

ANALISIS KEMAMPUAN MENYUSUN BAHAN AJAR MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 PGSD

Siti Halidjah

Universitas Tanjungpura
Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi Pontianak 78124
Email: siti.halidjah@fkip.untan.ac.id

Article info:

Received: 14 November 2024, Reviewed 23 November 2024, Accepted: 06 December 2024

DOI: [10.46368/jpd.v12i2.2907](https://doi.org/10.46368/jpd.v12i2.2907)

Abstract: The purpose of this study is to describe the ability to compile teaching materials using the Canva application in students of the S1 PGSD Study Program. The subject of the study is a student of the 2021 micro learning group. The data source is in the form of teaching materials documents prepared by students. The research process begins with the planning stage, implementation, followed by data analysis, and ends with reporting. The data collection technique uses document studies with the collection tool in the form of teaching material documents prepared by students. Data analysis follows the flow of collection, reduction, presentation, and conclusion. The results of the study showed that students' ability to compile teaching materials using the Canva application was in the "Good" criterion with an average score of 80.09.

Keywords: teaching materials, canva app

Abstrak: Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi canva pada mahasiswa Program Studi S1 PGSD. Subjek penelitian adalah mahasiswa kelompok pembelajaran mikro Angkatan 2021. Sumber data berupa dokumen bahan ajar yang disusun mahasiswa. Prosesur penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dilanjutkan dengan analisis data, dan diakhiri dengan pelaporan. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumen dengan alat pengumpulnya berupa dokumen bahan ajar yang disusun mahasiswa. Analisis data mengikuti alur pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penyimpulan. Hasil dari penelitian didapat bahwa kemampuan mahasiswa dalam menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi canva berada di kriteria "Baik" dengan rata-rata nilai 80,09.

Kata Kunci: bahan ajar, aplikasi canva

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas serta berdaya saing. Di era digital seperti sekarang ini, teknologi informasi menjadi bagian tidak terpisahkan dalam proses pendidikan. Satu aspek penting dalam

kegiatan pembelajaran adalah penyediaan materi yang berkualitas dan menarik. Bahan ajar adalah satu alat yang efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran, terutama di level pendidikan tinggi seperti Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Berkembangnya teknologi berimbas pada banyaknya aplikasi dan *platform digital* yang dapat digunakan untuk menyusun bahan ajar secara lebih efisien dan menarik. Salah satunya adalah aplikasi canva, yang memberikan tawaran beragam fitur desain yang intuitif dan mudah digunakan. Aplikasi canva telah menjadi salah satu alat yang populer bagi para pembuat bahan ajar karena kemudahan penggunaannya dan ketersediaan berbagai fitur desain yang menarik. Bahan ajar menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran, terutama di level pendidikan tinggi seperti Program Studi S1 PGSD. Kemampuan mahasiswa untuk menyusun bahan ajar dengan baik menjadi keterampilan yang krusial dalam mendukung efektivitas pembelajaran.

Kemampuan mahasiswa dalam menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi canva menjadi hal penting untuk dievaluasi. Mahasiswa yang memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dapat menciptakan materi pembelajaran lebih menarik, serta lebih mudah dipahami. Meskipun mahasiswa Program Studi S1 PGSD memiliki pemahaman tentang materi pembelajaran, tidak semua dari mereka memiliki bekal pengetahuan serta keterampilan yang memadai dalam

menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi digital seperti canva.

Di masa depan, para lulusan Program Studi S1 PGSD diharapkan untuk dapat mengembangkan bahan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan keperluan peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan dalam menyusun bahan ajar menggunakan teknologi digital akan sangat mendukung persiapan mahasiswa untuk menghadapi tuntutan profesi sebagai pendidik dalam menghadapi tantangan di masa depan sebagai pendidik yang kompeten dan adaptif dengan perkembangan teknologi.

