

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CANVA UNTUK PRODUKSI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI KEGIATAN SEKOLAH MENGGUNAKAN MODEL ADDIE (STUDI KASUS MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUS SHIBYAN SUNGAI UNDAN)

'Muhammad Rois

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri
Jl. Provinsi Parit 1 Tembilahan Hulu, Indragiri Hilir, Riau, Indonesia
e-mail: muhammadrois.ypph.ma@gmail.com

ABSTRAK

Media informasi dan promosi sekolah memiliki peran penting dalam menyampaikan kegiatan, program, serta membangun citra lembaga pendidikan kepada warga sekolah dan masyarakat. Namun, pada praktiknya masih banyak sekolah yang menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media informasi yang menarik secara visual akibat keterbatasan kemampuan desain grafis dan waktu. Pemanfaatan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva karena menyediakan berbagai template siap pakai dan mudah dioperasikan oleh pengguna pemula. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi efektivitas media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahushshibyan Sungai Undan dengan melibatkan 25 responden yang terdiri dari guru dan siswa. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan media informasi sekolah, perancangan media, pengembangan media berbasis Canva, implementasi media di lingkungan sekolah, serta evaluasi efektivitas media. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner skala Likert satu sampai lima, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media informasi dan promosi berbasis Canva yang dikembangkan memperoleh skor perolehan sebesar 1050 dari skor maksimum 1250. Persentase efektivitas yang diperoleh adalah sebesar 84,0 persen dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Media yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan visual yang menarik, serta mampu menyampaikan informasi kegiatan sekolah secara jelas. Dengan demikian, media informasi dan promosi berbasis Canva dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai sarana pendukung penyampaian informasi kegiatan sekolah.

Kata kunci: media informasi, promosi sekolah, Canva, ADDIE, research and development

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara informasi disampaikan dan diterima, termasuk di lingkungan pendidikan. Pemanfaatan media digital berbasis visual menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan efektivitas komunikasi informasi. Berdasarkan kajian penelitian terdahulu menjelaskan bahwa media visual digital mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan media konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi informasi memiliki peran strategis dalam mendukung proses komunikasi yang efektif di sekolah [13].

Sekolah sebagai lembaga pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai tempat pembelajaran, tetapi juga sebagai institusi yang aktif menyampaikan berbagai informasi kegiatan, program, dan kebijakan kepada warga sekolah serta masyarakat. Media informasi dan promosi sekolah menjadi sarana utama dalam menyampaikan informasi tersebut. Media informasi yang disajikan secara visual dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman audiens terhadap pesan yang disampaikan [3]. Selain itu, media visual digital dinilai lebih efektif dalam menarik minat penerima informasi dibandingkan media cetak sederhana [15].

Namun, dalam praktiknya masih banyak sekolah yang menghadapi kendala dalam pengembangan media informasi dan promosi yang menarik dan informatif. Keterbatasan

kemampuan desain grafis sumber daya manusia menjadi salah satu hambatan utama dalam pembuatan media informasi sekolah [12]. Di samping itu, keterbatasan waktu dan keterampilan teknis menyebabkan media informasi yang dihasilkan kurang optimal dan kurang menarik secara visual, sehingga berdampak pada rendahnya efektivitas penyampaian informasi kegiatan sekolah [8].

Seiring dengan berkembangnya teknologi, berbagai aplikasi desain grafis berbasis daring mulai dimanfaatkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai template siap pakai dan dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna tanpa memerlukan keahlian desain grafis khusus [13]. Penggunaan Canva dinilai mampu membantu pengguna menghasilkan media visual yang menarik dalam waktu singkat [5].

Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva memberikan dampak positif terhadap kualitas media informasi. Penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan kualitas tampilan media informasi sekolah serta efisiensi dalam proses pembuatannya [2]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva memberikan dampak positif terhadap kualitas media informasi. Media berbasis Canva juga memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam mendukung penyampaian informasi di lingkungan pendidikan serta mendorong kreativitas pengguna dalam menyusun konten visual yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan [9].

Madrasah Ibtidaiyah Miftahushshibyan Sungai Undan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki berbagai kegiatan sekolah yang perlu disampaikan secara efektif kepada warga sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal, media informasi yang digunakan masih terbatas pada media sederhana dengan tampilan visual yang kurang menarik. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media informasi dan promosi yang lebih inovatif, praktis, dan sesuai dengan karakteristik pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya pengembangan media informasi dan promosi kegiatan sekolah yang mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pendukung komunikasi informasi sekolah.

