

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL CANVA PADA KOMPETENSI MAHASISWA TEKNIK BANGUNAN**

**Aldi Restu Putra**

Pendidikan Teknik Bangunan – Universitas Negeri Jakarta

Email : [restualdigoo@gmail.com](mailto:restualdigoo@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to examine the effect of using interactive multimedia-based learning media Canva model on the competence of building engineering students. Data was obtained from analyzing related articles that discuss the application of Canva media in building engineering learning. The research method uses literature review, which involves reviewing and critically evaluating literature sources relevant to the research topic. The research results were written through a qualitative descriptive approach. Studies conducted by various researchers show that the use of the Canva model as an interactive multimedia-based learning media has a significant positive impact on improving student competence in understanding building engineering material. This shows that the use of interactive multimedia technology, such as Canva, can be an effective alternative in improving student competence in the field of building engineering.*

*Keywords : Canva, learning media, interactive multimedia, building engineering students.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif model *Canva* terhadap kompetensi mahasiswa teknik bangunan. Data diperoleh dari analisis artikel terkait yang membahas penerapan media *Canva* dalam pembelajaran teknik bangunan. Metode penelitian menggunakan Tinjauan pustaka, yang melibatkan peninjauan dan evaluasi kritis terhadap sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Hasil penelitian dituliskan melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Studi yang dilakukan oleh berbagai peneliti menunjukkan bahwa penggunaan model *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa dalam memahami materi teknik bangunan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia interaktif, seperti *Canva*, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di bidang teknik bangunan.

**Kata Kunci :** *Canva, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Mahasiswa Teknik Bangunan*

### **PENDAHULUAN**

Teknik Bangunan merupakan salah satu bidang studi yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang konsep dan aplikasi teknis yang kompleks. Pendidikan dalam bidang teknik bangunan memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk

meningkatkan kompetensi mahasiswa. Mahasiswa Teknik Bangunan dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan berkomunikasi. Di era digital ini, perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Salah satu bentuk teknologi yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa

Wibowo (2007) menjelaskan bahwa kompetensi merupakan karakteristik seseorang yang mendasari kinerja yang dipengaruhi beberapa komponen diantaranya (a) *knowledge*, *skills* dan *attitude*, (b) gaya bekerja, minat, kepribadian, nilai sikap, dan kepercayaan (Giri Prawiyogi dkk., 2020). Menurut Undang-Undang No.13 tahun 2003, Kompetensi adalah kegiatan menciptakan sebuah karya dan hasil dari kegiatan pembelajaran. Kompetensi sebagai inti dari prospek dalam dunia kerja maka setiap orang yang mencapai aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai ketentuan yang berlaku (Abdi, 2017). Kompetensi merupakan satu kesatuan dari ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang diralisasikan dalam pola berpikir dan berperilaku. maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi adalah perpaduan penguasaan dari pengetahuan, keterampilan, nilai serta sikap yang mencerminkan kebiasaan dalam berfikir dan bertindak peserta didik. Kompetensi juga membuktikan keterampilan seseorang dalam melaksanakan tugas secara efisien dan meningkatkan standar kualitas profesional seorang mahasiswa (Giri Prawiyogi dkk., 2020).

Menurut Jelawir Dabutar dalam penelitiannya menyebutkan bahwa fungsi media belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap peserta didik (Nugroho, 2016). Dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat menjadi wadah untuk mahasiswa yang memiliki bakat dan pemikiran yang kreatif serta diharapkan dapat meningkatkan kompetensi mereka

Media dilihat dari sisi Pendidikan merupakan instrument yang paling strategis turut serta dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Media adalah seluruh perbuatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan sehingga dapat menstimulus akal, perasaan (hati) , perhatian dan minat serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa sehingga kegiatan pembelajaran dapat terjadi. Penggunaan media yang tepat sangat penting karena dengan menggunakan media, diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam memberikan materi pelajaran. Media pembelajaran setiap tahunnya selalu mengalami perkembangan, karena di setiap masing-masing media mempunyai kelemahan, berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuan media baru dan pemanfaatan media yang telah diperbaharui.

