

**TAHAP PENERIMAAN APLIKASI CANVA DALAM
PEMBELAJARAN: SATU KAJIAN KES****Melvina Chung Hui Ching**

Sekolah Jabatan Pengajian Melayu

Institut Pendidikan Guru Kampus Tun Abdul Razak,

Jalan Datuk Mohd Musa, 94300 Kota Samarahan, Sarawak.

* *melvinachung@gmail.com*

Abstract: The development of digital technology has introduced many digital tools in the form of applications that are offered for free, especially for educators and students. Furthermore, in 21st-century education, an important component is utilizing digital technology in teaching and learning. Therefore, the Canva application has increased its popularity among users. This study aims to identify the level of acceptance of Canva application usage among IPG students. This study is a case study involving 79 PISMP students majoring in Malay Language studies. The instruments used in this study involve a questionnaire through Google Forms and structured interviews. The study results showed that the acceptance level of the Canva application among IPG students has very high mean values for all three aspects, namely enjoyment in using the Canva application with a mean value of 4.59, the usefulness aspect of the Canva application in learning with a mean value of 4.49, and students' attitude towards the use of Canva with a mean value of 4.64. In addition, interview findings also showed positive acceptance towards the Canva application. In conclusion, using the Canva application is the main choice among IPG students due to its advantages, in addition to being equipped with a comprehensive design tool package that makes it easier for users to complete assignments in one place.

Keywords: Canva Application, Digital Technology, IPG Student, PISMP

PENGENALAN

Perkembangan teknologi abad ke-21 telah membawa perubahan yang ketara dalam bidang pendidikan. Terutamanya teknologi digital mutakhir yang mendorong kepada perubahan pedagogi sedia ada agar sentiasa relevan dengan perubahan semasa. Hal ini disokong oleh Abdul Halim Abdullah (2019) yang berpendapat bahawa pedagogi abad ke-21 memberi fokus terhadap kelancaran maklumat, media dan teknologi. Lantas, pelajar perlu didedahkan dengan penggunaan teknologi dalam cara yang inovatif untuk menyediakan pelajar dalam dunia dinamik yang sentiasa berubah-ubah. Abdul Halim Abdullah (2019) menambah, pendidik perlu sentiasa mempertimbangkan pedagogi yang dilaksanakan di dalam kelas. Hal ini supaya ia sentiasa sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran yang dapat menyediakan pelajar dalam dunia kompleks serta dinamik yang dipengaruhi oleh globalisasi dan revolusi teknologi digital.

Kenyataan tersebut sejajar dengan pendapat Nur Fatin Shamimi et al. (2021) bahawa teknologi merupakan antara elemen penting pada zaman globalisasi dan liberalisasi ini. Kepentingannya mencakupi hampir semua aspek dalam kehidupan seperti tuntutan ilmu pengetahuan, kemudahan komunikasi, dan kemudahan capaian akses terhadap pelbagai jenis maklumat. Oleh itu, bidang pendidikan khususnya dalam pengajaran dan pembelajaran turut memanfaatkan teknologi digital secara optimum agar pendidik dan pelajar sama-sama dapat meningkatkan kemahiran teknologi dan celik teknologi. Dalam erti kata lain, pelajar harus didedahkan bidang teknologi dengan lebih awal, terutamanya teknologi digital sebagai persiapan mereka untuk mendepani Masyarakat 5.0 (*Society 5.0*).

Hal ini demikian kerana menurut Siti Nor Azhani et al. (2021), masyarakat dunia kini telah mula didedahkan mengenai Revolusi Industri 5.0 yang juga dikenali sebagai Masyarakat 5.0 yang merupakan transformasi daripada Revolusi Industri 4.0 yang melibatkan kemajuan penting, antaranya IoT, AI, Data Raya dan Blok Rantai (*Blockchain*). Siti Nor Azhani et al. (2021) menambah, sekiranya Revolusi Industri 4.0 mengusulkan masyarakat pintar (*smart society*) melalui tumpuan kepada kecanggihan teknologi, maka Revolusi Industri 5.0 menjangkau kepada masyarakat unggul (*super smart society*) yang mengintegrasikan keperluan manusia dengan kecanggihan teknologi pintar. Oleh yang demikian, pelajar daripada peringkat persekolahan lagi harus didedahkan dengan bidang teknologi digital dalam pembelajaran mereka agar dapat menyesuaikan diri dengan keadaan dunia VUCA dan Masyarakat 5.0 ini.