Berkenaan dengan uraian di atas, penelitian tentang kemampuan mahasiswa Program Studi S1 PGSD dalam menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi canva menjadi relevan untuk dilakukan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan persiapan mereka sebagai calon guru. Secara umum, muatan mata kuliah yang ada di Program Studi S1 PGSD FKIP Untan telah membekali mahasiswa dalam menguasai substansi keilmuan berkenaan dengan penyusunan bahan ajar. Mahasiswa sudah dibekali teori sekaligus praktik penyusunan bahan ajar di mata kuliah yang berkenaan dengan materi ke-SD-an dan lebih khusus di mata kuliah pengajaran mikro, mahasiswa diperdalam kembali

menyusun materi ajar sebagai bekal praktik mengajar di sekolah dasar.

Atas dasar hal di atas dilakukanlah penelitian terhadap mahasiswa Program Studi S1 PGSD dengan judul “Analisis Kemampuan Menyusun Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Canva pada Mahasiswa Program Studi S1 PGSD”. Sejalan dengan judul penelitian, masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah kemampuan menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi canva pada mahasiswa Program Studi S1 PGSD?”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan menyusun bahan ajar kemampuan menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi canva pada mahasiswa Program Studi S1 PGSD. Harapan dari keterlaksanaan penelitian ini adalah sebagai bahan masukan memperbaiki kualitas proses pembelajaran yang berdampak pada kemampuan mahasiswa menyusun bahan ajar. Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat wawasan pembaca dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan mendorong calon guru berinovasi dalam membuat bahan ajar dengan tampilan yang menarik.

Seorang guru dituntut mampu menyediakan kondisi pembelajaran yang menantang dan menyenangkan. Untuk itu, guru tentunya harus dapat menemukan cara

yang tepat dengan kondisi dan sarana yang tersedia. Satu cara yang dapat dilakukan yaitu menyediakan dan menggunakan bahan ajar yang menyenangkan pula supaya siswa tertarik dan pesan pembelajaran tersampaikan. Bahan ajar sebaiknya dirancang menyesuaikan dengan kaidah yang ada dalam pembelajaran (Rosidah, C. T., Hanindita, A. W., Sulistyawati, I., & Irianto, 2021, p. 25).

Bahan ajar menjadi bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar merupakan kelengkapan yang membantu siswa mempelajari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar merupakan bahan, informasi, alat serta teks yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Majid, 2007, p. 174). Bahan ajar mencakup berbagai jenis materi yang disusun untuk memberikan informasi, pengetahuan, dan pemahaman kepada siswa. Bahan ajar disusun secara sistematis, digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Waraulia, 2020, p. 5).

Bahan ajar dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa serta konteks pembelajaran yang spesifik. Hal ini selaras

dengan pendapat menyatakan bahan ajar hendaknya disusun secara sistematis dan digunakan dalam proses pembelajaran serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Prastowo, 2014, p. 17).

Penjelasan di atas menunjukkan bahan ajar memiliki peran yang penting dalam mendukung proses belajar mengajar siswa dan membantu mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Penyusunan bahan ajar menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang bermakna bagi siswa serta memberikan dukungan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Aplikasi canva merupakan alat yang berguna dalam penyusunan bahan ajar. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan dalam membuat bahan ajar (Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, 2023, p. 106). Canva memiliki beragam alat yang bisa digunakan dalam membuat desain (Talitha, S., Rosdiana, R., & Mukhtar, 2023, p. 173), menggunakan teknik *drag and drop* (Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, 2021, p. 292) yang dapat diunduh secara gratis (Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, 2021, p. 337). Dalam hal pembuatan bahan/materi ajar, canva memberikan banyak fitur yang dapat digunakan dalam ranah pendidikan (Supriady, D., Sholihah, L., & Adani, 2022, p. 149).

