitur poster digital, infografis, hingga media presentasi yang dapat dijadikan sebagai video pembelajaran. Sehingga kelengkapan fitur yang diberikan oleh *Canva* telah memudahkan pendidik dalam menyiapkan materi pembelajaran yang inovatif dan memiliki nilai edukasi yang tinggi. Dengan demikian, kehadiran aplikasi *Canva* telah menambah manfaat dan peranannya dalam aktivitas pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu aspek penunjang dalam proses pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan.

Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital Pada Abad 21 Melalui Aplikasi *Canva*

Sejarah sebagai salah satu aspek dalam kehidupan berbangsa dan bernegara harus diinstruksikan untuk menunjukkan anak muda tentang ide-ide terkini serta dapat membaca konteks antara kondisi masa kini dengan masa lalu, antar wilayah dekat dan berbagai daerah yang jauh, antara kehidupan individu dan publik, dan kehidupan dan budaya kelompok orang yang berbeda di mana saja di ruang angkasa juga, waktu (Widodo & Wardani, 2020). Gagasan tentang waktu, ruang, dan masyarakat

sangat penting untuk dipahami pada abad 21 (Absor, 2020). Seperti yang diungkapkan oleh Andi (2017) bahwa pemahaman akan sejarah wajib dimiliki oleh setiap individu karena sejarah dapat membentuk manusia yang lebih arif dan bijaksana dalam bertindak.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu bagian dari disiplin ilmu yang fokus mempelajari kehidupan pada periode yang telah lampau untuk mengontekstualkan kehidupan masa kini, lalu mempersiapkan pengetahuan, pola pikir, karakteristik individu dalam mempersiapkan masa depan. Sehingga pembelajaran sejarah memiliki tujuan untuk membentuk siswa yang memiliki pemahaman kemajuan pola pikir terkait dengan waktu sekaligus menjadi pondasi untuk membentuk sikap sosial karakter agar dapat menjadi individu yang memiliki sikap menghargai dalam hidup bermasyarakat sebagai salah satu pola kehidupan multikulturalisme (Naredi, Ruslan, & Sanijan, 2022). Pembelajaran sejarah dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara memegang peranan penting dalam menjaga jati diri bangsa melalui aktivitas akademis (Pambudi, et al., 2019).

Sejarah menjadi mata pelajaran yang sangat berkaitan dengan penanaman nilai-nilai karakter, sehingga dapat membentuk generasi muda yang paham jati diri bangsanya. Dengan demikian akan muncul rasa cinta akan negerinya dan secara tidak langsung akan menghargai perjuangan pendahulu pada masa lalu. Mata pelajaran sejarah yang diajarkan di sekolah diharapkan dapat memberikan pemahaman serta pembentukan sikap dan nilai-nilai nasionalisme patriotisme kepada generasi muda. Pembelajaran sejarah juga secara tidak langsung akan menyadarkan siswa terkait dengan perubahan ruang dan waktu guna membangun paradigma jati diri bangsa di masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang di tengah-tengah derasnya arus perubahan zaman (Pernantah, 2017).

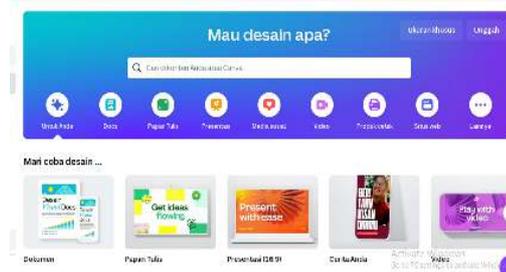
Saat ini kajian pembelajaran sejarah semakin bervariasi tidak hanya sekedar tentang nasionalisme tetapi juga sudah mencakup tentang sejarah lokal, sejarah kuliner, dan lain-lain. Salah satu cara agar para peserta didik tidak merasa bosan dalam mempelajari sejarah, para pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi supaya dapat mengaktifkan peran peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Kemajuan teknologi yang menandakan bahwa saat ini sudah memasuki revolusi 4.0 menjadi para peserta didik diharapkan memiliki

keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, produktivitas, inovatif, dan kolaborasi (Ayundasari, 2019). Pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dapat menjadi alternatif baru dalam proses pembelajaran sejarah dan peserta didik menjadi tertarik dalam belajar sejarah sehingga stigma buruk yang melekat pada pembelajaran terkait rasa bosan dapat dihilangkan (Muhtarom, Kurniasih, & Andi, 2020).

