

**PEMANFAATAN FITUR APLIKASI CANVA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASI MAHASISWA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT FKIP  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

Oleh:

**UTAMI PRATIWI**

**NIM: 06151282025017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PEMANFAATAN FITUR APLIKASI CANVA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASIMAHASISWA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT FKIP  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

**Utami Pratiwi**

**06151282025017**

**Program Studi Pendidikan Masyarakat**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Mengetahui**

**Plt. Prodi Pendidikan Masyarakat**



**Rani Mega Putri, M.Pd., Kons**

**NIP. 198808182025042001**

**Pembimbing**



**Mega Nurrizalia, M.Pd**

**NIP. 199103272019032021**

**PEMANFAATAN FITUR APLIKASI CANVA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASI MAHASISWA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT FKIP  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Utami Pratiwi**

**06151282025017**

**Program Studi Pendidikan Masyarakat**

**Telah diajukan lulus pada :**

**Hari : Jum'at**

**Tanggal : 6 Desember 2024**

**PENGUJI**

**1. Mega Nurrisalia, M.Pd**



---

**2. Shomedran, M.Pd**



---

**Plt. Prodi Pendidikan Masyarakat**



**Rani Mega Putri, M.Pd., Kons**

**NIP. 198808182015042001**

**PEMANFAATAN FITUR APLIKASI CANVA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASI MAHASISWA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT FKIP  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Utami Pratiwi**

**06151282025017**

**Program Studi Pendidikan Masyarakat**

**Mengesahkan**

**Mengikuti**

**Plt. Prodi Pendidikan Masyarakat**

**Pembimbing**



**Rani Mega Putri, M.Pd., Kons**

**NIP. 198808182025042001**



**Mega Nurrizalia, M.Pd**

**NIP. 199103272019032021**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Utami Pratiwi

Nim : 06151282025017

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Presentasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya”** ini adalah benar-benar karya saya sendiri tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Desember 2024



Utami Pratiwi

Nim. 06151282025017

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “ Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Presentasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya” di susun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Mega Nurrisalia M.Pd selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A., selaku dekan FKIP Unsri, ibu Prof. Dr. Sri Sumarni M.Pd selaku ketua jurusan pendidikan, Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan Masyarakat Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kons yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini., ucapan terima kasih juga kepada bapak Shomedran, M.Pd selaku penguji yang telah membimbing untuk saran dan perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan masyarakat serta pengembangan pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, Desember 2024

Penulis

Utami Pratiwi

NIM. 06151282025017

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya. Semoga shalawat dan salam tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah memberi petunjuk dan teladan dalam hidup ini.

Dengan kerendahan hati dan rasa terima kasih, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua ku tercinta, yang selalu memberikan motivasi maupun materi, tanpa pernah menuntut apa pun dari penulis. Terima kasih atas do'a, kasih sayang, dan pengertian, yang kalian berikan telah menjadi sumber kekuatan bagi penulis untuk terus berusaha dan menyelesaikan setiap langkah dalam hidup ini.
2. Saudari ku satu-satunya Utari Oktaviani, terima kasih telah menjadi adik sekaligus sahabat yang tak pernah lelah mendukung dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Semoga kita selalu saling mendukung dalam setiap impian dan saling menguatkan.
3. Dosen pembimbing Ibu Mega Nurrisalia, M.Pd. yang dengan sabar membimbing dan memberikan ilmu serta inspirasi. Terima kasih atas bimbingan, dan motivasi yang telah membentuk penulis menjadi lebih baik. Semoga ilmu yang diberikan menjadi berkah bagi kita semua.
4. Dosen penguji Bapak Shomedran , M.Pd. yang telah memberikan kritik dan saran yang konstruktif. Terima kasih atas waktu dan perhatian yang telah diberikan dalam mendengarkan skripsi ini. Semoga masukan bapak dapat memandu penulis dalam perjalanan akademis ke depan.
5. Seluruh dosen Program studi Pendidikan Masyarakat Ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. Azizah Husin M.Pd., Ibu Mega Nurrisalia M.Pd., Ibu Dian Sri Andriani S.Pd., M.Sc., Ibu Yanti Karmila Nengsih M.Pd., Bapak Shomedran M.Pd., dan Bapak Ardi Saputra S.Pd., M.Sc. Terima kasih atas ilmu yang sudah diberikan selama masa perkuliahan sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

6. Seluruh teman seperjuanganku yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih telah mewarnai masa perkuliahan, kebersamaan, dan kenangan yang tak terlupakan
7. Almamater tercinta Universitas Sriwijaya, yang telah menjadi tempat belajar yang berharga. Terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan nilai-nilai yang telah ditanamkan.
8. Terakhir untuk diri saya sendiri. Terima kasih atas segala keberanian serta tanggung jawab untuk mampu menyelesaikan apa yang telah dimulai.



