

Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Perisian Canva Sebagai Media Reka Bentuk Dalam Proses PdP

Wan Nor Syazwani Wan Omar*, Che Hazina Che Wil dan
Nurul Huda Abdul Rashid

Kolej Komuniti Paya Besar

*Pengarang perantara: wannorsyazwani@kkpbe.edu.my

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk menyelidik penggunaan perisian Canva sebagai media reka bentuk dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) di kalangan pelajar. Canva merupakan platform reka bentuk grafik dalam talian yang popular digunakan untuk mencipta pelbagai jenis bahan visual seperti poster, infografik, dan persembahan. Penelitian ini memberikan gambaran keseluruhan terhadap bagaimana pelajar memanfaatkan Canva dalam konteks PdP. Pemilihan peserta dibuat melalui persampelan tujuan dan menggunakan soal selidik sebagai instrument kajian. Seramai 34 orang pelajar yang terdiri daripada Sijil Teknologi Elektrik dan Sijil Multimedia Kreatif Pengiklanan yang menggunakan aplikasi Canva dalam PdP mereka. Reka bentuk kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif. Data deskriptif yang diperolehi dianalisis dengan menggunakan Statistical Package for the Social Science 29.0 (SPSS). Analisis data dilakukan untuk mengenal pasti kelebihan dan cabaran dalam penggunaan Canva dalam konteks PdP. Dapatan hasil kajian menunjukkan aplikasi Canva mempunyai reka bentuk yang mudah digunakan dan mesra pengguna (Min=4.28, SP=0.99). Didapati juga, item pernyataan aplikasi Canva dapat menjimatkan masa pelajar dalam menghasilkan suatu reka bentuk (Min=4.31, SP=1.03), pelajar gembira dengan hasil kerja yang dilakukan dalam aplikasi Canva kerana setanding dengan menggunakan perisian reka bentuk yang lain (Min=4.28, SP=0.97) dan dapatan kajian keseluruhan menunjukkan penggunaan aplikasi Canva telah memberi pelbagai manfaat kepada pelajar dalam proses PdP (Min=4.29, SP=1.0). Penggunaan Canva juga merangsang minat dan kreativiti pelajar serta memudahkan proses pembelajaran dengan menyediakan akses kepada pelbagai templat dan elemen reka bentuk.

Kata Kunci: canva; kreativiti; PdP; reka bentuk.

1.0 Pengenalan

Pemikiran kreatif merujuk kepada proses mental untuk mencipta atau mencari penyelesaian yang baru dan inovatif dalam sesuatu konteks. Ia melibatkan kemampuan untuk berpikir secara fleksibel, menghubungkan idea-idea yang berbeza, menggunakan imaginasi, dan mencari solusi untuk masalah yang kompleks. Kreativiti merujuk kepada kemampuan seseorang untuk mencipta sesuatu yang baru dan berbeza. Ia melibatkan proses berfikir yang unik dan inovatif untuk menghasilkan idea-idea yang segar dan original. Menurut Treffinger (et al, 2006) di dalam bukunya yang bertajuk *Creative Problem Solving* menyatakan kreatif adalah satu kebolehan mencipta, menghasil dan mengembangkan idea baharu dan asli. Pemikiran kreatif adalah pemikiran yang menerbitkan idea, manakala pemikiran kritis pula membuat penilaian terhadap sesuatu idea (Rawlinson, 2017). Kreativiti melibatkan proses mental yang kompleks di mana seseorang menggunakan imaginasi, pengetahuan, dan pengalaman untuk menghasilkan idea-idea baru.

Menurut Abdul Wahab (et al, 2021), selari dengan perubahan globalisasi yang berlaku di dalam dan luar negara, sistem pendidikan formal di Malaysia turut mengalami perubahan. Menurut Norfarahi Zulkifli (et.al, 2020), bagi menyesuaikan dengan tuntutan kehidupan pada abad ke 21, pelajar perlu mempunyai pemikiran yang kritis, kreatif dan inovatif. Strom & Stom mendapati pendidikan memainkan peranan yang minimum dalam memupuk bakat-bakat kreatif (Strom & Stom, 2002; Middleton, 2005; Ersoy, 2014). Walaubagaimana pun, pengetahuan dan pengalaman yang sedia ada juga memainkan peranan penting. Pengetahuan yang luas dan berbeza memberi seseorang pelbagai sumber inspirasi untuk menghasilkan idea-idea yang kreatif. Idea-idea kreatif tidak selalu muncul dengan cepat, dan seringkali memerlukan masa yang lama untuk membangun dan mengasahnya menjadi sesuatu yang bernilai.