Media pembelajaran adalah sebuah peralatan dalam belajar yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang diberikan pendidik kepada peserta didiknya dalam upaya

meningkatkan kompetensi peserta didiknya. Terdapat jenis-jenis media pembelajaran, diantaranya yaitu media visual, audio, dan multimedia. Tay Vaughan (2004) mengungkapkan bahwa multimedia adalah perpaduan dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disalurkan melalui komputer atau media elektronik lainnya. Multimedia terdiri dari dua jenis yaitu, multimedia non-interaktif dan multimedia interaktif. Multimedia non-interaktif, berdampak penggunaannya yang akan bertindak secara pasif dan menyaksikan adegan secara berurutan. Sedangkan multimedia interaktif, pengguna dapat memilih secara aktif adegan yang diinginkan dan mengeksplorasi dengan simulasi dalam sebuah pembelajaran (Damayanti dkk., 2020)

Febriandi mengatakan bahwa multimedia memiliki berbagai macam manfaat contohnya yaitu seperti dapat digunakan pada media pembelajaran, industri permainan, perfilman, kedokteran, militer, industry, desain, promosi arsitektur, sports, kebiasaan, dan lain sebagainya (Donna dkk., 2021). Media interaktif dapat memungkinkan peserta didik bersosial dengan mempraktikkan keterampilan dan menerima feedback dari Pelajaran yang diberikan (Donna dkk., 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sudah menjadi salah satu cara pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi mahasiswa. Hal ini sejalan dengan perkembangan paradigma pendidikan yang semakin menekankan pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada mahasiswa. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dipahami melalui fitur-fitur interaktif seperti tombol hyperlink dan video animasi (Paramitha dkk., 2023)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yaitu media *Canva*. *Canva* merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang menyediakan berbagai kebutuhan dalam kehidupan seperti bekerja dan belajar. *Canva* adalah program desain *online* yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai hal seperti video pendek, *slideshow*, poster, cv, dan banyak hal lainnya (Sadam & Adam dalam Wijaksono & Prima, 2022). *Canva* menyediakan berbagai macam *template*, gambar, dan animasi yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Canva* sangat membantu dalam menyelesaikan beragam pekerjaan dengan memiliki fitur-fitur untuk membantu mahasiswa seperti dalam membuat presentasi, resume, brosur, pamphlet, grafik, poster dan lainnya dalam melakukan peningkatan kompetensi yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat yang didapat lainnya.

Dimulai pada tahun 2013, *Canva* telah berhasil meraih lebih dari 60 juta user aktif periode bulanan dari 190 negara di dunia dan dari jutaan pengguna tersebut sudah menghasilkan lebih dari 7 miliar design (Sobandi dkk., 2023)

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Tinjauan Pustaka atau *literatur review*, yang melibatkan peninjauan dan evaluasi kritis terhadap sumber-sumber literatur dan penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan

untuk mengkaji dan menganalisis literatur yang relevan. Hasil penelitian dituliskan melalui pendekatan deskriptif kualitatif.

Penulis akan menggunakan kriteria tertentu untuk memilih literatur yang relevan dan berkaitan dengan tujuan penelitian. Penelitian ini akan menggunakan data sekunder dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, dan tulisan lainnya yang masih terkait, yang dikumpulkan melalui mesin pencarian atau dengan menggunakan kriteria tertentu. Penulis akan menganalisis data tersebut dan menghasilkan penjelasan tentang pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif model *Canva* pada kompetensi mahasiswa teknik bangunan.