2 TINJAUAN PUSTAKA

Efektivitas media informasi menunjukkan tingkat keberhasilan media dalam menyampaikan pesan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Media yang efektif mampu menyajikan informasi secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh pengguna. Dalam konteks pendidikan, efektivitas media informasi berkaitan erat dengan kemampuan sekolah dalam menyampaikan kegiatan, program, dan kebijakan kepada warga sekolah serta masyarakat. Efektivitas media informasi dapat diukur melalui kemudahan penggunaan, kualitas tampilan visual, kejelasan informasi, daya tarik media, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pengguna [3]. Media berbasis visual digital juga memiliki keunggulan dibandingkan media konvensional karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman audiens [15].

Media informasi dan promosi sekolah berfungsi sebagai sarana komunikasi strategis dalam menyampaikan berbagai informasi kegiatan sekolah sekaligus membangun citra positif lembaga pendidikan. Media informasi yang disajikan secara visual terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman audiens terhadap informasi sekolah [12]. Pemanfaatan media informasi digital juga dinilai sangat diperlukan untuk mendukung efektivitas komunikasi sekolah di era perkembangan teknologi informasi [8].

Perkembangan teknologi digital mendorong munculnya berbagai aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan sebagai media visual, salah satunya adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template siap pakai dan dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna tanpa keahlian desain grafis khusus [13]. Penggunaan aplikasi ini

memungkinkan pengguna menghasilkan media visual yang menarik dalam waktu singkat [5]. Pemanfaatan Canva juga memberikan dampak positif terhadap kualitas media visual serta mendukung efektivitas penyampaian informasi di lingkungan pendidikan [9].

Pengembangan media informasi berbasis Canva memerlukan metode penelitian yang sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode Research and Development merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk sekaligus menguji efektivitas produk tersebut. Metode ini dinilai sesuai digunakan dalam pengembangan media digital karena memungkinkan proses evaluasi dan perbaikan produk secara bertahap [3]. Selain itu, metode ini efektif dalam menghasilkan media pendidikan yang aplikatif dan layak digunakan [9].

Salah satu model pengembangan yang sering digunakan dalam metode Research and Development adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE bersifat sistematis dan fleksibel sehingga cocok digunakan dalam pengembangan media digital [6]. Penerapan model ADDIE membantu peneliti mengembangkan media secara terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas media [6].

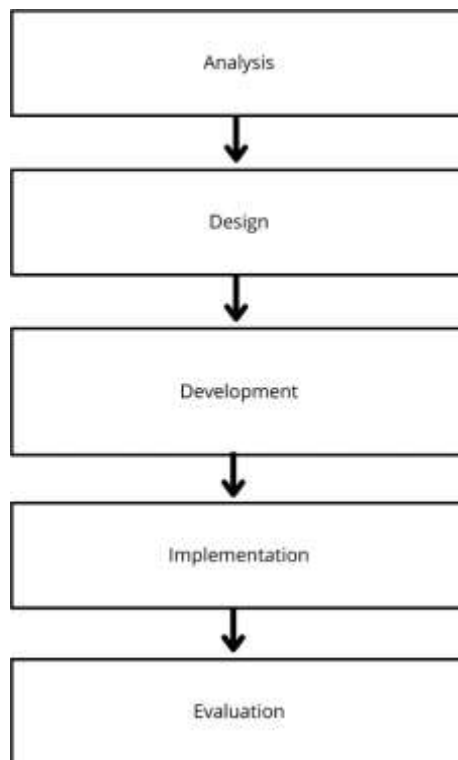
Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media visual di lingkungan pendidikan. Media berbasis Canva dinilai mudah digunakan oleh pengguna pemula dan mampu menghasilkan media visual yang menarik [13]. Penggunaan Canva juga terbukti dapat meningkatkan kualitas tampilan media informasi sekolah [2]. Selain itu, media berbasis Canva memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam mendukung penyampaian informasi pendidikan [9].

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di kelas. Penelitian yang secara khusus mengembangkan dan mengevaluasi media informasi dan promosi kegiatan sekolah masih terbatas, terutama pada jenjang madrasah ibtidaiyah. Selain itu, penelitian yang menerapkan metode Research and Development dengan model ADDIE untuk pengembangan media informasi sekolah berbasis Canva juga masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan evaluasi media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE untuk mengisi celah penelitian yang ada.

3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus mengevaluasi efektivitas media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti menghasilkan produk media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta menguji kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama pada gambar 1, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE digunakan karena bersifat sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media berbasis teknologi digital.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media informasi dan promosi kegiatan sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Miftahushshibyan Sungai Undan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap media informasi yang digunakan oleh sekolah serta wawancara informal dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam penyampaian informasi kegiatan sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa media informasi yang digunakan masih sederhana dan kurang menarik secara visual, sehingga diperlukan pengembangan media berbasis Canva yang lebih efektif.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun konsep dan desain media informasi dan promosi kegiatan sekolah. Pada tahap ini ditentukan jenis media yang akan dikembangkan, format desain, pemilihan warna, tipografi, serta penyusunan konten informasi kegiatan sekolah. Perancangan media disesuaikan dengan karakteristik pengguna agar media mudah digunakan dan dipahami.