Selain itu, teknologi digital semakin bertapak kukuh dalam bidang pendidikan. Ini dapat dilihat selepas COVID-19 yang lalu apabila aplikasi digital telah menjadi satu platform pembelajaran yang penting. Antara aplikasi digital yang boleh digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran adalah seperti Pixlr X, Design Wizard, Snappa, PicMonkey dan Canva. Menurut Pedroso et al. (2023), Canva muncul sebagai salah satu aplikasi yang paling popular dengan 25 juta pengguna. Seterusnya, Pedroso et al. (2023) menambah, Canva ialah alat reka bentuk grafik dalam talian yang terkenal dengan antara muka yang mesra pengguna. Ia dilengkapi lebih 20 jenis media profesional yang boleh dibuat sama ada daripada “scratch” atau templat sedia ada menggunakan grafik dan gambar yang percuma. Dalam pada itu, Canva untuk pendidikan (*Canva for Education*) atau Canva secara percuma (*Canva Free*) merupakan antara perkhidmatan yang diberi kepada semua pengguna, termasuk pelajar dan pendidik tanpa dikenakan sebarang bayaran. Seperkara lagi, bagi kemudahan kepada pengguna, Canva menawarkan dua jenis aplikasi iaitu aplikasi Canva komputer atas meja (*Canva Desktop App*) dengan menggunakan komputer dan aplikasi Canva versi telefon (*mobile version*) untuk telefon pintar Android dan iOS.

PERNYATAAN MASALAH

Dalam era teknologi dan pendigitalan ini, aplikasi Canva menjadi satu pilihan dalam kalangan pelajar, terutama untuk tujuan pembelajaran dengan melaksanakan tugas yang diberi oleh pensyarah. Hal ini demikian kerana Canva menawarkan satu pakej yang lengkap seperti pelbagai reka bentuk pembentangan yang menarik mengikut tema, infografik, poster dan video. Satu kelebihan penggunaan aplikasi Canva ialah pelajar dapat berkolaborasi dalam kumpulan untuk menyiapkan satu tugas dalam masa nyata (*realtime*). Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap penerimaan pelajar Instituti Pendidikan Guru (IPG) terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran.

OBJEKTIF KAJIAN

Terdapat tiga objektif kajian, iaitu:

- Mengenal pasti tahap keseronokan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran.
- Mengenal pasti sikap pelajar terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran.
- Mengenal pasti kebergunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran.

SOROTAN LITERATUR

Kajian yang berkaitan dengan penggunaan Canva banyak dijalankan oleh pengkaji terutama dari luar negara, seperti kajian Ngo Thi Bich Ngoc dan Pham Khanh Huyen (2023) yang bertajuk “Menggunakan platform Canva dalam mereka bentuk pelajaran bahasa Inggeris untuk meningkatkan motivasi pembelajaran pelajar” yang melibatkan 46 orang pelajar. Kajian tersebut menggunakan reka bentuk kualitatif yang melibatkan tujuh minggu pengajaran eksperimen. Hasil kajian menunjukkan bahawa platform Canva telah meningkatkan motivasi pelajar sekolah menengah untuk belajar menulis dengan ketara. Secara terperinci, kajian berkenaan melihat bagaimana platform Canva mempengaruhi persepsi pelajar terhadap penggunaan teknologi untuk membantu mereka belajar menulis. Oleh itu, berdasarkan data yang telah dikumpul, membuktikan keberkesanan Canva. Hal ini kerana pelajar yang belajar secara khusus menggunakan Canva telah menjadikan pembelajaran menulis lebih menyeronokkan. Pedroso et al. (2023) mengkaji tentang pandangan pelajar terhadap penggunaan Canva sebagai alat yang komprehensif kerana “*all-in-one tool*” untuk tujuan kreativiti dan kerjasama bagi lapan orang pelajar. Hasil kajian telah menunjukkan bahawa pelajar mempunyai pendapat yang positif terhadap Canva kerana membolehkan mereka mengasah kreativiti, mengoptimumkan kerjasama dan mereka bentuk yang menarik secara visual. Selain itu, Vargas et al. (2022) turut mengkaji “Platform Canva dan pembelajaran bermakna dalam pendidikan asas biasa” yang melibatkan 75 orang pelajar sekolah menengah. Dapatan kajian tersebut telah menunjukkan terdapat hubungan min positif (0.446) antara penggunaan platform Canva dan pembelajaran yang signifikan. Nur Angriani Nurja et al. (2022) pula menjalankan kajian tentang “Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran MPU12012 Keusahawanan” dengan menggunakan reka bentuk kajian campuran melalui soal selidik, temu bual dan pemerhatian terhadap 17 orang pelajar. Dapatan kajian telah menunjukkan analisis skor min keseluruhan dengan nilai min 4.19, manakala hasil pemerhatian dan temu bual berstruktur terhadap kesan penggunaan Canva sebagai medium pengajaran dan pembelajaran mempunyai tahap pelaksanaan yang sangat baik dengan purata data pemerhatian keseluruhan 90.2 peratus. Selain itu, pengkaji tempatan Muhammad Affan (2024) turut menjalankan kajian tentang “Pendekatan tematik melalui penggunaan Canva dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu” terhadap tiga orang murid kelas tahun enam. Hasil dapatan kajian menunjukkan pendekatan bertema dapat dilaksanakan secara pembelajaran projek yang lebih menarik, bermakna dan mampu mencungkil bakat kreativiti murid dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pengajaran dan pembelajaran

Bahasa Melayu. Di samping itu, Kuek et al. (2023) juga melaporkan kajian “Analisis keperluan e-modul perisian Canva dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) dalam kalangan guru sekolah rendah” yang melibatkan 88 orang guru PSV. Hasil dapatan tersebut menunjukkan terdapat keperluan untuk membangunkan e-modul untuk guru PSV.