**DAFTAR ISI**

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.1.1 Definisi dan pentingnya media pembelajaran.....	5
2.1.2 Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan tinggi .....	7
2.1.3 Jenis-jenis media pembelajaran .....	9
2.1.4 Fungsi dan manfaat media pembelajaran .....	11
2.2 Aplikasi Canva .....	13
2.2.1 Sejarah dan perkembangan Canva.....	13
2.2.2 Canva sebagai media pembelajaran.....	16
2.2.3 Fitur-fitur utama Canva yang relevan untuk pembelajaran presentasi .....	16
2.2.4 Cara penggunaan aplikasi Canva untuk presentasi.....	18
2.2.5 Tujuan penggunaan aplikasi Canva .....	19
2.3 Presentasi dalam Pembelajaran .....	20

2.3.1 Peran presentasi dalam proses pembelajaran.....	20
2.3.2 Teknik dan strategi presentasi yang efektif .....	22
2.4 Keterampilan Dalam Pembelajaran.....	24
2.4.1 Pengertian keterampilan .....	24
2.4.2 Pentingnya keterampilan dalam pembelajaran .....	25
2.4.3 Model pembelajaran berbasis keterampilan .....	27
2.4.4 Strategi pengembangan keterampilan.....	28
2.5 Penelitian Yang Relevan .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.2.1 Lokasi .....	31
3.2.2 Waktu Penelitian.....	31
3.3 Sumber Data.....	32
3.3.1 Data primer .....	32
3.3.2 Data Sekunder.....	32
3.4 Variabel dan Definisi Oprasional Variabel .....	32
3.4.1 Variabel Penelitian.....	32
3.4.2 Definisi Oprasional Variabel .....	32
3.5 Populasi dan Sampel .....	33
3.5.1 Populasi.....	33
3.5.2 Sampel .....	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.6.1 Kuesioner.....	35
3.6.2 Observasi .....	36
3.7 Instrumen Penelitian.....	36
3.7.1 Uji Validitas .....	36
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	38
3.8 Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	41
4.1.1 Deskripsi Umum.....	41

4.2	Hasil Analisis Kuesioner Penelitian.....	43
4.2.1	Karakteristik Identitas Responden.....	43
4.3	Hasil Analisis Deskriptif.....	45
4.3.1	Analisis Data.....	46
4.4	Pembahasan.....	52
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>56</b>
5.1	Simpulan.....	56
5.2	Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>58</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4. 1 Presentase Jumlah Sampel .....	44
Gambar 4. 2 Presentase Jenis Kelamin .....	44
Gambar 4. 3 Dokumentasi Penyebaran Kuesioner .....	45
Gambar 4. 4 Grafik Distribusi Frekuensi Fitur apliaksi Canva .....	49
Gambar 4. 5 Grafik Kesimpulan Hasil Analisis Fitur Aplikasi Canva .....	51

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Jumlah Mahasiswa Pendidikan Masyarakat .....	33
Tabel 3. 2 Tabel Skala Likert .....	35
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva.....	35
Tabel 3. 4 Hasil Pengujian Validitas Kuesioner .....	38
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas .....	39
Tabel 3. 6 Rentang Presentase Keterampilan.....	40
Tabel 3. 7 Penyederhanaan dari Presentase Keterampilan.....	40
Tabel 4. 1 Karakteristik Identitas Responden .....	43
Tabel 4. 2 Fitur Aplikasi Canva .....	46
Tabel 4. 3 Kesimpulan pada Fitur Aplikasi Canva .....	50
Tabel 4.4 Kategori Presentase Keterampilan .....	52

