

Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Siswa Menengah Atas

Oleh :

Dian Puspita Salsabilla Putri

Dosen Pembimbing :

Ainur Rochmaniah M,Si

Progam Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Pendahuluan

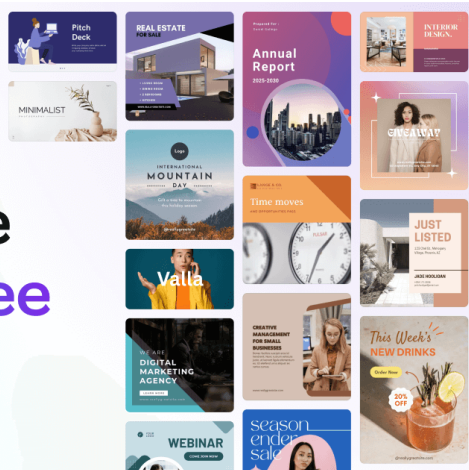


Aplikasi Canva adalah aplikasi yang menyediakan beragam contoh desain grafis yang digunakan untuk membuat desain, poster, presentasi dan konten visual lainnya (Canva.com). Canva dapat membantu siswa dan guru dalam membuat materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pendahuluan

Canva

Design made
easy, and free



Canva banyak digunakan oleh pelajar maupun mahasiswa untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Penggunaan Canva di Indonesia sebanyak 12 Juta menurut Wikipedia. Canva dapat diakses melalui website atau aplikasi pada handphone dengan gratis maupun berbayar.

Teori

Penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratifications yang dicetuskan oleh Katz, Blumler, & Gurevitch. Menyatakan bahwa terdapat 5 Asumsi dasar teori Uses and Gratification :

- Penggunaan media berorientasi pada tujuan
- Setiap orang memiliki kebutuhan dan tujuan saat memilih media
- Media berkompetisi dengan berbagai media lain
- Kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat serta motif
- Penilaian sebuah media hanya bisa dilakukan oleh khalayak

Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat

Rumusan Masalah

Bagaimana dampak yang ditimbulkan pada penerapan aplikasi canva?

Tujuan

Mengungkapkan efektivitas penerapan aplikasi canva

Manfaat

Menambah wawasan mengenai aplikasi canva dalam dunia pendidikan

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

- Dalam penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengetahui implementasi teori uses and gratification pada siswa menengah atas dalam pemanfaatan aplikasi canva

Teknik Pengumpulan data

- Observasi
- Wawancara

Informan Penelitian

- Siswa Menengah Atas SMA Negeri 4 Sidoarjo

Sumber Data

- Jurnal, Buku
- Situs resmi pada internet
- Data rekaman wawancara

Pembahasan

Penggunaan media berorientasi pada tujuan

Orang menentukan seberapa banyak aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan media tersebut untuk sebuah tujuan

Setiap orang memiliki kebutuhan dan tujuan saat memilih media

orang merupakan pelaku aktif sehingga akan mengambil inisiatif dalam memutuskan apa yang kita inginkan

Media berkompetisi dengan berbagai media lain

Media dan khalayak (orang) menjadi bagian dari masyarakat luas dan hubungan di antara keduanya sama-sama dipengaruhi oleh masyarakat

Kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat serta motif

khalayak (orang) memiliki kesadaran diri dalam menggunakan media, dengan minat serta motifnya sehingga dapat memberikan gambaran akurat

Penilaian sebuah media hanya bisa dilakukan oleh khalayak

Khalayak dapat memutuskan menggunakan media untuk tujuan akhirnya dan hanya dia yang dapat menilainya.

Kesimpulan

Terdapat 5 asumsi teori uses and gratification dimana proses penggunaan sebuah media telah melalui beberapa faktor yaitu kebutuhan dan kepuasan yang didapatkan dan telah dilakukan perbandingan dengan media lain sehingga mendapatkan hasil akhir pemilihan oleh Masyarakat.

Aplikasi Canva menjadi aplikasi yang dipilih oleh siswa menengah atas dalam proses pembelajaran karena aplikasi Canva sangat membantu dalam pembuatan tugas serta aplikasi

Canva mudah diakses dengan gratis daripada aplikasi yang lain. Hal tersebut membuktikan bahwa asumsi pada teori uses and gratification sesuai dengan siswa menengah atas yang lebih memilih aplikasi canva daripada aplikasi lain karena mereka mendapatkan apa yang dibutuhkan dan mendapatkan kepuasan