Penyusunan bahan ajar digital menjadi kebutuhan di era sekarang ini (Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, 2020, p. 267), yang mengharuskan pendidik untuk selalu tanggap teknologi atau mampu beradaptasi dalam menggunakan kecanggihan TIK (Purwasi, L. A., & Refianti, 2022, p. 320). Agar tersusun bahan ajar yang sesuai kemajuan zaman, diperlukan pengembangan bahan ajar yang dikemas menggunakan teknologi (Syafitri, N. F., & Hamdu, 2023, p. 14), dan kreativitas guru dalam mentransfernya secara lengkap, tepat, dan menarik (Halidjah, 2023, p. 179) yang dalam hal ini diperlukan kemampuan digital terlebih bagi seorang guru (Sofia, V. N., Hendrapipta, N., & Syachruroji, 2023, p. 190).

Bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi canva mengacu pada materi ajar yang dibuat atau disajikan menggunakan aplikasi desain grafis online yang disebut canva. Canva merupakan platform yang memungkinkan pemakainya dapat membuat beragam jenis desain grafis, termasuk presentasi, poster, infografis, materi pembelajaran dengan beragam fitur yang mudah digunakan. Canva memiliki beberapa kelebihan berupa desain grafis yang dimilikinya beragam dan menarik (Azdy, R. A., Sriyeni, Y., & Aprizal, 2023, p. 557). Dengan menggunakan canva, pembuat bahan ajar digital dapat dengan

mudah membuat konten pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, informatif, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era modern yang lebih visual dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, bentuk data diperoleh melalui teknik pengumpulan data kualitatif (Wekke, 2019, p. 33). Peneliti menggambarkan analisis hasil bahan ajar yang disusun mahasiswa, tanpa adanya perlakuan khusus pada mahasiswa. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelompok pembelajaran mikro Angkatan 2021. Pertimbangan ini dilakukan karena di Prodi S1 PGSD mata kuliah perencanaan pembelajaran tidak berdiri sendiri tapi sudah masuk dalam muatan lima mata kuliah ke-SD-an. Selain itu bekal penyusunan bahan ajar juga menjadi bagian kompetensi yang harus dicapai dalam maa kuliah pengajaran mikro. Sumber data adalah dokumen bahan ajar yang disusun mahasiswa.

Prosedur penelitan menggunakan alur perencanaan, pelaksanaan, dilanjutkan dengan tahap analisis data, dan diakhiri pelaporan. Tahap perencanaan berupa kegiatan penyusunan rancangan kegiatan selanjutnya adalah mengumpulkan dokumen bahan ajar pada tahap pelaksanaan, lanjut dengan kegiatan analisis

data, mendeskripsikan hasil pengolahan data ke dalam bentuk pembahasan, terakhir ditarik suatu kesimpulan. Teknik pengumpul data adalah studi dokumen, alat pengumpulan data berupa dokumen bahan ajar yang telah disusun oleh mahasiswa. Analisis data dilakukan mengikuti alur analisis data dengan tahap pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan penyimpulan/verifikasi (Miles dan Huberman, 1992, pp. 15–20).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aspek yang diamati untuk menilai kemampuan mahasiswa menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi canva meliputi (1) relevansi materi, (2) keakuratan materi, (3) kelengkapan materi, (4) susunan materi, (5) keterbacaan materi, (6) efektivitas penyampaian materi, (7) kejelasan petunjuk (8) tampilan visual, (9) penggunaan elemen desain, (10) penggunaan elemen interaktif, (11) kelengkapan media, dan (12) kreativitas. Bahan ajar yang dianalisis berjumlah 27 (dua puluh tujuh) buah yang merupakan hasil kerja mahasiswa pada pengajaran mikro Angkatan 2021. Untuk lebih jelas terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1
Rata-rata Kemampuan Mahasiswa
Menyusun Bahan Ajar
Menggunakan Aplikasi Canva pada Setiap
Aspek yang Dinilai