Pada saat ilmu pengetahuan masih terbatas, ketika pengungkapan inovatif belum menciptakan sempurna, Saat ini, tugas mendasar pendidik di sekolah adalah meneruskan informasi sebagai warisan sosial masa lalu yang dianggap berharga sehingga harus diselamatkan. Tugas pendidik sebagai aset pembelajaran erat kaitannya dengan dominasi topik. Usaha yang sungguh-sungguh, pendidik menyatakan bahwa seharusnya sederhana baginya untuk memperkenalkan materi ilustrasi dengan baik (Muhtarom & Kurniasih, 2020). Guru perlu mengetahui berbagai jenis media dan aset pembelajaran dan elemen dari setiap media ini. Pemahaman tentang kemampuan media sangat mendasar, bukan media yang layak untuk digunakan mengerjakan semua materi pelajaran.

Pendidik menerima bahwa tugasnya hanyalah memindahkan informasi yang dipindahkan oleh pengajar kepada siswa dengan tujuan meneruskan mata pelajaran yang tertulis dalam arsip program pendidikan kepada siswa (Shaleh, 2022). Siswa bisa melakukannya tanpa contoh. Secara universal, sifat latihan di Indonesia masih rendah dalam menjawab soal-soal ulangan, namun belum bisa menjawab soal-soal yang membutuhkan kemampuan berpikir atau siklus. Pandangan dunia yang sering dipikirkan utama tentang hasil tes harus cepat berbeda untuk fokus pada siklus pembelajaran, sedangkan hasil tes merupakan efek dari pengalaman pendidikan yang tepat (Fahrozy, Iskandar, Abidin, & Sari, 2022).

Perubahan yang terjadi pada dunia global yang saat ini serba digital telah memberikan pengaruh terhadap proses pelaksanaan lembaga pendidikan. Proses pembelajaran sejarah berbasis digital ini dapat memuat proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif, karena bisa memberikan contoh yang lebih konkrit. Pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah berbasis digital dapat lebih meningkat karena dengan bantuan teknologi membantu mempertajam pesan yang disampaikan oleh pendidik terkait materi pembelajaran yang sedang diberikan (Sutiyah, 2013).



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Canva
(Sumber : Data penelitian, 2022)

Kehadiran aplikasi *Canva* dalam konteks pembelajaran sejarah dapat memberikan nuansa baru dalam menyajikan informasi kesejarahan. Banyak materi-materi sejarah yang dapat disajikan melalui fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *Canva* seperti infografis dan poster digital.



Gambar 2. Fitur Infografis Sejarah di Aplikasi Canva
(Sumber : Data penelitian, 2022)

Penggunaan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran sejarah dapat memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam menerima informasi seputar sejarah dan dapat diakses oleh siapapun tanpa terbatas ruang dan waktu.



Gambar 3. Pembelajaran Sejarah melalui Aplikasi Canva
(Sumber : Data penelitian, 2022)

Pembelajaran sejarah melalui aplikasi *Canva* menunjang proses penyampaian materi pembelajaran dan dapat menciptakan ruang kelas yang lebih kreatif, inovatif dan informatif. Pendidik dan peserta didik akan turut berperan aktif dalam menghidupkan ruang kelas.

Kehadiran berbagai media pembelajaran berbasis digital, khususnya pada aplikasi *Canva* dapat dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran sejarah dan dapat dijadikan sebagai momentum bagi pendidik dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan di ruang-ruang kelas. Dengan demikian, kemajuan teknologi tidak dijadikan sebagai alasan untuk menutup diri terhadap perkembangan global, sehingga dari proses penyelenggaraan pendidikan terutama dalam pembelajaran sejarah dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat bersaing dengan dunia luar dengan nilai-nilai kebangsaan yang senantiasa tertanam kuat dalam masing-masing individu.

Temuan pada penelitian ini selaras dengan penelitian Handika et al. (2022) dinyatakan bahwa media berbasis *canva* dapat membantu guru berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan belajar di sekolah. Hal ini dituang dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD dalam mengadakan variasi mengajar menggunakan media *canva* mendapat nilai tertinggi dari hasil belajar IPA yaitu ada 52 siswa dengan presentase (82,8%) dari 63 siswa, sedangkan siswa mendapat yang nilai sedang ada 9 siswa dengan presentase (14,1%) dan siswa yang mendapat nilai rendah ada 2 siswa dengan persentase (3,1%). Pada kelas IV, nilai tertinggi yang diperoleh yaitu (100) dan nilai terendah yang diperoleh (54).

SIMPULAN

Media pembelajaran melalui aplikasi *Canva* adalah salah satu referensi untuk media pembelajaran imajinatif dengan menggunakan aplikasi berbasis komputer yang sukses dan efektif sesuai kemajuan dalam abad ke-21. Aplikasi *Canva* sangatlah mudah dan praktis untuk diakses dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran sejarah menjadi solusi yang tepat untuk membantu para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran berbasis komputerisasi dalam abad ke-21 sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat lebih mudah diterima oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Chronologia: Journal of History Education*, 2(1), 30–35.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi *Canva*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Andi. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Pondok Karya Pembangunan Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.21009/jps.061.06>
- Asan, A. (2003). Computer Technology Awareness by Elementary School Teachers: A Case Study from Turkey. *Journal of Information Technology Education Research*, 2(1), 153–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.28945/319>
- Ayundasari, L. (2019). Pengembangan Model Belajar Sejarah Berbasis Eco-Histourism Untuk Mengoptimalkan Potensi Lingkungan dan Sejarah di Wilayah Amstirdam. *Sejarah dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya dan Pengajarannya*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p001>
- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., Azhar, F., Pratiwi, I. R., Almadevi, M., Farras, M. N., Toharudin, T. (2021). Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Seminar Nasional Statistika X*. Departemen Statistika FMIPA Universitas Padjadjaran.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan*. Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