2.0 Sorotan Kajian

Menjadi seorang yang mempunyai pemikiran yang kreatif bermakna memiliki kemampuan untuk menghasilkan idea-idea baru dan inovatif serta mengaplikasikannya dalam berbagai aspek kehidupan. Pemikiran kreatif dapat dipertingkatkan melalui latihan dan alatan yang sesuai. Pelajar akan lebih berminat dalam aktiviti PdP jika disertai dengan penggunaan teknologi. Teknologi memainkan peranan penting dalam membantu kreativiti pelajar dalam pendidikan. Teknologi digunakan untuk menyokong kreativiti pelajar dalam membuat perhubungan, mengembangkan idea, bekerjasama dan berkomunikasi. Pernyataan ini disokong oleh Pedroso (et al, 2023) di mana penggunaan teknologi telah mengubah sepenuhnya bidang pendidikan dengan menjadikannya lebih mudah diakses dan murah. Proses pembelajaran berbantuan perisian melibatkan penggunaan program dan alatan komputer untuk membantu dalam meningkatkan dan menyokong kreativiti pelajar. Perisian boleh menjadi alat yang berkuasa untuk meningkatkan kreativiti pelajar dalam pelbagai cara.

Kemahiran menghasilkan reka bentuk media seperti poster, brosur, pamflet dan sebagainya memerlukan pengetahuan berkenaan dengan perisian grafik seperti Adobe Photoshop, Illustrator dan Sketch. Namun begitu, mempelajari perisian-perisian berkenaan memerlukan satu tempoh waktu yang panjang kerana perisian-perisian tersebut mempunyai fungsi yang pelbagai dan kompleks. Fungsi tersebut perlu dimahirkan terlebih dahulu sebelum dapat menghasilkan sesuatu reka bentuk media yang menarik. Di Kolej Komuniti Paya Besar (KKPB), perisian Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator di ajar dalam Kursus Aplikasi Perisian Grafik bagi pelajar Program Sijil Multimedia Kreatif Pengiklanan semasa di semester satu. Perisian-perisian ini turut di gunakan semasa di semester kedua dan ketiga di dalam subjek grafik yang lain. Justeru itu, untuk mahir perisian-perisian ini memerlukan satu tempoh yang lama. Seperti yang dinyatakan oleh Olivia Hutto dari Bold August Design Studio dalam blognya bertajuk Canva vs Adobe Photoshop vs Adobe Illustrator : Which Platform is best for your small business? Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator ialah perisian yang mempunyai ikon di mana berupaya untuk digunakan dalam aktiviti melukis, suntingan foto, melukis 3D, menyunting piksel foto dan sebagainya. Bagi membolehkan seseorang individu mahir menggunakan ikon-ikon dalam perisian Adobe tersebut, ia perlu dipelajari sama ada secara online atau mengambil kelas. (Olivia Hutto, 2021)

Kursus Keusahawanan merupakan kursus yang di ambil oleh pelajar Sijil Multimedia Kreatif Pengiklanan dan Sijil Teknologi Elektrik. Antara tugas yang pelajar perlu buat ialah menghasilkan reka bentuk poster produk. Bagi pelajar yang tiada latar belakang grafik agak sukar untuk menghasilkan sebuah reka bentuk yang menarik. Kebiasaannya mereka menghasilkan reka bentuk menggunakan perisian Microsoft Word yang mempunyai ciri-ciri yang agak terhad dalam menghasilkan sebuah reka bentuk yang menarik. Selain dari kursus tersebut, terdapat beberapa kursus teknikal dan pengajian am seperti Evolusi Pengiklanan, Tipografi, Reka bentuk Pengiklanan, Pengajian Malaysia dan Pendidikan Islam yang dipelajari oleh pelajar memerlukan mereka menghasilkan slaid persembahan dan menghasilkan laporan kreatif yang menarik.