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Nilai	Kriteria
1.	Relevansi Materi	80	2,96	74,07	B
2.	Keakuratan Materi	80	2,96	74,07	B
3.	Kelengkapan Materi	80	2,96	74,07	B
4.	Susunan Materi	86	3,19	79,63	B
5.	Keterbacaan Materi	90	3,33	83,33	BS
6.	Efektivitas Penyampaian Materi	88	3,26	81,48	BS
7.	Kejelasan Petunjuk	95	3,52	87,96	BS
8.	Tampilan Visual	86	3,19	79,63	B
9.	Penggunaan Elemen Desain	87	3,22	80,56	B
10.	Penggunaan Elemen Interaktif	89	3,30	82,41	BS
11.	Kelengkapan Media	88	3,26	81,48	BS
12.	Kreativitas	89	3,30	82,41	BS

Fokus pembahasan adalah analisis kemampuan mahasiswa menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi canva. Bagian pembahasan ini dipaparkan hasil bahan ajar yang telah disusun berkenaan dengan aspek (1) relevansi materi, (2) keakuratan materi, (3) kelengkapan materi, (4) susunan materi, (5) keterbacaan materi, (6) efektivitas penyampaian materi, (7) kejelasan petunjuk (8) tampilan visual, (9) penggunaan elemen desain, (10) penggunaan elemen interaktif, (11) kelengkapan media, dan (12) kreativitas.

1. Relevansi Materi

Relevansi materi dalam hal ini mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, lingkungan siswa, dan kurikulum yang berlaku. Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran merupakan hal penting. Untuk melihat sejauh mana materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan atau kompetensi yang akan dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran memudahkan dan membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berkaitan dengan kriteria aspek relevansi materi, didapat jumlah skor 80 dengan rata-rata skor mahasiswa 2,96 dengan rata-rata nilai 74,07 termasuk dalam kategori “Baik”. Muatan materi dalam bahan ajar perlu memperhatikan atau mengikuti tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Pemilihan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menunjang tercapainya kompetensi akhir yang ditetapkan (Baharuddin, 2020, p. 85).

2. Keakuratan Materi

Keakuratan materi berkenaan dengan kesesuaian informasi yang tersaji dalam bahan ajar dengan fakta, prinsip, dan teori

yang sudah diuji kebenarannya. Bahan ajar yang dikatakan akurat, apabila dapat memberikan pemahaman yang benar pada siswa sehingga tidak menimbulkan salah informasi. Keakuratan bahan ajar dapat mengurangi miskonsepsi pada siswa. Bahan ajar yang akurat memudahkan siswa memahami materi dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya. Aspek keakuratan materi, meliputi keakuratan konsep dan definisi, soal dan latihan, kesesuaian gambar dan ilustrasi materi, sumber gambar dan ilustrasi, serta istilah (Isk, 2023, p. 4).

Berkenaan dengan kriteria aspek keakuratan materi, didapat jumlah skor 80 dengan rata-rata skor mahasiswa 2,96 dengan rata-rata nilai 74,07 termasuk dalam kategori “Baik”. Keakuratan materi dalam bahan ajar yang disusun baru dipenuhi 17,24% mahasiswa artinya hanya 5 mahasiswa yang memperoleh skor 4 dalam penilaian. Lima bahan ajar yang dihasilkan telah memperhatikan referensi yang digunakan, susunan materi dalam bahan ajar tersusun secara logis dan sistematis, serta sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

3. Kelengkapan Materi

Berkenaan dengan kriteria aspek kelengkapan materi, didapat jumlah skor 80 dengan rata-rata skor mahasiswa 2,96 dengan rata-rata nilai 74,07 termasuk dalam

kategori “Baik”. Bahan ajar yang lengkap memuat tujuan pembelajaran, inti materi, contoh dan ilustrasi, latihan dan soal, penilaian, dan daftar referensi. Tujuan pembelajaran dituliskan dengan jelas dan rinci agar siswa tahu apa yang harus dicapai. Materi pokok dirinci sesuai tujuan pembelajaran. Supaya sajian materi tersampaikan dengan efektif, perlu sajian contoh dan ilustrasi yang mendukung (Rustamana, A., Wiyah, A., Munika, I., & Khoirunisa, 2023, p. 32) untuk memperjelas konsep materi. Latihan dan soal bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Instrumen penulian digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Referensi menunjukkan sumber-sumber acuan dalam penyusunan materi.