METODOLOGI

Kajian yang dijalankan ini adalah secara kajian kes menggunakan soal selidik iaitu Google Forms dan temu bual berstruktur. Menurut Tuckman (1988), lebih mudah mendapatkan kerjasama daripada responden melalui kaedah soal selidik kerana mereka bebas memilih, menyuarakan pandangan dan penilaian mengikut kehendak soal selidik serta tahu apa yang difikirkan. Sementara Fuad Mohamed Berawi (2017) pula berpendapat soal selidik membolehkan penyelidik mendapatkan seberapa banyak maklumat dalam jangka masa pendek. Oleh itu, pengkaji menggunakan soal selidik dalam kajian ini melalui Google Forms yang menjimatkan masa dan kos untuk mendapatkan maklumat balas daripada responden. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 23. Dalam pada itu, pengkaji menggunakan jadual skor min dan interpretasi min daripada Chew dan Zul Hazmi Hamad (2018).

DAPATAN DAN PERBINCANGAN KAJIAN

Demografi Responden

Kajian ini melibatkan 79 orang responden yang terdiri daripada pelajar Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PISMP) major Bahasa Melayu ambilan Jun 2020. Berdasarkan Jadual 1, jumlah responden lelaki hanya 14 orang manakala responden perempuan sebanyak 65 orang. Umur responden pula adalah antara 22 tahun hingga 24 tahun, iaitu seramai 69 orang responden berumur 22 tahun, 8 orang responden yang berumur 23 tahun, manakala hanya 2 orang responden berumur 24 tahun. Dalam pada itu, responden yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada kumpulan BM1620 (18 orang), BM2620 (18 orang), BM5620 (18 orang) dan BM6620 pula 25 orang.

Jadual 1
Maklumat Demografi Responden

		Frekuensi	Peratus
Jantina	Lelaki	14	17.7
	Perempuan	65	82.3
Umur	22 tahun	69	87.3
	23 tahun	8	10.1
	24 tahun	2	2.5
Kumpulan PISMP	BM 1	18	22.8
	BM 2	18	22.8
	BM 5	18	22.8
	BM 6	25	31.6

Keseronokan Menggunakan Aplikasi Canva

Soal selidik tentang aspek keseronokan menggunakan aplikasi Canva mengandungi 5 item yang dapat dilihat dalam Jadual 2. Berdasarkan Jadual 2, item 5 mencatatkan nilai min tertinggi iaitu 4.74, manakala item 4 pula memperoleh nilai min terendah iaitu 4.43. Secara keseluruhannya, aspek keseronokan menggunakan aplikasi Canva telah memperoleh nilai min yang sangat tinggi iaitu 4.59. Bagi item 5, iaitu “*Saya suka menggunakan Canva kerana dapat meningkatkan kreativiti saya dalam reka bentuk*,” selari dengan dapatan kajian yang dijalankan oleh Pedroso et al. (2023) bahawa melalui penggunaan Canva yang berterusan, pelajar dapat meningkatkan potensi kreativiti mereka dan mengembangkan kebolehan artistik yang berbeza.

Selain itu, platform Canva dapat mencetuskan pemikiran imaginatif dan keupayaan pelajar untuk menghasilkan idea, selain memperkasakan ekspresi artistik mereka dan meningkatkan kemahiran reka bentuk grafik. Dalam pada itu, item 4, “*Saya suka menggunakan Canva kerana tidak memerlukan kemahiran teknologi yang tinggi*” dengan nilai min 4.43 iaitu tahap sangat tinggi, selari dengan dapatan kajian Elsa Christiana dan Khoirul Anwar (2021) terhadap 20 orang responden yang telah menunjukkan bahawa aplikasi Canva sebenarnya mudah digunakan. Dalam erti kata, pengguna tidak memerlukan kemahiran teknologi yang terlalu tinggi untuk menggunakan aplikasi Canva.

Jadual 2

Keseronokan Menggunakan Aplikasi Canva

Bil	Penyataan Item	Min	S.P
1	Saya suka menggunakan Canva dalam melaksanakan tugas individu.	4.55	.67
2	Saya suka menggunakan Canva dalam melaksanakan tugas kumpulan.	4.53	.61
3	Saya suka menggunakan Canva kerana terdapat pelbagai alat reka bentuk (design tool) yang disediakan.	4.70	.58
4	Saya suka menggunakan Canva kerana tidak memerlukan kemahiran teknologi yang tinggi.	4.43	.74
5	Saya suka menggunakan Canva kerana dapat meningkatkan kreativiti saya dalam reka bentuk.	4.74	.51
Jumlah Skor Min		4.59	

Berdasarkan dapatan temu bual yang dijalankan terhadap sembilan orang responden yang terdiri daripada PBM1, PBM2, PBM3, PBM4, PBM5, PBM6, PBM7, PBM8 dan PBM9 telah menunjukkan bahawa tahap penerimaan responden terhadap aplikasi Canva adalah positif, dan selari dengan dapatan kajian melalui soal selidik. Hal ini dikatakan demikian kerana kesemua responden berpendapat bahawa mereka suka menggunakan Canva dalam pembelajaran, terutama ketika melaksanakan tugas.