- Erlangga, G., Meilia, A. T., Hidayah, N., & Miharja, J. (2022). Museum Virtual sebagai Media Pembelajaran Sejarah pada Program Kampus Mengajar 2 di SDI Azzahro Tangerang. *Historiography: Journal of Indonesian History and Education*, 2(3), 453–463.
- Fahrozy, F. P. N., Iskandar, S., Abidin, Y., & Sari, M. Z. (2022). Upaya Pembelajaran Abad 19-20 dan Pembelajaran Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3093–3101.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2098>
- Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1758>
- Fitriyanti, P. (2021). Penggunaan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 170–177.
<https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5325>
- Handika, H., Sesa, M. M., Ariyanti, M., Rissa, M., Fauriza, S., Zubaida, T., Masrul, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru Menggunakan Media Berbasis Canva dengan Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 65–73.
<https://doi.org/10.24176/re.v13i1.7140>
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162.
<https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Jannah, M., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2022). Gerakan Literasi Sekolah Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(2), 115–120.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. Retrieved from https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. SIPATAHOENAN: *South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 1–10. Retrieved from www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123.
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi*, 83–87.
- Meilia, A. T., & Erlangga, G. (2022). Aktualisasi Program Kampus Mengajar Sebagai Ruang Kontribusi Mahasiswa Terhadap Pendidikan Dasar di Indonesia. *Metodik Didaktik; Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 17(2), 120–128.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 181–188.
- Moloeng, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhtarom, H., & Kurniasih, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Abad 21 Terhadap Pembelajaran Sejarah Eropa. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(2), 59–65.
- Muhtarom, Herdin, & Erlangga, G. (2021). Peran Nilai-Nilai Sumpah Pemuda dalam

- Membentuk Karakter Peserta Didik SMAN 18 Jakarta. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Sejarah*, 10(2), 1–15.
- Muhtarom, Herdin, Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.
- Naredi, H., Ruslan, A., & Sanijan, L. A. (2022). Model Pembelajaran Blended Learning: Sebagai Strategi dalam Meningkatkan Daya Tarik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Bemas: Jurnal Bermasyarakat*, 3(1), 27–33.
- Novitasari, S., Setiawan, D., & Masfiah, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar dalam Pembelajaran Daring Pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 29–36. <https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.7473>
- Pambudi, W., Sariyatun, S., & Musadad, A. A. (2019). Pendekatan Relasi Antar Etnis Untuk Meningkatkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Siswa SMA Dalam Pembelajaran Sejarah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(2), 145–154. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i2.12702>
- Pernantah, P. S. (2017). Membangun Wawasan Sejarah Lokal Siswa Dengan Penguatan Scaffolding dalam Pembelajaran Sejarah. *Diakronika*, 17(1), 45–58. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss1/15>
- Rahelly, Y. (2015). Media Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum 2013. *Criksetra: Jurnal Pendidikan dan Kajian Sejarah*, 4(7), 92–98. Retrieved from <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/download/4779/2523>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Senada: Seminar Nasional Daring*, 560–568.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Shaleh, T. W. (2022). *Mengoptimalkan Peran Guru dalam Melakukan Inovasi Pendidikan*. 1–6. <https://doi.org/10.31219/osf.io/wz2ne>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sutiyah. (2013). Upaya Guru Sejarah Dalam Menyiasati Tuntutan ICT Dalam Pembelajaran di SMA. *Paramita: Historical Studies Journal*, 23(1).
- Syaputra, E., & Sariyatun, S. (2020). Pembelajaran Sejarah di Abad 21 (Telaah Teoritis terhadap Model dan Materi). *Yupa: Historical Studies Journal*, 3(1), 18–27. Retrieved from <https://doi.org/10.30872/yupa.v3i1.163>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C. *MODELING: Jurnal Program Studi PGM*, 7(2), 185–197.
- Wiratsiwi, W. (2022). Persepsi Mahasiswa PGSD Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Daerah di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 147–154. <https://doi.org/10.24176/re.v12i2.6052>
- Yunus, S. R., Ramlawati, R., Arsyad, A. A., & Saenab, S. (2022). Pembuatan Media

Pembelajaran Berbasis Canva sebagai Upaya Memaksimalkan Implementasi Pendekatan TPACK bagi Guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 7–16.

Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.