Bahan ajar dinilai baik minimal memuat tujuan pembelajaran, materi, dan penilaian (Suharsono, 2020, p. 30). Berdasarkan bahan ajar yang telah disusun mahasiswa diperoleh 96,55% belum memenuhi standar kelengkapan materi. Hal ini terlihat dari materi yang belum rinci dengan tujuan pembelajaran, penilaian yang juga belum sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan referensi yang masih minim.

4. Susunan Materi

Susunan materi berhubungan mengacu pada tampilan materi dalam bahan

ajar yang ditata beturutan dan saling berhubungan satu dengan lain yang mencakup struktur keseluruhan bahan ajar, urutan topik, cara penyampaian informasi, dan hubungan antarkonsep. Aspek yang menjadi bahan penilaian mencakup koherensi, konsistensi, hierarki, kelengkapan, kesesuaian, visualisasi, pelibatan siswa, dan penilaian. Materi dalam sebuah bahan ajar harus terorganisasi dengan baik dan sistematis (Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, 2020, p. 322). Organisasi materi pada sebuah bahan ajar menjadi penting karena membuat bahan ajar lebih mudah untuk dipahami.

Berkenaan dengan kriteria aspek organisasi materi, didapat jumlah skor 86 dengan rata-rata skor mahasiswa 3,19 dengan rata-rata nilai 79,63 termasuk dalam kategori “Baik”. Pada kriteria ini terdapat 5 bahan ajar mahasiswa yang sudah memenuhi ketentuan organisasi materi. Dilihat dari presentasi baru 17,24 % yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

5. Keterbacaan Materi

Keterbacaan materi berkenaan dengan kemudahan suatu teks atau materi dipahami oleh pembaca (siswa) yang mencakup ukuran dan jenis font, pengaturan spasi, panjang kalimat, struktur paragraf, dan bahasa yang sesuai. Menilai tingkat keterbacaan bahan ajar merupakan

langkah penting untuk memastikan bahwa materi ajar tersamoaikan secara efektif dan efisien serta dapat diakses oleh siswa (Nugrahani, A. F., Saputri, D. S. D., Iffadah, A. D., Adiwijaya, S. N., & Andrian, 2024, p. 47).

Berkenaan dengan kriteria aspek keterbacaan materi, didapat jumlah skor 90 dengan rata-rata skor mahasiswa 3,33 dengan rata-rata nilai 83,33 termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Pada kriteria ini terdapat 9 bahan ajar mahasiswa yang sudah memenuhi ketentuan keterbacaan materi. Dilihat dari presentasi ada 31,03 % yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

6. Efektivitas Penyampaian Materi

Efektivitas penyampaian materi dalam hal ini berkenaan dengan keefektifan materi dalam sebuah bahan ajar dalam membantu siswa memahami/menguasai konsep dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penyajian yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa. Bahan ajar yang menarik dapat meningkatkan penguasaan materi yang diajarkan (Ghoniayah, I., Nita, C. I. R., & Yuniasih, 2021, p. 277). Penyusunan bahan ajar dengan memperhatikan aspek ini dapat mendukung/membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Berkenaan dengan kriteria aspek efektivitas penyampaian materi, didapat jumlah skor 88 dengan rata-rata skor

mahasiswa 3,26 dengan rata-rata nilai 81,48 termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Pada kriteria ini terdapat 8 bahan ajar mahasiswa yang sudah memenuhi ketentuan efektivitas penyampaian materi. Dilihat dari presentasi ada 27,58 % yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

7. Kejelasan Petunjuk

Petunjuk atau instruksi dalam bahan ajar harus dituangkan dengan jelas, sederhana, dan mudah dipahami. Petunjuk yang disampaikan dengan jelas tidak hanya memudahkan siswa tapi juga guru sebagai penyampai materi di bahan ajar. Petunjuk bahan ajar yang disampaikan secara jelas membantu siswa melaksanakan tugas yang terdapat dalam bahan ajar dan menjalani kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi yang tersaji (Zaki, 2021, p. 98).