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	64
Lampiran 2 Tabulasi data uji validitas kuesioner .....	66
Lampiran 3 SK Usulan Judul Skripsi.....	70
Lampiran 4 SK Pembimbing.....	71
Lampiran 5 SK Penelitian .....	73
Lampiran 6 telah diajukan lulus.....	74
Lampiran 7 Disetujui untuk diajukan dalam UAP.....	75
Lampiran 8 Mengesahkan .....	76
Lampiran 9 Surat Keterangan Bebas Laboratorium.....	77
Lampiran 10 Keterangan Bebas Pustaka .....	78
Lampiran 11 Bukti Perbaikan Skripsi .....	79
Lampiran 12 Surat Keterangan Pengecekan Similarity .....	80
Lampiran 13 Dokumentasi.....	81

## ABSTRAK

Canva memudahkan proses pembuatan presentasi dibandingkan dengan alat desain grafis lainnya namun, dalam membuat presentasi mahasiswa ditemukan bahwa hanya menggunakan fitur template yang telah di sediakan tanpa mengedit sendiri dengan fitur-fitur yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan tingkat penggunaan fitur aplikasi canva (animasi, *template desain*, foto dan *audio*, serta edit foto) dalam presentasi. Sampel penelitian terdiri dari 106 mahasiswa yang dipilih dengan teknik random sampling. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel independen atau tunggal. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa fitur *template* desain lebih unggul dibandingkan dengan fitur animasi, foto dan audio, serta edit foto, sedangkan presentase dari fitur aplikasi canva tersebut bervariasi dengan rincian sebagai berikut: 82% fitur animasi, 86% template desain, 83% fitur foto dan audio, serta 81% fitur edit foto dengan rata-rata keseluruhan presentase 83% dengan kategori sangat terampil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa program studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya sangat terampil dalam menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Presentasi, Aplikasi Canva

### **ABSTRACT**

*Canva facilitates the presentation creation process compared to other graphic design tools. However, when creating presentations, it was found that students only used the provided templates without editing them using the available features. This research aims to analyze and describe the level of use of Canva application features (animations, design templates, photos and audio, and photo editing) in presentations. The research sample consisted of 106 students selected using random sampling. This research uses a quantitative approach with a descriptive research type. The variable in this study is a single or independent variable. Data collection techniques use questionnaires. The results of this study show that the design template feature is superior compared to the animation, photo and audio, and photo editing features, while the percentage of Canva application features varies with details as follows: 82% for animation features, 86% for design templates, 83% for photo and audio features, and 81% for photo editing features with an overall average percentage of 83% categorized as very skilled. Thus, it can be concluded that students of the Community Education study program, FKIP, Universitas Sriwijaya are very skilled in using the Canva application as a presentation learning media.*

**Keywords:** *Learning Media, Presentation, Canva Application*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Peran pendidikan dalam pembangunan manusia sangat tinggi, karena bermanfaat untuk meningkatkan taraf pendidikan dan kehidupan masyarakat (Liana, et al. 2022). Pendidikan adalah aspek terpenting yang diperlukan bagi semua orang di dunia. Melalui pendidikan inilah yang nantinya mampu mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Kebutuhan akan pendidikan sangat penting di era sekarang karena dapat meningkatkan kualitas SDM yang unggul serta berkualitas sehingga akan berdampak positif bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kesejahteraan manusia itu sendiri. Pendidikan merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan pada dasarnya adalah kegiatan sadar, terencana, dan matang yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak-anak agar terjadi interaksi antara keduanya sehingga anak mencapai tingkat kedewasaan yang dipersyaratkan dan terjadi secara terus menerus (shomedran & Syaputra, R 2023)

Saat ini teknologi telah berkembang pesat, sehingga seluruh pelaku pendidikan termasuk pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan standar pendidikan. Sistem pendidikan yang bermutu diartikan sebagai sistem yang menerapkan strategi dan program untuk mengembangkan kreativitas pendidik dan peserta didik. Kualitas pendidikan di Indonesia sangat bergantung pada efektivitas proses pembelajaran di tingkat dasar dan menengah. Pembelajaran merupakan interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik yang tujuannya memperoleh pengetahuan dalam bentuk bimbingan internal Hidayat (dalam Syahputra, R. P. et. al 2024) Efektivitas pembelajaran penting untuk menciptakan peserta didik yang terbaik, baik dalam karya akademiknya maupun dalam perkembangan sosialnya.