Hasil dari penelitian ini akan menjadi referensi untuk para pendidik dan peneliti dalam mengembangkan program pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta membantu mengembangkan kompetensi mahasiswa teknik bangunan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilansir dari situs resmi *Canva*, *canva* menyediakan fitur-fitur untuk Pendidikan dan menyatakan bahwa *canva* adalah alat bantu dalam menghasilkan kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Beberapa fitur yang disediakan yaitu:

Gambar	Terdiri dari jutaan gambar dan ilustrasi dan dapat mengunggah gambar melalui perangkat masing-masing pengguna
Filter	Tersedia filter siap pakai untuk foto dan tersedia untuk kelas profesional
Ikon dan animasi	Tersedia ribuan elemen gambar, ikon, bentuk, grafis, dan animasi serta dapat mengunggah elemen sendiri
Font	Tersedia berbagai font yang dapat disesuaikan dengan selera dan kebutuhan penggunanya.
Template	Tersedia template menarik gratis dan juga berbayar. Seperti template powerpoint untuk presentasi, meeting, tugas, baik formal dan non formal dan juga tersedia tempat kosong untuk membuat template sendiri dan mengkreasikanya.
Magic Eraser dan Magic Edit	Tersedia fitur edit dan menghapus design yang mengganggu dalam hitungan detik
Terjemahan	Tersedia fitur <i>canva translate</i> , dengan fitur ini pengguna dapat menerjemahkan kata dalam design lebih dari 100 pilihan Bahasa.

Terlepas dari banyaknya fitur-fitur tersebut adapun kekurangan dan kelebihan aplikasi *Canva* untuk mahasiswa, diantaranya,

Kelebihan aplikasi *Canva* :

1. Memudahkan mahasiswa dalam membuat design yang diperlukan seperti poster, e-sertifikat, template video, presentasi tugas, dan lainnya.

2. Membuka dan merangsang kreativitas mahasiswa dengan tersedianya sumber daya dan fitur yang melimpah.
3. Mudah dijangkau dan dipergunakan oleh mahasiswa, canva dapat digunakan baik di windows, android, dan ios yang memudahkan mahasiswa untuk menggunakan dan mengkases *Canva* kapan dan dimanapun, baik di dalam kampus maupun diluar kampus.
4. *Canva* dapat diakses secara online bersamaan diberbagai platform, hal ini sangat membantu mahasiswa dalam bekerja kelompok serta berkolaborasi secara bersamaan antar mahasiswa.
5. Menghemat waktu dalam mendesign media pembelajaran yang praktis.  
Terdapat juga kekurangan aplikasi canva, diantaranya:
  1. Aplikasi *canva* hanya mengandalkan jaringan internet yang bagus dan tidak bisa digunakan tanpa jaringan internet dan kuota sehingga mahasiswa harus menyediakan kuota internet.
  2. Tidak semua fitur tersedia secara gratis, mahasiswa harus menyediakan dana tambahan untuk bisa menggunakan seluruh fitur-fitur yang tersedia. Namun, fitur yang gratis juga masih sangat melimpah untuk digunakan.
  3. Hasil karya antar mahasiswa tidak jauh berbeda, hal ini sering terjadi karena ketersediaan template yang sama.
  4. Dapat membuat mahasiswa malas karena template yang sudah tersedia tanpa mengulik dan menkreasikanya kembali.

Dalam program studi teknik bangunan sendiri banyak sekali mahasiswa yang menggunakan canva untuk menyelesaikan beberapa pekerjaan seperti membuat laporan ,dan membuat presentasi. Hasil penelitian Hasil penelitian oleh Savio Adi Wijaksono dan Fani Kepriila Prima dalam jurnalnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* untuk materi jenis-jenis sambungan kayu pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu prodi Pendidikan Teknik Bangunan Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Padang sangat valid dan praktis. Dalam penelitian hasil uji praktikalitas menggunakan pengisian angket yang diberikan kepada mahasiswa Teknik bangunan dalam pemahaman materi menggunakan *canva* menunjukan nilai tampilan 88,05 (sangat praktis), manfaat yang diperoleh 88,88 (Sangat praktis), nilai kemudahan 86,38(sangat praktis), dan nilai waktu dan rata-rata 87,88 (sangat praktis). Media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa. Kesimpulannya, pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* ini berhasil dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran suatu materi dan kompetensi mahasiswa Teknik bangunan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Novita Rizky Amalia menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah Konstruksi Bangunan I di program studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate CC* melalui metode *Research and Development (R&D)* dengan enam tahapan pengembangan. Hasil pengembangan media ini berupa produk multimedia yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba

terbatas kepada mahasiswa Teknik bangunan juga menunjukkan respon positif terhadap media pembelajaran berbasis multimedia ini. Penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Muhammad Riefaldi, Santoso Sri Handoyo, dan Riyan Arthur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva untuk kegiatan pembelajaran sangat layak berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan penilaian pengguna. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan 4D untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva untuk pembelajaran sangat layak. Penilaian pengguna juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Kesimpulannya, pemanfaatan Canva untuk pembelajaran sangat efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Novamataro Zebua tentang potensi aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran peserta didik. *Canva* juga telah terbukti valid dan praktis dalam pembelajaran, seperti dalam pengembangan media pembelajaran video.

penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif model *Canva* memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa teknik bangunan. Temuan ini sejalan dengan tren positif yang ditemukan dalam literatur review terdahulu, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya interaktivitas yang ditawarkan oleh model *Canva*, mahasiswa cenderung lebih terlibat dan memiliki kesempatan untuk memahami konsep-konsep teknis secara lebih mendalam.

## **KESIMPULAN**

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dan multimedia interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan minat belajar mahasiswa dalam berbagai mata kuliah teknik bangunan dan peningkatan kompetensi mahasiswa Teknik bangunan. Validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran sangat layak dan praktis. Metode penelitian R&D dengan model pengembangan 4D juga terbukti memberikan hasil yang valid dan efektif dalam pengembangan perangkat pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa dalam bidang teknik bangunan.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan penelitian eksperimental yang lebih terkontrol untuk mengukur secara langsung efektivitas *Canva* dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa. Selain itu, perlu juga

untuk mengeksplorasi berbagai metode penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran teknik bangunan, seperti pengembangan modul pembelajaran interaktif atau integrasi Canva dalam proyek-proyek penelitian mahasiswa. Selain itu, studi lanjutan dapat mengevaluasi persepsi dan pengalaman pengguna Canva dari sudut pandang mahasiswa dan pengajar untuk memperoleh wawasan yang lebih komprehensif tentang keefektifan dan kegunaan media pembelajaran ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, S., & Rusimamto, W. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BERDASARKAN GAYA BELAJAR.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Giri Prawiyogi, A., Toyibah, R. A., Buana, U., Karawang, P., Ronggo, J., Sirnabaya, W., Puseurjaya, K., Telukjambe, T., Karawang, K., & Barat, J. (2020). *Strategi Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Model Sertifikasi Kompetensi*.
- Nugroho, D., & Yogyakarta, U. N. (t.t.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN TEKNIK ELEKTRONIKA DASAR DI SMK NEGERI 1 BANSARI TEMANGGUNG MEDIA DEVELOPMENT BASED LEARNING ON THE SUBJECT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ELECTRONIC ENGINEERING BASIC IN SMK NEGERI 1 BANSARI TEMANGGUNG.
- Nugroho, D., & Yogyakarta, U. N. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN TEKNIK ELEKTRONIKA DASAR DI SMK NEGERI 1 BANSARI TEMANGGUNG MEDIA DEVELOPMENT BASED LEARNING ON THE SUBJECT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ELECTRONIC ENGINEERING BASIC IN SMK NEGERI 1 BANSARI TEMANGGUNG.
- Paramitha, M., Fadillah, S., Sari, M., Biologi, P. P., Mipa, P., Teknologi, D., Studi, P., Biologi, P., Matematika, P., & Pendidikan, F. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan*. 13, 58.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani Intansari, R., & Indriarti, R. (2023). *Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning* (Vol. 8, Nomor 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA KULIAH PRAKTEK KERJA KAYU. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621–629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>