Berkenaan dengan kriteria aspek kejelasan petunjuk, didapat jumlah skor 95 dengan rata-rata skor mahasiswa 3,52 dengan rata-rata nilai 87,96 termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Pada kriteria ini terdapat 14 bahan ajar mahasiswa yang sudah memenuhi ketentuan aspek kejelasan petunjuk. Dilihat dari presentasi ada 48,28 % yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

8. Tampilan Visual

Tampilan visual sebuah bahan ajar yang dibuat menggunakan aplikasi canva mengacu pada semua aspek desain yang dapat dilihat oleh mata. Tampilan visual ini

bertujuan menyajikan materi pembelajaran dengan menarik, konsisten, dan mudah dipahami. Tampilan visual bahan ajar menggunakan aplikasi canva dapat mengubah konsep yang semula abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah dipahami. Hal yang diperhatikan agar kriteria tampilan visual bahan ajar menarik, informatif, serta mudah dipahami, antara lain kesederhanaan dan kejelasan, sesuai dengan materi, konsisten dalam menggunakan desain, dan kontras warna yang dipilih. Satu tantangan yang sering ditemui dalam membuat bahan ajar menggunakan aplikasi canva yaitu bagaimana membuat bahan ajar yang selain menarik secara visual, juga mampu memenuhi kesesuaian materi (Ahmad, S. H., Noho, M., Adam, A., & Sebe, 2024, p. 203).

Berkenaan dengan kriteria aspek tampilan visual, didapat jumlah skor 86 dengan rata-rata skor mahasiswa 3,19 dengan rata-rata nilai 79,63 termasuk dalam kategori “Baik”. Pada kriteria ini terdapat 4 bahan ajar mahasiswa yang sudah memenuhi ketentuan aspek tampilan visual. Dilihat dari presentase, baru 13,79% yang memenuhi kriteria yang ditetapkan. Tampilan visual bahan ajar yang dibuat mahasiswa umumnya belum konsisten dalam menggunakan font dan kombinasi warna kurang harmonis.

9. Penggunaan Elemen Desain

Elemen desain dalam aplikasi canva dalam sebuah bahan ajar memiliki peran yang penting dalam menyampaikan informasi supaya tersaji menarik dan efektif. Penggunaan elemen desain bahan ajar menggunakan aplikasi canva berupa teks, gambar, icon, warna, jenis huruf, dan tata letak. Penggunaan elemen desain menjadi penting karena dapat membuat materi yang tersaji dalam bahan ajar menjadi lebih mudah diingat. Informasi yang dituangkan secara visual cenderung membuat siswa lebih mudah mengingatnya. Elemen desain dalam bahan ajar menggunakan aplikasi canva merupakan kunci membuat tampilan bahan ajar yang menarik dan efektif. Aplikasi canva berisikan fitur yang dapat digunakan untuk membuat berbagai desain (Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, 2023, p. 105). Aplikasi ini berisikan berbagai macam desain sebagai sumber dalam membuat desain (Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, 2023, p. 944).