Melalui integrasi teknologi digital dalam pengajaran, banyak platform dalam talian telah muncul untuk membantu pelajar dan guru. Salah satu aplikasi yang paling popular adalah aplikasi Canva, dengan 25 juta pengguna akademik (Daff, 2022). Canva telah muncul sebagai alat reka bentuk dalam talian yang popular yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kreativiti dan penglibatan pelajar dalam PdP. Canva, dengan pendekatannya yang berorientasikan reka bentuk, menyediakan kanvas digital di mana pelajar boleh bereksperimen dengan komunikasi visual, penceritaan, dan persembahan multimedia. Canva ialah alat reka bentuk dalam talian yang mudah digunakan, menyediakan lebih daripada 20 jenis media. Canva mempunyai antara muka yang mesra pengguna, mempunyai koleksi simpanan templat, grafik, dan elemen reka bentuk yang luas, menjadikannya alat yang menarik untuk pendidik dan pelajar. Ia boleh digunakan untuk membuat reka bentuk dari awal atau

menggunakan templat sedia ada dengan grafik dan gambar percuma (Gehred, 2020; Nurhidayat, 2021) atau melalui telefon pintar atau laptop (Wahyuni & Thohiriyah, 2018). Terdapat beberapa kajian yang membuktikan peranan Canva dalam pengajaran dan pembelajaran. Seperti yang telah dinyatakan oleh Muldinillah et al. (2021) dan Wahyuni et al. (2018) dalam kajian Pedroso (et al, 2023) bahawa Canva dapat meningkatkan kreativiti dan kecekapan pelajar serta membolehkan pelajar membangunkan kompetensi diri dan menghasilkan projek yang berkualiti.

2.1 Objektif Kajian

- 2.1.1 Mengkaji kebolegunaan perisian Canva sebagai salah satu perisian reka bentuk.
- 2.1.2 Menganalisis kepuasan pelajar terhadap perisian Canva dalam menghasilkan reka bentuk.

2.2 Persoalan Kajian

- 2.2.1 Sejauh manakah keberkesanan perisian Canva sebagai salah satu perisian reka bentuk?
- 2.2.2 Sejauh manakah kepuasan pelajar terhadap perisian Canva dalam menghasilkan reka bentuk?

3.0 Metodologi Kajian

3.1 Reka bentuk Kajian

Kajian yang dilaksanakan adalah kajian berbentuk deskriptif bagi mendapatkan maklumat untuk mengetahui keberkesanan aplikasi Canva sebagai salah satu media reka bentuk dan mengetahui kepuasan pelajar menggunakan aplikasi Canva. Menurut Hasrina (et al,2022) Chua (2006) menyatakan penyelidikan deskriptif sesuai digunakan untuk memerhati kemajuan peristiwa atau perubahan. Kaedah kuantitatif dalam bentuk borang soal selidik telah digunakan sebagai instrumen kajian untuk pengumpulan data. Borang soal selidik telah dibangunkan dengan menggunakan Google Form dan diedarkan kepada pelajar melalui aplikasi Telegram dan Whatsapp dan telah diadaptasi daripada kajian yang telah dilakukan oleh Erfin Wijayanti (2022).

3.2 Responden

Seramai 34 orang pelajar daripada Sijil Teknologi Elektrik dan Sijil Multimedia Kreatif Pengiklanan telah dipilih sebagai responden kajian. Pemilihan responden adalah berbentuk persampelan tujuan (purposive sampling) di mana responden yang dipilih adalah pelajar-pelajar yang telah menggunakan perisian Canva sebelum ini. Bagi penentuan saiz sampel kajian penkaji mengambil kira pendapat Sekaran (2003) di mana beliau mencadangkan saiz sampel antara 30 hingga 500 adalah mencukupi bagi mendapatkan maklumat yang tepat dan pendapat ini turut dipersetujui oleh Satzinger, Jackson dan Burd (2007) menyatakan sejumlah kecil saiz sampel adalah mencukupi sekiranya objektif kajian jelas dan terhad.

3.3 Instrumen

Soal selidik terdiri daripada lima (5) bahagian iaitu Bahagian A, B, C, D dan E seperti di Jadual 1 dibawah.