“Saya suka menggunakan Canva untuk menyiapkan tugas yang diberikan kerana Canva sudah mempunyai templat sedia ada yang menarik seperti peta minda, terdapat pelbagai pilihan gambar, bahan interaktif pembelajaran dan sebagainya.” (PBM2, PBM4 dan PBM5)

“Saya suka menggunakan Canva kerana mudah untuk saya memindahkan maklumat dan menyusun maklumat dengan kreatif.” (PBM3)

“Ya, saya suka. Hal ini kerana Canva mudah untuk digunakan dan tidak memerlukan kemahiran yang tinggi untuk memahami penggunaan aplikasi tersebut dan menjimatkan masa.” (PBM1, PBM6, PBM7, PBM9)

“Ya, saya suka menggunakan Canva untuk membuat tugas kerana aplikasi Canva sangat menarik dan bersifat interaktif. Saya begitu suka dengan Canva kerana Canva berupaya mendorong saya untuk membuat tugas dengan penuh kreativiti.” (PBM8)

Selain itu, responden juga memberikan alasan aplikasi Canva menjadi pilihan mereka dalam pembelajaran berbanding dengan aplikasi yang lain.

“Saya suka menggunakan Canva kerana aplikasi tersebut mesra pengguna, menyediakan banyak templat seperti slaid serta mudah diakses oleh ahli kumpulan lain untuk melaksanakan tugas berkumpulan.” (PBM1, PBM4, PBM9)

“Saya suka menggunakan Canva kerana semasa PKP dijalankan, kami telah pun diberikan pendedahan lebih awal tentang cara penggunaan Canva dan kelebihan berbanding dengan aplikasi lain oleh pensyarah jabatan seni.” (PBM2)

“Canva sangat membantu saya meningkatkan daya kreativiti dan menyusun maklumat dengan kreatif dan memudahkan saya merangka satu bahan yang menarik.” (PBM3, PBM7)

“Saya suka menggunakan aplikasi Canva kerana Canva mengandungi fitur-fitur yang sangat menarik, menjimatkan masa saya untuk mengedit tugasna tutorial dengan templat percuma yang ada, memudahkan saya untuk mencari gambar atau video yang diinginkan dan mengandungi pelbagai templat yang diperlukan misalnya poster, banner, kad, grafik, dokumen dan sebagainya.” (PBM5, PBM6)

“Saya lebih suka menggunakan aplikasi Canva berbanding dengan aplikasi lain misalnya, Google Slide kerana Canva menyediakan lebih banyak templat yang berwarna-warni serta menarik perhatian saya untuk menggunakan templat berkenaan sebagai bahan untuk melakukan tugas saya.” (PBM8)

Kebergunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran

Seterusnya, soal selidik bagi aspek kebergunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran mengandungi 10 item dan nilai min keseluruhan mencatat min sangat tinggi iaitu 4.49 dapat ditunjukkan dalam Jadual 3. Item 8 telah memperoleh nilai min tertinggi iaitu 4.75, manakala item 5 pula nilai min hanya 4.00 yang merupakan min yang terendah antara 10 item. Item 1, *“Canva membantu saya menyiapkan tugas dengan cepat”* dengan nilai min 4.35 iaitu tahap sangat tinggi, dan selari dengan dapatan kajian yang pernah dijalankan oleh Santiana et al. (2021). Kajian itu menyelidik aspek keberkesanan Canva untuk mempromosikan pembelajaran interaktif dalam talian. Pelajar-pelajar kajian tersebut beranggapan bahawa Canva dapat menjimatkan masa dan tenaga mereka, iaitu dengan sebanyak 98.7% orang pelajar bersetuju.

Bagi item 2, *“Penggunaan Canva memudahkan kolaboratif dalam kumpulan”* telah memperoleh nilai min 4.67 dan juga menunjukkan tahap min yang sangat tinggi. Hasil dapatan ini selari dengan dapatan kajian yang dijalankan oleh Pedroso et al. (2023), iaitu Canva mempunyai ciri kerjasama dalam masa sebenar (*realtime*) yang membolehkan pelajar-pelajar untuk bekerjasama dalam tugas projek yang sama, memberi komen, dan membuat pengeditan secara segerak. Seterusnya, item 4 iaitu *“Saya menggunakan Canva untuk menghasilkan video yang menarik”* memperoleh nilai min 4.26 pada tahap tinggi. Dapatan kajian ini selari dengan hasil kajian Ilyas et al. (2023) yang mendapati penggunaan video untuk pembelajaran bahasa Inggeris yang direka melalui Canva tidak menyebabkan pelajar berasa bosan, malah para pelajar yang ditemu bual memberikan maklum balas bahawa penggunaan video pembelajaran bahasa Inggeris yang direka melalui Canva benar-benar menyeronokkan kerana terdapat banyak ciri yang menarik yang terdapat dalam video tersebut. Selain itu, item 8 yakni *“Canva menyediakan kemudahan pautan memudahkan saya berkongsi maklumat dengan orang lain”* dengan nilai min 4.75 tahap sangat tinggi, juga selari dengan dapatan kajian yang pernah dijalankan oleh Elsa Christiana dan Khoirul Anwar (2021) bahawa media pembelajaran yang dihasilkan oleh Canva mudah untuk dikongsi bersama dengan pelajar.