Berkenaan dengan kriteria aspek penggunaan elemen desain, didapat jumlah skor 87 dengan rata-rata skor mahasiswa 3,22 dengan rata-rata nilai 80,56 termasuk dalam kategori “Baik”. Pada kriteria ini terdapat 6 bahan ajar mahasiswa yang sudah memenuhi ketentuan aspek tampilan

visual. Dilihat dari presentase, baru 20,69% yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

10. Penggunaan Elemen Interaktif

Elemen interaktif merupakan fitur yang dapat membuat siswa berinteraksi langsung dengan materi yang ada di bahan ajar. Elemen interaktif dalam aplikasi canva lebih beragam tampilannya. Penggunaan elemen interaktif membuat siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Nurlina, N., Maharani, S. D., & Barus, 2024, p. 1356), siswa dapat memahami secara lebih konsep yang disampaikan karena bisa berinteraksi secara langsung, pembelajaran lebih menyenangkan, dan elemen interaktif ini dapat membantu guru dalam menyesuaikan kecepatan dan gaya belajar siswa. Penggunaan elemen interaktif dapat mengubah tampilan bahan ajar yang biasa menjadi lebih bervariasi dan menarik.

Berkenaan dengan kriteria aspek penggunaan elemen interaktif, didapat jumlah skor 89 dengan rata-rata skor mahasiswa 3,30 dengan rata-rata nilai 80,56 termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Pada kriteria ini terdapat 8 bahan ajar mahasiswa yang sudah memenuhi ketentuan aspek penggunaan elemen interaktif. Dilihat dari presentase, baru 27,59% yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

11. Kelengkapan Media

Kelengkapan media dalam bahan ajar menggunakan aplikasi canva berkenaan dengan semua elemen visual dan interaktif. Kelengkapan media dalam bahan ajar menggunakan aplikasi canva membuat materi yang disampaikan lebih menarik sehingga siswa lebih terlibat. Penggunaan media yang bervariasi membuat pembelajaran menyenangkan, informasi tersampaikan lebih efektif, dan menjadi media transfer informasi materi pembelajaran pada siswa (Roma, N. L., & Thahir, 2023, p. 182).

Berkenaan dengan kriteria aspek kelengkapan media, didapat jumlah skor 88 dengan rata-rata skor mahasiswa 3,26 dengan rata-rata nilai 81,48 termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Pada kriteria ini terdapat 7 bahan ajar mahasiswa yang sudah memenuhi ketentuan kelengkapan media. Dilihat dari presentasi ada 24,14% yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

12. Kreativitas

Aspek kreativitas dalam sebuah bahan ajar menggunakan aplikasi canva berkenaan dengan inovasi dalam mengefektifkan elemen desain dan fitur aplikasi agar bahan ajar yang dihasilkan menarik, berbeda, dan efektif. Aplikasi canva memiliki banyak fitur yang lebih menarik (Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, 2022, p. 179). Bahan ajar yang dibuat menggunakan aplikasi canva

memiliki tampilan yang berbeda karena tidak hanya informatif tetapi juga dapat menginspirasi siswa dalam belajar. Bahan ajar yang kreatif dapat meningkatkan pemahaman siswa, proses pembelajaran lebih menyenangkan, materinya juga akan lebih mudah diingat.

Berkenaan dengan kriteria aspek kreativitas, didapat jumlah skor 89 dengan rata-rata skor mahasiswa 3,30 dengan rata-rata nilai 80,56 termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Pada kriteria ini terdapat 8 bahan ajar mahasiswa yang sudah memenuhi ketentuan aspek kreativitas. Dilihat dari presentase, baru 27,59% yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

SIMPULAN

Kemampuan mahasiswa dalam menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi canva berada di kriteria “Baik” dengan rata-rata nilai 80,09. Apabila dikelompokkan terlihat 13 mahasiswa (48,15%) berada di rentangan 81—100 termasuk kategori “Baik Sekali” dan 14 orang (51,85%) berada di rentangan 61—80 termasuk kategori “Baik” dan. Untuk setiap aspek yang dinilai, rata-rata kemampuan mahasiswa juga sudah baik. Hal ini terlihat dari presentase yang dicapai, yaitu 6 aspek (50%) berada di rentang 81—100 termasuk kategori “Baik Sekali” dan 6 aspek (50%)