Jadual 1: Bahagian Dalam Borang Soal Selidik

Bahagian	Komponen	Bil Item	No Soalan
Bahagian A	Demografi	2	A1 - A2
Bahagian B	Pengetahuan Umum	8	B1 - B8
Bahagian C	Reka Bentuk Aplikasi	10	C1 - C10
Bahagian D	Kebolegunaan Aplikasi	8	D1 - D8
Bahagian E	Meklumbalas Pelajar Kepuasan	10	E1 - E10

Bahagian C, bahagian D dan bahagian E diskalakan dengan menggunakan skala Likert. Perisian SPSS dan Excell digunakan untuk memproses atau mengira data. Item soal selidik diukur dengan aras persetujuan antara 1 – 5 seperti di bawah:

- 1: Sangat Tidak Setuju
- 2: Tidak Setuju
- 3: Kurang Setuju
- 4: Setuju
- 5: Sangat Setuju

Jadual 2 adalah interpretasi skor min yang digunakan dengan merujuk Interpretasi Skor Min Moidunny (2009).

Jadual 2: Interpretasi Skor Min Moidunny (2009)

Skor Min	Interpretasi
1.00 hingga 1.80	Sangat rendah
1.81 hingga 2.60	Rendah
2.61 hingga 3.20	Sederhana
3.21 hingga 4.20	Tinggi
4.21 hingga 5.00	Sangat tinggi

4.0 Keputusan dan Perbincangan

Maklumat demografi merujuk kepada latar belakang ringkas responden seperti jantina dan kelas manakala maklumat umum merujuk kepada maklumat penggunaan aplikasi Canva. Seramai 34 orang pelajar KKPBB terlibat sebagai responden kajian. Maklumat demografi dan umum seperti yang ditunjukkan pada Jadual 3.

Jadual 3: Jadual Maklumat Demografi dan Maklumat Umum

Maklumat Demografi	Maklumat Umum	Frekuensi	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	19	55.88
	Perempuan	15	44.12
Kelas	SMP1	8	23.53
	SMP2A	7	20.59
	SMP2B	5	14.71
	SKE2A	2	5.88
	SKE2B	12	35.29
Perisian lain yang pernah digunakan untuk mereka bentuk	Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop	19	55.88
	Lain-lain	15	44.12
Mula mengenali Canva	Tahun 2021	6	17.65
	Tahun 2022	6	17.65
	Tahun 2023	11	32.35
	Tahun 2024	5	14.71
Mula belajar Canva melalui	Sendiri	10	29.41
	Rakan	11	32.35
	Pensyarah	12	35.29
	Youtube	1	2.94
Menggunakan Canva menggunakan peranti	Laptop atau komputer	29	85.29
	Tab	2	5.88
	Telefon	3	8.82

Jadual 4: Analisis Deskriptif Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Perisian Canva Sebagai Media Reka Bentuk Dalam Proses PdP

Item	Purata Skor Min	Sisihan Piawai	Intrepretasi
Bahagian C	4.28	0.99	Sangat tinggi
Bahagian D	4.31	1.03	Sangat tinggi
Bahagian E	4.28	0.97	Sangat tinggi
Purata keseluruhan	4.29	1.0	Sangat tinggi

Jadual 4 menunjukkan tiga elemen yang dinilai dalam soal selidik yang telah dibuat berdasarkan kepada 34 responden. Faktor-faktor tersebut ialah reka bentuk aplikasi, kebolegunaan aplikasi dan maklum balas kepuasan. Hasil kajian menunjukkan skor min bagi item Bahagian C ialah 4.28 (SP=0.99). Manakala untuk item Bahagian D, skor min menunjukkan skor min sebanyak 4.31 (SP=1.03) dan skor min bagi item bahagian E ialah 4.28 (SP=0.97). Secara keseluruhannya, purata skor min untuk item bahagian A, bahagian B dan bahagian C ialah 4.29. Dapat dirumuskan bahawa persepsi

pelajar terhadap penggunaan perisian Canva sebagai media reka bentuk adalah tinggi.