Jadual 3

Kebergunaan Aplikasi Canva

Bil	Penyataan Item	Min	S.P
1	Canva membantu saya menyiapkan tugas dengan cepat.	4.35	.80
2	Penggunaan Canva memudahkan kolaboratif dalam kumpulan.	4.67	.57
3	Saya menggunakan Canva untuk menghasilkan slaid pembentangan yang kreatif.	4.72	.55
4	Saya menggunakan Canva untuk menghasilkan video yang menarik.	4.26	.90
5	Saya paling banyak menggunakan Canva berbanding dengan Objek Pembelajaran Digital (OPD) yang lain.	4.00	1.07
6	Canva dilengkapi dengan satu pakej alat reka bentuk untuk kemudahan pengguna.	4.56	.63

7	Hasil kerja saya dapat dimuat turun dengan mudah melalui Canva.	4.51	.63
8	Canva menyediakan kemudahan pautan memudahkan saya berkongsi maklumat dengan orang lain.	4.75	.45
9	Aplikasi Canva memenuhi keperluan pelajar dalam meningkatkan kemahiran teknologi.	4.70	.48
10	Aplikasi Canva berguna kepada pelajar kerana dapat digunakan secara percuma.	4.40	.75
Jumlah Skor Min		4.49	

Menurut sembilan orang responden yang ditemu bual oleh pengkaji, rata-rata responden memberikan respons yang positif dan bersetuju bahawa aplikasi Canva berguna dalam pembelajaran. Menurut PBM1, PBM2, PBM3, PBM4, PBM5, PBM6, PBM7, PBM8 dan PBM9:

“Ya, Canva ini mempunyai manual penggunaan yang jelas dan memudahkan, memberi saya serba sedikit input tentang penggunaan teknologi digital, dan meningkatkan kreativiti saya.” (PBM1, PBM6, PBM9)

“Pada pendapat saya, penggunaan Canva dapat membantu saya lebih berkemahiran dalam menggunakan teknologi digital kerana lebih mudah digunakan, terutamanya untuk tujuan menyunting (edit) bagi bahan berbentuk video, poster, grafik dan tugas lain. Selain itu, Canva juga turut memaparkan idea inspirasi sebagai bahan rujukan bagi para pelajar.” (PBM2, PBM4)

“Pada pendapat saya, Canva membantu saya berkemahiran dalam menggunakan teknologi digital kerana Canva merupakan satu aplikasi yang menyediakan pelbagai komponen yang membantu dalam memindahkan dan menyusun maklumat dengan kreatif dan menarik. (PBM3)

“Pada pendapat saya, penggunaan Canva sangat membantu saya untuk mengukuhkan kemahiran dalam menggunakan teknologi digital kerana arahan yang dipaparkan dalam aplikasi tersebut sangat jelas dan mudah difahami. Pengeditan video, gambar atau bahan-bahan lain yang sebelum ini sangat sukar bagi saya untuk menyiapkannya menjadi lebih mudah dan menjimatkan masa, di samping mempunyai banyak pilihan. (PBM5)

“Penggunaan Canva dapat membantu saya lebih berkemahiran dalam menggunakan teknologi digital kerana Canva dilengkapi dengan satu pakej alat reka bentuk yang mudah digunakan oleh pengguna.” (PBM7)

“Ya, Canva dapat membantu saya lebih berkemahiran dalam menggunakan teknologi digital kerana saya belajar untuk menterjemahkan nota saya yang saya bina dalam bentuk Canva ke bentuk PDF untuk dijadikan sebagai nota interaktif dalam pembelajaran. (PBM8)

Dalam pada itu, responden juga berpendapat bahawa penggunaan aplikasi Canva juga dapat meningkatkan daya kreativiti.

“Ya, pada pendapat saya Canva dapat memberikan contoh-contoh slaid yang kreatif yang boleh diubah suai untuk menghasilkan slaid interaktif yang unik, dan menyusun maklumat mengikut kreativiti saya untuk menghasilkan tugas yang menarik.” (PBM1, PBM2, PBM3, PBM4)

“Ya, Canva sememangnya meningkatkan kreativiti saya kerana sebelum ini saya hanya menggunakan aplikasi yang biasa seperti Powerpoint, Google Docs, Google Slides dan sebagainya untuk menyiapkan tugas. Namun, sejak adanya aplikasi Canva, saya mampu mengasah kreativiti dengan mereka pelbagai bahan mengikut pilihan dan keinginan saya menggunakan fitur-fitur yang terkandung dalam Canva.” (PBM5, PBM7)

“Ya. Hal ini kerana aplikasi ini merupakan platform reka bentuk grafik yang mesra pengguna dan mempunyai pelbagai alat untuk mencipta rekaan yang menarik. Tambahan pula, Canva juga mempunyai pelbagai templat dan pilihan elemen visual yakni memberi peluang kepada saya untuk menghasilkan idea-idea kreatif dan reka bentuk yang berbeza.” (PBM6)

“Ya. Canva sangat membantu dalam meningkatkan kreativiti saya kerana saya dapat berfikir secara kreatif dengan bantuan templat-templat slaid menarik yang saya gunakan. Saya dapat menterjemahkan idea saya dengan kreatif apabila menggunakan grafik-grafik interaktif yang disediakan dalam Canva.” (PBM8)

Di samping itu, hasil dapatan temu bual turut memperlihatkan responden bersetuju dan berpendapat bahawa aplikasi Canva sememangnya memudahkan pelajar untuk berkolaborasi dengan rakan-rakan lain dalam menyiapkan tugas kumpulan.