Media pembelajaran berperan sebagai alat yang sepenuhnya mendukung kegiatan belajar, baik secara internal maupun eksternal. Dalam proses pendidikan, pemahaman terhadap media pembelajaran sangat penting bagi pendidik dan peserta didik guna mencapai pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif. Kurva

belajar memberikan keuntungan bagi pendidik dalam merangsang ide-ide bagi peserta didik, membantu mereka berpikir secara kreatif dan aktif. Sementara itu, media pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik dengan memperjelas berbagai argumen, serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan belajar, sehingga pendidik dan peserta didik dapat mencapai sejumlah keterampilan dasar. Platform pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan dan menyampaikan informasi kepada penerimanya agar penerima dapat mengelola proses pembelajaran secara efektif dan efisien serta menyediakan lingkungan belajar yang baik untuk mempercepat pemahaman peserta didik terhadap belajar ingin mempelajari lebih lanjut. Jeklin (dalam Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. 2021).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di dunia saat ini tidak lepas dari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Kebutuhan global menuntut dunia pendidikan beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan kegiatan pendidikan di masa depan memerlukan suatu sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya sekedar sebagai sarana pendukung, namun menjadi senjata utama untuk menunjang keberhasilan dunia akademik bersaing di dunia global. Budiman (dalam Monoarfa, M., & Haling, A. 2021).

Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang keluar dari dunia teknologi adalah Canva. Canva adalah platform desain berbasis daring yang menyediakan berbagai alat untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan sebagainya. Tersedia pula beragam pilihan jenis presentasi di Canva, seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain-lain. Keunggulan Canva terletak pada variasi desain yang menarik, membantu meningkatkan kreativitas pengajar dan siswa dalam membuat media pembelajaran berkat fitur-fitur yang tersedia, menghemat waktu dalam menyusun media pembelajaran secara praktis, dan memungkinkan desain dilakukan melalui perangkat gawai tanpa harus menggunakan laptop (Tanjung & Faiza, 2019). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dengan

beragam fitur, menjadikan Canva pilihan tepat untuk membuat presentasi yang indah dan informatif.

Berdasarkan hasil kuesioner, studi pendahuluan di program studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya pada bulan April 2024, bahwa 83% dari 142 orang yaitu 118 populasi responden yang telah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran presentasi, hasil di lapangan menunjukkan bahwa Canva memudahkan proses pembuatan presentasi dibandingkan dengan alat desain grafis lainnya namun, dalam membuat presentasi mahasiswa ditemukan bahwa hanya menggunakan fitur template yang telah di sediakan tanpa mengedit sendiri dengan fitur-fitur yang ada.

Di FKIP Universitas Sriwijaya, khususnya di Program Studi Pendidikan Masyarakat, kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan informasi secara efektif sangatlah penting. Presentasi yang baik tidak hanya bergantung pada kemampuan berbicara, tetapi juga pada kualitas visual dari materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti Canva dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas presentasi mahasiswa. Dengan menggunakan fitur-fitur aplikasi canva diharapkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya dapat meningkatkan kemampuan presentasi dan kemampuan berkomunikasi dengan lebih baik. Mengingat potensi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran presentasi, maka penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Pemanfaatan fitur Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Presentasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan tingkat penggunaan fitur-fitur aplikasi Canva (animasi, *template desain*, *foto* dan *audio*, serta edit foto) dalam presentasi mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan fitur aplikasi Canva sebagai media pembelajaran presentasi di kalangan mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya?.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan fitur aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi di kalangan mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

#### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana fitur aplikasi Canva dapat membantu mahasiswa dalam menyusun presentasi secara lebih efektif dan menarik, sehingga meningkatkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran presentasi.