Jadual 5: Analisis Skor Min Reka Bentuk Aplikasi Canva

Pernyataan Item	Min	Sisihan Piawai
Perisian Canva mempunyai antara muka yang mesra pengguna dan mudah difahami.	4.35	1.04
Elemen multimedia (gambar, audio, video, animasi) dalam Perisian Canva mudah digunakan.	4.00	1.20
Perisian Canva mempunyai template percuma yang menarik.	4.17	1.05
Hasil Perisian Canva boleh dimuat turun ke dalam format aplikasi lain (Powerpoint, PDF, Illustrator, Word dan lain-lain)	4.35	0.98
Perisian Canva memiliki ikon-ikon yang ringkas dan menarik.	4.41	0.92
Templat percuma di dalam Perisian Canva mudah diedit mengikut kesesuaian sendiri .	4.23	1.04
Perisian Canva mempunyai ikon-ikon yang mudah difahami.	4.29	1.00
Templat yang disediakan di dalam Perisian Canva cantik dan menarik untuk digunakan.	4.41	0.92
Perisian Canva mempunyai simpanan gambar, ikon dan grafik vektor yang banyak dan berkualiti.	4.23	0.92
Perisian Canva mempunyai pelbagai pilihan reka bentuk media yang boleh digunakan seperti Facebook, Instagram, video, poster , brosur dan kad ucapan.	4.32	0.87
Purata Skor Min	4.28	0.99

4.1 Analisis Komponen Reka Bentuk Aplikasi Canva

Berdasarkan analisis kajian komponen reka bentuk aplikasi Canva, didapati 52.65% responden memilih sangat setuju, 33.24% memilih setuju, 7.65% memilih kurang setuju, 2.35% memilih tidak setuju manakala 4.12% memilih sangat tidak setuju. Analisis skor min reka bentuk aplikasi Canva pada Jadual 5 menunjukkan interpretasi yang sangat tinggi iaitu dengan nilai purata 4.28. Dapatan kajian menunjukkan pelajar bersetuju bahawa aplikasi Canva mempunyai reka bentuk yang mudah digunakan, mempunyai pelbagai templat yang menarik dan mudah digunakan dan boleh dimuat turun dalam pelbagai format.

Jadual 6: Analisis Skor Min Kebolegunaan Aplikasi Canva

Pernyataan Item	Min	Sisihan Piawai
Perisian Canva mesra pengguna dan mudah difahami.	4.32	1.04
Perisian Canva menjimatkan masa saya menyiapkan tugas.	4.29	1.06
Perisian Canva mudah diakses secara atas talian.	4.35	1.01
Perisian Canva mudah diakses dan diguna di mana-mana peranti seperti di komputer atau laptop, android dan iPhone.	4.29	1.06
Perisian Canva menyediakan kemudahan perkongsian fail dengan individu lain.	4.38	1.02
Perisian Canva menyediakan kemudahan suntingan (edit) melalui perkongsian link.	4.29	1.09
Saya tidak mengambil masa yang lama untuk menguasai perisian Canva.	4.24	0.96
Purata Skor Min	4.31	1.03

4.3 Analisis Komponen Kebolegunaan Aplikasi Canva

Pada komponen ini, soalan kajian tertumpu kepada kebolegunaan aplikasi Canva kepada pelajar. Berdasarkan hasil analisis, di dapati 55.04% responden memilih sangat setuju, 32.77% memilih skor setuju, 5.88% memilih kurang setuju, 0.84% memilih tidak setuju dan 5.46% memilih sangat tidak setuju. Jadual 6 menunjukkan analisis skor min kebolegunaan aplikasi Canva. Hasil analisis menunjukkan interpretasi yang sangat tinggi dengan nilai purata skor min sebanyak 4.31. Dapat dirumuskan bahawa ramai pelajar bersetuju bahawa aplikasi Canva membantu mereka menyiapkan tugas dengan lebih mudah dan cepat kerana aplikasi Canva dapat diakses di mana-mana sahaja dan boleh digunakan di komputer, laptop, tab mahupun telefon.

Jadual 7: Analisis Skor Min Komponen Maklumbalas Kepuasan

Pernyataan Item	Min	Sisihan Piawai
Saya seronok menggunakan Perisian Canva.	4.29	1.00
Saya tidak berasa tertekan ketika menggunakan perisian Canva	4.26	0.99
Perisian Canva meningkatkan minat saya untuk menghasilkan reka bentuk media yang pelbagai.	4.26	0.99
Hasil kerja menggunakan perisian canva adalah setara/setanding menggunakan perisian reka bentuk lain.	4.32	0.84
Saya akan menggunakan perisian canva sebagai platform pembelajaran dalam menyiapkan tugas.	4.26	0.99
Saya bebas menghasilkan reka bentuk dengan kreativiti sendiri di dalam Perisian Canva.	4.32	0.91
Saya akan mencadangkan penggunaan Perisian Canva kepada rakan.	4.29	1.00
Saya sanggup membuat langganan pro bagi mendapatkan akses penggunaan template Perisian Canva yang lebih menarik.	4.15	1.05
Saya berpuas hati dengan hasil kerja saya semasa menggunakan Perisian Canva.	4.26	0.99
Saya gembira dengan hasil kerja yang dibuat menggunakan Perisian Canva	4.32	0.91
Purata Skor Min	4.28	0.97