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media informasi dan promosi kegiatan sekolah menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan desain yang telah dirancang. Media yang dikembangkan meliputi poster kegiatan sekolah dan konten visual informasi. Pada tahap ini juga dilakukan uji kelayakan terbatas dengan meminta masukan dari guru terkait tampilan dan kejelasan informasi media. Masukan yang diperoleh digunakan untuk melakukan perbaikan media sebelum diimplementasikan.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media informasi dan promosi berbasis Canva di lingkungan sekolah. Media digunakan sebagai sarana penyampaian informasi kegiatan sekolah kepada guru dan siswa. Pada tahap ini, responden diminta untuk menggunakan dan mengamati media yang dikembangkan.

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media informasi dan promosi berbasis Canva yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner dengan skala Likert satu sampai lima yang diberikan kepada responden. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kualitas tampilan visual, kejelasan informasi, daya tarik media, dan kesesuaian media dengan kebutuhan pengguna.

Subjek penelitian terdiri dari 25 responden yang meliputi guru dan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Miftahushshibyan Sungai Undan. Pemilihan responden dilakukan secara purposive

dengan mempertimbangkan keterlibatan responden dalam penggunaan media informasi sekolah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal media informasi sekolah. Kuesioner digunakan untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto dan arsip media yang dikembangkan.

Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung skor perolehan dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden. Skor perolehan diperoleh dari penjumlahan seluruh skor jawaban responden. Skor maksimum dihitung berdasarkan jumlah responden, jumlah item pernyataan, dan skor tertinggi pada skala Likert. Persentase efektivitas dihitung dengan membandingkan skor perolehan dengan skor maksimum, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria efektivitas media.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

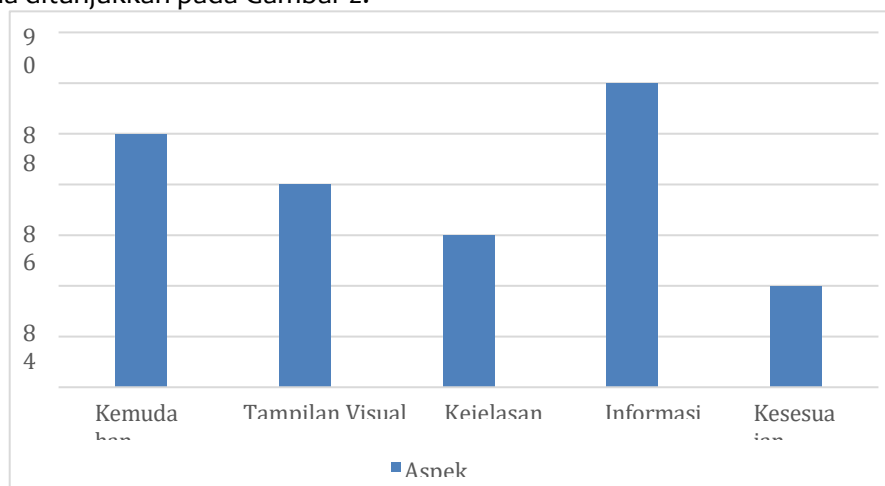
Hasil penelitian diperoleh melalui pengisian kuesioner skala Likert satu sampai lima oleh 25 responden yang terdiri dari guru dan siswa. Aspek penilaian meliputi kemudahan penggunaan, kualitas tampilan visual, kejelasan informasi, daya tarik media, dan kesesuaian media dengan kebutuhan pengguna. Hasil rekapitulasi penilaian efektivitas media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Media Informasi Berbasis Canva

No.	Kriteria	Skor Prolehan	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	215	250	86 %	Sangat Efektif
2	Tempilan Visual	210	250	84 %	Sangat Efektif
3	Kejelasan Informasi	205	250	82 %	Sangat Efektif
4	Daya Tarik Media	220	250	88 %	Sangat Efektif
5	Kesesuaian Kebutuhan	200	250	80 %	Efektif
	Total	1050	1250	84 %	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 1, skor perolehan total sebesar 1050 dari skor maksimum 1250. Persentase efektivitas yang diperoleh sebesar 84,0 persen dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan sebagai media penyampaian informasi sekolah.

Untuk memperjelas hasil evaluasi, data tersebut disajikan dalam bentuk grafik batang sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Evaluasi Efektivitas Media Informasi Berbasis Canva

Grafik menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian berada pada kategori efektif hingga sangat efektif. Aspek daya tarik media memperoleh persentase tertinggi, sedangkan aspek

kesesuaian kebutuhan memperoleh persentase terendah namun tetap berada pada kategori efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva memiliki tingkat efektivitas yang sangat baik. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh kategori sangat efektif, yang menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa tanpa memerlukan keahlian desain grafis khusus. Hal ini menunjukkan bahwa Canva sebagai aplikasi desain grafis mendukung pembuatan media informasi yang praktis dan ramah pengguna.