“Ya, kerana mudah diakses oleh rakan-rakan lain kerana dapat mengakses bersama menyiapkan tugas yang diberi.” (PBM1, PBM2, PBM3)

“Ya, kerana aplikasi tersebut membolehkan saya untuk berkongsi pautan dengan rakan-rakan yang lain untuk menyelesaikan tugas. Hal ini memudahkan rakan-rakan untuk mengedit bahan tersebut mengikut idea dan kreativiti masing-masing” (PBM4, PBM5)

“Ya. Hal ini kerana Canva mempunyai ciri kongsi projek yang membolehkan saya menjemput rakan-rakan untuk menyunting tugas yang sama secara serentak dengan hanya berkongsi pautan Canva dengan rakan lain. Selain itu, Canva membolehkan saya bekerjasama, memberikan komen, serta membuat perubahan secara langsung dalam rekaan tanpa perlu berjumpa secara fizikal.” (PBM6)

“Ya. Canva memudahkan saya berkolaboratif dengan rakan-rakan lain dalam menyiapkan tugas kumpulan kerana semua pengguna boleh mengakses menggunakan pautan yang dikongsi pada masa yang sama.” (PBM7)

“Ya, Canva memudahkan saya berkolaboratif dengan rakan-rakan lain dalam menyiapkan tugas kumpulan kerana saya dan rakan saya dapat melakukan kerja bersama-sama dalam pautan Canva yang saya kongsi bersama mereka. Dengan perkongsian pautan Canva tersebut dalam kumpulan saya, saya dan kumpulan saya menerapkan aspek kolaboratif dalam melaksanakan tugas walaupun kami tidak berada di sesuatu tempat yang sama. Namun, kami masih komited untuk melakukan kerja tersebut secara bersama kerana Canva memudahkan kami untuk bekerja secara bersama dengan menggunakan pautan Canva yang sama supaya lebih mudah dan lebih pantas untuk dikerjakan secara bersama. (PBM8, PBM9)

Sikap Pelajar Terhadap Penggunaan Canva

Aspek terakhir berkenaan sikap pelajar terhadap penggunaan Canva dapat ditunjukkan dalam Jadual 4. Nilai min keseluruhannya ialah 4.64, manakala item tertinggi dengan nilai min 4.68 iaitu item 2 dan item 4. Seterusnya, nilai min yang terendah ialah item 3 iaitu dengan nilai min 4.59. Item 5 “Saya yakin Canva dapat mengarah kepada pembelajaran yang lebih bermakna” dengan nilai min 4.65 iaitu tahap sangat tinggi. Item 5 ini selari dengan dapatan kajian yang dijalankan oleh Ngo Thi Bich Ngoc dan Pham Khanh Huyen (2023) bahawa pelajar-pelajarnya mengakui bahawa menggunakan platform Canva untuk belajar menulis mempunyai banyak kelebihan. Malah, pelajar turut menyatakan bahawa reka bentuk Canva yang menarik dapat membantu mereka untuk mengingat peraturan dan struktur penulisan. Selain itu, Canva turut membantu mereka memberikan perhatian di dalam kelas dan menjadi lebih berfokus agar membolehkan pelajar memahami konsep penulisan dengan lebih baik. Selain itu, dapatan kajian ini juga selari dengan kajian yang dijalankan oleh Vargas et al. (2022) bahawa terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara penggunaan platform Canva dengan pembelajaran bermakna dalam kalangan pelajar sekolah menengah yang mempelajari pendidikan asas (*regular basic education*).

Jadual 4
Sikap Pelajar Terhadap Penggunaan Canva

Bil	Penyataan Item	Min	S.P
1	Saya percaya menggunakan Canva untuk menyiapkan tugas ialah satu idea yang bagus.	4.60	.54
2	Saya percaya penggunaan Canva dapat mengasah kreativiti saya.	4.68	.51
3	Saya yakin penggunaan Canva dapat membantu menyiapkan tugas saya dengan mudah.	4.59	.58
4	Saya percaya Canva sesuai dijadikan Objek Pembelajaran Digital (OPD) kepada pelajar.	4.68	.54
5	Saya yakin Canva dapat mengarah kepada pembelajaran yang lebih bermakna.	4.65	.55
Jumlah Skor Min		4.64	

Berdasarkan temu bual yang dijalankan, kebanyakan responden menunjukkan sikap yang positif terhadap aplikasi Canva dalam pembelajaran. Responden menyatakan bahawa mereka akan terus menggunakan aplikasi Canva.