berada di rentang 61—80 termasuk kategori “Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177–186. <https://ejournals.itda.ac.id/index.php/KACANEGARA/article/view/1087>
- Ahmad, S. H., Noho, M., Adam, A., & Sebe, K. M. (2024). Integrasi Canva dalam Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Kurikulum Merdeka di Kelas X MAN 1 Ternate. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 6(2), 201–213. <https://journalpedia.com/1/index.php/jpp/article/view/1714>
- Azdy, R. A., Sriyeni, Y., & Aprizal, Y. (2023). Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru SMK Muhammadiyah 1. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(03), 556–561. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/97/72>
- Baharuddin, I. (2020). Pembelajaran Bermakna Berbasis Daring di Tengah Pandemi Covid-19. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 5(2), 79–88. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/kelola/article/view/1377>
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, N. & K. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/16187>
- Ghoniya, I., Nita, C. I. R., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan E-Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Gotong Royong pada Siswa Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 271–279. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/637>
- Halidjah, S. (2023). Pelaksanaan PPL Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Membuat Media Pembelajaran sebagai Bagian dari Karakter Profil Guru Pancasila. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 11(2), 176–187. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/1508>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943–947. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/4823>
- Isk, W. (2023). Analisis Bahan Ajar Kurikulum 2013 Tematik Kelas III Tema 3 untuk SD/MI. *EL-AULADY*, 3(3), 1–17. <http://jurnal.stitdarussaliminw.ac.id/index.php/el-aulady/article/view/57>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/6434>

- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles dan Huberman, A. . (1992). *Analisis Data Kualitatif. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi*. Jakarta: UI Press.
- Nugrahani, A. F., Saputri, D. S. D., Iffadah, A. D., Adiwijaya, S. N., & Andrian, F. (2024). Analisis Keterbacaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia pada Kelas I SD Berdasarkan Grafik Fry. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 46–51. <http://journal.unuha.ac.id/index.php/jemari/article/view/3017>
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1353–1363. <http://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/761>
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(3), 320–332. <https://journal.yrpiipku.com/index.php/ceej/article/view/1274>
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 104–108. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/13464>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M.*, 4(2), 335–343. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Roma, N. L., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186. <https://asianpublisher.id/journal/index.php/compass/article/view/301>
- Rosidah, C. T., Hanindita, A. W., Sulistyawati, I., & Irianto, A. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Kanigara*, 1(1), 23–31. <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/kanigara/article/view/3154>
- Rustamana, A., Wiyah, A., Munika, I., & Khoirunisa, K. (2023). Faktor dan Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Sejarah. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(12), 29–39. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/arti>

cle/view/1337

- Sofia, V. N., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Modul IPA di Sekolah Dasar Berbasis Hots dengan Pendekatan TPACK pada Materi Sistem Peredaran Darah. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 11(2), 188–201. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/898>
- Suharsono, D. D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Feature Berdasarkan Hasil Analisis Kebutuhan Belajar Mahasiswa Program Jurnalistik di Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 148–151. <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/kiprah/article/view/1968>
- Supriady, D., Sholihah, L., & Adani, Y. S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Guru SMP di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sakai Sambayan*, 6(3), 148–151. <http://jss.lppm.unila.ac.id/index.php/ojs/article/view/372/250>
- Syafitri, N. F., & Hamdu, G. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Education for Sustainable Development untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 11(1), 12–25. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/763>
- Talitha, S., Rosdiana, R., & Mukhtar, R. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177. <https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/swarna/article/view/314>
- Waraulia, A. M. (2020). *Bahan Ajar Teori dan Prosedur Penyusunan*. Madiun: UNIPMA Press.
- Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Zaki, M. (2021). Urgensi Bahan Ajar Bahasa Arab sebagai Penentu dalam Proses Belajar Mengajar. *Al-Afidah Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Arab*, 5(1), 92–104. <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/afidah/article/view/876>