Aspek tampilan visual dan daya tarik media juga memperoleh kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan template, warna, dan tata letak desain yang tersedia pada Canva mampu meningkatkan kualitas visual media informasi sekolah. Media dengan tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat pengguna terhadap informasi yang disampaikan.

Aspek kejelasan informasi memperoleh kategori sangat efektif, yang menunjukkan bahwa informasi kegiatan sekolah dapat disampaikan secara jelas dan mudah dipahami. Penyajian informasi yang terstruktur dan visual yang mendukung membantu pengguna memahami isi informasi dengan lebih baik.

Aspek kesesuaian kebutuhan memperoleh kategori efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, meskipun masih terdapat peluang pengembangan lebih lanjut agar media dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang lebih spesifik.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa pengembangan media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE terbukti efektif dan layak digunakan sebagai sarana pendukung penyampaian informasi kegiatan sekolah di lingkungan pendidikan.

5 KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media informasi dan promosi kegiatan sekolah berbasis Canva berhasil dikembangkan menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. Proses pengembangan yang sistematis mulai dari tahap analisis hingga evaluasi menghasilkan media informasi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan pengguna.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media informasi dan promosi berbasis Canva memperoleh tingkat efektivitas sebesar 84,0 persen dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Aspek kemudahan penggunaan, tampilan visual, kejelasan informasi, dan daya tarik media berada pada kategori sangat efektif, sedangkan aspek kesesuaian kebutuhan berada pada kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik secara visual, serta mampu menyampaikan informasi kegiatan sekolah secara jelas.

Penerapan model ADDIE terbukti efektif dalam mendukung proses pengembangan media informasi berbasis teknologi digital. Setiap tahapan pengembangan memberikan kontribusi dalam menghasilkan media informasi dan promosi kegiatan sekolah yang layak digunakan sebagai sarana pendukung penyampaian informasi di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Pertama, sekolah disarankan untuk memanfaatkan media informasi dan promosi berbasis Canva secara berkelanjutan dalam penyampaian informasi kegiatan sekolah agar komunikasi informasi menjadi lebih efektif. Kedua, guru dan tenaga pendidik diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan Canva untuk menghasilkan berbagai jenis media informasi lainnya. Ketiga, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media informasi berbasis Canva dengan cakupan yang lebih luas serta melibatkan jumlah responden yang lebih besar agar hasil penelitian lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menggabungkan Canva dengan platform digital lain untuk meningkatkan efektivitas media informasi sekolah.

REFERENSI

- [1] Astuti, B., Mahdalena, & Susianti, M. (2023). Canva in the classroom: Insights into students' views on its role in education. PPSDP International Journal of Education
- [2] Darwis, M., Rahman, A., & Kurniawan, D. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kualitas media informasi sekolah. Didaktika: Jurnal Kependidikan
- [3] Fitri, F. Z., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media penyampaian informasi bagi kepemimpinan sekolah. Jurnal Teknologi Pendidikan
- [4] Fitria, N. A., Hamid, A., & Siregar, R. (2024). The effectiveness of Canva-based learning in improving students' visual literacy. Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam
- [5] Harianto, D., Ahmad, A., & Utami, S. (2022). The use of Canva application as an effective and innovative learning media. Didaktika: Jurnal Kependidikan
- [6] Hidayat, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2023). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbantuan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia
- [7] Ilahy, W. Q., Sholeh, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Literature review of research trends in the development of Canva-based interactive learning media. Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan
- [8] Ikram, D., & Nasir, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran
- [9] Mahajir, M., Sarwendah, A., & Ibrahim, A. (2024). Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness. Research and Development in Education (RaDEn)
- [10] Novanti, T. I., Subiyantoro, H., & Purwananti, Y. S. (2022). Educational video development with the help of the Canva application as ICT-based learning media. Jurnal Pendidikan
- [11] Oktaviyani, R., & Putranta, H. (2024). Identifying the use of Canva application in improving creativity in integrated science courses. PENSA E-Jurnal: Pendidikan Sains
- [12] Putri, R. A. (2022). Pengembangan media informasi sekolah berbasis digital untuk meningkatkan daya tarik visual. Jurnal Media Pendidikan
- [13] Rahmawati, E., & Hidayat, T. (2021). Efektivitas penggunaan Canva sebagai media desain grafis dalam dunia pendidikan. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan
- [14] Sirajuddin, M., & Suprayitno. (2025). Pengembangan media Canva untuk pembelajaran ragam hias kelas V sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- [15] Susanti, D. A., Sultonurohmah, N., & Purwitasari, E. D. (2022). The effectiveness of using Canva application as a science learning media in elementary schools