“Ya, kerana memudahkan urusan saya untuk melaksanakan tugas yang diberikan.” (PBM1)

“Saya hanya akan menggunakan aplikasi Canva untuk tujuan penyuntingan yang lebih menarik sekiranya tempoh masa kerja yang diberikan lama. Hal ini disebabkan, saya masih lagi menghadapi kesukaran dalam menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, masih ada banyak lagi elemen Canva yang belum diterokai lagi oleh saya yang baru berminat dalam menggunakan aplikasi Canva. (PBM2)

“Ya, kerana aplikasi Canva ini sangat membantu saya dalam menyusun dan memindahkan maklumat dengan lebih kreatif dan menarik.” (PBM3)

“Ya. Kerana aplikasi tersebut sangat membantu saya dalam menyelesaikan tugas dengan lebih mudah dan menarik.” (PBM4)

“Ya, saya akan terus menggunakan Canva kerana mudah, cekap serta menjimatkan masa dan kos.” (PBM5)

“Ya. Hal ini kerana Canva amat membantu saya untuk melakukan tugas dengan mudah dan pantas. Tambahan pula, cara penggunaan aplikasi ini juga amat mudah untuk difahami dan digunakan.” (PBM6)

“Ya, saya akan terus menggunakan aplikasi Canva selepas ini kerana sememangnya aplikasi ini memenuhi keperluan pelajar seperti saya dalam meningkatkan kemahiran penggunaan teknologi.” (PBM7)

“Ya. Saya akan terus menggunakan aplikasi Canva selepas ini kerana saya begitu tertarik dengan grafik-grafik menarik serta templat-templat yang bersesuaian dengan citarasa saya untuk terus tekun dalam melaksanakan tugas yang diberikan.” (PBM8)

“Saya akan terus menggunakan aplikasi Canva kerana mempunyai banyak kelebihan yang boleh dimanfaatkan.” (PBM9)

Seperkara lagi, kebanyakan responden turut menyatakan bahawa aplikasi Canva masih menjadi pilihan dalam pelaksanaan tugas harian, walaupun terdapat alat reka bentuk (*design tool*) lain yang baharu diperkenalkan selepas ini.

"Ya, kerana saya sudah selesai dan faham penggunaan Canva." (PBM1)

"Ya, saya masih lagi ingin menggunakan Canva dalam tugas harian. Selain itu, saya sudah terbiasa menggunakan elemen sedia ada dalam Canva walaupun masih lagi sukar untuk menggunakan aplikasi tersebut secara keseluruhannya. Namun begitu, andai kata alat reka bentuk terbaru lebih senang digunakan berbanding dengan Canva, saya mungkin tidak menggunakan Canva sebagai aplikasi harian pembelajaran saya." (PBM2)

"Ya, aplikasi Canva ini masih ingin digunakan oleh saya kerana komponen yang terdapat dalam Canva sangat membantu melaksanakan tugas harian misalnya poster, risalah, muka depan dan sebagainya." (PBM3)

"Sekiranya design tool yang baharu tersebut mempunyai lebih banyak kelebihan dan boleh digunakan secara percuma, saya akan menggunakan design tool yang baharu." (PBM4)

"Ya. Saya masih akan menggunakan Canva dengan lebih kerap kerana sudah biasa. Alat reka bentuk yang baharu itu mungkin membuatkan saya mengambil masa yang lama untuk menggunakannya, tetapi pilihan utama saya ialah Canva." (PBM5)

"Ya, saya masih ingin menggunakan Canva. Hal ini kerana walaupun terdapat alat reka bentuk yang lain, namun saya lebih mahir lagi dalam menggunakan Canva dalam penghasilan tugas harian. Hal ini kerana Canva sangat mudah untuk saya fahami dan mempunyai pelbagai alat dan elemen yang menarik serta percuma berbanding dengan alat reka bentuk yang lain." (PBM6)

"Ya saya masih ingin menggunakan Canva dalam tugas harian kerana banyak manfaat yang saya perolehi sepanjang penggunaan aplikasi Canva ini." (PBM7)

"Sekiranya terdapat alat reka bentuk lain yang baharu selepas ini, saya masih tetap ingin menggunakan Canva dan tidak terlintas untuk melupakan aplikasi tersebut dalam tugas harian. Hal ini demikian kerana, saya sudah sehati dengan aplikasi Canva yang begitu memudahkan saya untuk melaksanakan tugas harian. Canva yang bersifat interaktif ini berupaya menarik perhatian saya untuk terus tekun melaksanakan tugas harian saya dalam keadaan kreatif sekali gus membantu saya untuk bekerjasama dengan ahli kumpulan saya bagi melakukan kerja dalam pautan Canva yang sama. Malah, Canva banyak mengajar peningkatan diri saya terhadap aplikasi digital yang boleh saya terapkan dalam tugas harian saya dari sekarang dan pada masa akan datang." (PBM8)