#### **b. Manfaat Praktis**

1. Bagi Mahasiswa, penelitian ini diharapkan sebagai bahan pembelajaran bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Masyarakat agar mampu dan terampil dalam pemanfaatan media pembelajaran presentasi menggunakan aplikasi canva.
2. Bagi dosen, penelitian ini diharapkan sebagai menjadi referensi bagi dosen untuk mengembangkan metode pengajaran berbasis teknologi, khususnya dalam memanfaatkan media digital seperti Canva untuk menyampaikan materi ajar.
3. Bagi program studi, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan maupun masukan bahwa pentingnya pendidikan berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi akan pemanfaatan fitur aplikasi canva sebagai media pembelajaran presentasi mahasiswa program studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aah Tsamrotul Fuadah, 2021, Buku Daras Peradilan Agama di Indonesia, Cetakan Pertama, PT. Liventurindo, Bandung
- AMALIA, M. N. (2022). *Pengaruh Kurang Pemahaman Tugas Pokok Dan Keterampilan Anak Buah Kapal Terhadap Kinerja Pt Mcs Internasional* (Doctoral Dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Pelayaran).
- Batan, H., & Tandiayu, E. G. (2022). Pemanfaatan Media Presentasi Berbasis Canva dalam Pembelajaran Website. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 2(1), 60-67.
- Canva. (2023). *How to create stunning presentations*. Diambil dari <https://www.canva.com/learn/create-stunning-presentations/>
- Dahlan, S., Rahmadiyanthi, R., Abriani Maharani, C., & Hermawan, R. (2022). Pelatihan Penyusunan Rancangan Penelitian Tindakan bagi Guru Bimbingan dan Konseling SMA di Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan (JPMIP)*, 1(01), 1-11.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- Fadlilah, N. (2020). *Pengembangan Media Busy Book Untuk Materi Membilang Benda Anak Tunagarhita Ringan Di Pusat Kajian Dan Pendampingan Abk Universitas Muhammadiyah Gresik* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Goeyardi, W. (2022). Penerapan Metode Presentasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Kuliah Berbicara Lanjutan 2 Mahasiswa Sastra Cina, Fib Ub. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(3), 191-200.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752.

- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127-134.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Martin, F. (2019). Digital Media for Learning.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Muinnah. (2019). Pengertian pendidikan menurut para ahli.
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., Waty, E. R. K., Pd, M., & Shomedran, S. P. (2022). *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Bening Media Publishing.
- Nst, I., & Nur, S. (2023). Pengembangan Media Musikalisasi Puisi Terhadap Kemampuan Mengapresiasi Puisi Siswa Kelas X Sma Swasta Al-Hidayah Medan.
- Priyanto, E. (2023, November). Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII A SMP Xaverius Metro Materi Yesus Sang Pengampun Dengan Metode Diskusi dan Presentasi. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN AGAMA* (Vol. 4, No. 2, pp. 528-547).
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.

- Putri, R. D. R., Ratnasari, T., Trimadani, D., Halimatussakdiah, H., Husna, E. N., & Yulianti, W. (2022). Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 449-459.canva
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & 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, July). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 560-568).
- Robbins, M. 2.1 Pengertian keterampilan.
- Rosidah, C. T., & Pramulia, P. (2021). Team Based Project dan Case Method Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Mengembangkan Pembelajaran Mahasiswa. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 245-251.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Shomedran, S., Nurrisalia, M., & Saputra, A. (2024). PELATIHAN KETERAMPILAN PEMBUATAN BATIK JUMPUTAN DALAM UPAYA PELESTARIAN BUDAYA BAGI MASYARAKAT DESA TANJUNG ATAP KABUPATEN OGAN ILIR. *Journal of Community Empowerment*, 2(2), 146-155.
- Sihite, M., Naibaho, D., Situmorang, M., Sitompul, S. R., & Samosir, T. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Powerpoint Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Nainggolan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 1(4), 217-227.

- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98-109.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sumitra, T. P. (2023). *Kuma Kanji Sebagai Aplikasi Pembelajaran Kanji Dasar Berbasis Game* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Syahputra, R. P., Nabila, S., Jannatuzahra, K., & Arifiyanti, A. A. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 51-63.
- Syaputra, R., & Shomedran, S. (2023). Penyelenggaraan Program Pendidikan Kesetaraan Pada Satuan Pendidikan Non Formal SKB Kota Palembang. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 17-34.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No 2.
- Ulfa, A. (2022). *Pengembangan Desain Katalog Produk Menggunakan Canva Sebagai Media Promosi Di Astra Daihatsu Cabang Alauddin Makassar* (Doctoral dissertation, Politeknik STIA LAN Makassar).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yoga, A. A. P. (2020). *Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Aplikasi Prezi Dekstop Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Di SMK* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif,



Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.