"Ya. Saya masih ingin menggunakan Canva dan akan meneroka alat reka bentuk lain yang baharu." (PBM9)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dapatan kajian ini, dapat disimpulkan bahawa aplikasi Canva merupakan satu alat digital yang semakin mendapat tempat dalam kalangan pelajar IPG kerana kebergunaan dan kemudahgunaannya. Dalam erti kata lain, pengguna tidak memerlukan kemahiran teknologi yang tinggi untuk menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, pelajar juga mudah berkolaboratif dengan rakan-rakan lain pada bila-bila masa tanpa kehadiran bersama atau perbincangan secara bersemuka kerana boleh dibuat secara maya. Di samping itu, aplikasi Canva menjadi pilihan pelajar IPG kerana Canva menawarkan satu pakej yang cukup lengkap dengan tersedianya templat poster, templat slaid untuk pembentangan, penghasilan video dan penyuntingan foto. Oleh itu, penggunaan Canva dapat menjimatkan masa pengguna kerana semua tugas dapat dibuat dalam satu platform yang sama. Malahan, segala hasil dan tugas yang dibuat dapat disimpan dalam akaun Canva dengan selamat dan percuma. Seperkara lagi, penggunaan Canva dapat mengasah bakat dan daya kreativiti kerana pelajar dapat mereka cipta poster, poskad, menyunting foto dan menghasilkan video mengikut kreativiti. Oleh itu, kemahiran dalam mereka cipta dan kreativiti yang tinggi mampu menjadikan seseorang pelajar lebih celik teknologi digital dan lebih bersedia untuk mendepani dunia pendigitalan dan Masyarakat 5.0.

RUJUKAN

- Abdul Halim Abdullah. (2019, Ogos 24). Generasi digital perlu pedagogi abad ke-21. *BH Online*. <https://www.bharian.com.my/rencana/muka10/2019/08/599377/generasi-digital-perlu-pedagogi-abad-ke-21>
- Chew, F.P., & Zul Hazmi Hamad. (2018). Kemahiran berfikir aras tinggi dalam pembelajaran dan pemudahcaraan bahasa Melayu melalui teknik penyoalan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8(1), 1-12.
- Elsa Christiana, & Khoirul Anwar. (2012). The perception of using technology Canva application as a media for English teacher creating media virtual teaching and English learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature and Applied Linguistics*, 5(1), 62-69. <http://dx.doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Fuad Mohamed Berawi. (2017). *Metodologi penyelidikan: Panduan menulis tesis*. Penerbit Universiti Utara Malaysia.
- Ilyas, M., Hermawati Syarif, & Refnaldi. (2023). The use of English language learning videos designed through Canva app: Students' perceptions. *International Journal Interaktif Mobile Technologies*, 17(8), 100-112. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39215>
- Kuek, Y.A., Muhammad Fadhil Wong Abdullah, & Abdul Aziz Zalay@Zali. (2023). Analisis keperluan e-modul perisian Canva dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dalam kalangan guru sekolah rendah. *KUPAS SENI*, 11(2), 38-52.
- Muhammad Affan Ahamad. (2024). Pendekatan tematik melalui penggunaan Canva dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. *International Journal of Language and Education*, 3(1), 61-75.
- Ngo Thi Bich Ngoc, & Pham Khanh Huyen. (2023). Using Canva platform in designing English lessons to increase students' learning motivation. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 13(4), 158-162. <http://dx.doi.org/10.29322/IJSRP.13.04.2023.p13623>
- Nur Angriani Nurja, Nur Fatin Kassiran, & Thu, T.P.Y. (2022). The use of Canva as learning medium of MPU12012 entrepreneurship. *Borneo Engineering & Advanced Multidisciplinary International Journal*, 1(1), 22-27.
- Nur Fatin Shamimi Che Ibrahim, Nur Farakhanna Mohd Rusli, Mohd Ra'in Shaari, & Kesavan Nallaluthan. (2021). Persepsi pelajar terhadap aplikasi multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran abad ke-21. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(1), 15-24.
- Pedroso, J., E., P., Sulleza, R.V., S., Francisco, K., H., M., C., Noman, A., J., O., & Martinez, C., A., V. (2023). Students' views on using Canva as an All-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443-461. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i2.117>
- Santiana, Dea Silvani, & Ruslan. (2021). Optimizing LMS Canvas for interactive online learning perceived by the students. *Journal of English Education and Teaching*, 5(4), 529-543. <https://doi.org/10.33369/jeet.5.4.529-543>
- Siti Nor Azhani Mohd Tohar, Asbah Razali, & Siti Nor Baya Mat Yacob. (2021). Transformasi sosial menuju revolusi industri 5.0: Kerelevanan dalam kerangka identiti nasional Malaysia. Dlm. Siti Nor Azhani Mohd Tohar, Farah Llaili Muda@Ismail, & Mashitah Sulaiman (Eds.) *Teras ilmu memacu revolusi industri* (pp.148-161). Penerbit USIM.
- Vargas, I.M., Cabrera, C.I.G., Cortez, C.A.A., Apaza, I.M.A., & Reategui, M.D. (2022). The Canva platform and meaningful learning in regular basic education. *International Journal of Health Sciences*, 6(S7), 643-658.
- Tuckman, B.W. (1988). *Conducting Educational Research*. Harcourt Brace.