4.4 Analisis Komponen Maklumbalas Kepuasan

Analisis komponen maklum balas kepuasan menunjukkan 48.24% responden memilih skor 5 sangat setuju, 42.06% memilih skor 4 setuju, 3.24 % responden memilih skor 3 kurang setuju , 2.06 % responden memilih skor 2 tidak setuju dan 4.41% memilih skor 1 sangat tidak setuju. Bagi analisis skor min bagi komponen maklum balas kepuasan seperti ditunjukkan di Jadual 7 menunjukkan nilai min yang tinggi dengan purata keseluruhan skor min ialah 4.28. Keputusan ini menunjukkan pelajar berpuas hati dan gembira dengan hasil kerja mereka bentuk dan setandingan dengan menggunakan aplikasi yang lain. Melalui aplikasi Canva, pelajar dapat menghasilkan reka bentuk yang pelbagai dengan kreativiti sendiri.

5.0 Perbincangan

Analisis ini dijalankan bagi melihat persepsi pelajar terhadap reka bentuk aplikasi, kebolegunaan aplikasi dan maklum balas kepuasan menggunakan

aplikasi Canva. Berdasarkan keputusan analisis di Jadual 4, secara keseluruhannya, responden memberikan penilaian yang tinggi bagi komponen C, komponen D dan komponen E dengan purata skor min sebanyak 4.29. Ini menjelaskan bahawa aplikasi Canva ialah sebuah aplikasi reka bentuk yang mudah digunakan oleh pengguna dari pelbagai latar belakang dan tahap kemahiran. Kerja-kerja reka bentuk dapat disiapkan dalam jangka waktu yang singkat dengan bantuan pelbagai templat percuma yang disediakan.

Namun begitu, terdapat juga responden yang tidak bersetuju aplikasi Canva sebagai aplikasi reka bentuk media yang mudah. Sebanyak 4.12% untuk komponen C, 5.46% untuk komponen D dan 4.41% untuk komponen E telah dinilai sangat tidak bersetuju oleh responden. Walaupun peratus tidak menunjukkan angka yang tinggi, namun pengkaji perlu mengetahui apakah yang menyebabkan responden memilih skor 1. Daripada data bahagian B komponen pengetahuan umum yang diperolehi, item bagi peranti yang digunakan oleh responden dirasakan menjadi salah satu penyebab. Rajah 1 bagi Carta Penggunaan Peranti menunjukkan 3 (9%) orang responden menggunakan telefon android sebagai peranti apabila menggunakan aplikasi Canva. Mungkin disebabkan paparan skrin telefon yang kecil menjadi kesukaran bagi responden untuk membuat kerja. Namun begitu, andaian ini perlu dibuktikan dengan lebih lanjut pada kajian akan datang.

Selain daripada itu, bagi data bahagian C komponen maklumbalas kepuasan, item saya sanggup membuat langganan pro bagi mendapatkan akses penggunaan template Perisian Canva yang lebih menarik mendapat nilai min yang sedikit rendah berbanding dengan item yang lain dengan nilai min 4.15. Melalui temubual beberapa orang pelajar, pelajar berasa tidak mampu untuk membayar yuran langganan pro Canva memandangkan bayarannya yang agak mahal. Sementelahan lagi, aplikasi Canva telah menyediakan banyak pilihan templat percuma yang boleh digunakan secara percuma.

6.0 Kesimpulan

Dapatan daripada soal selidik persepsi pelajar terhadap aplikasi Canva dalam proses PdP yang telah dilaksanakan seramai 34 orang pelajar KKPB menunjukkan bahawa aplikasi Canva merupakan sebuah aplikasi reka bentuk yang sangat mudah digunakan oleh kebanyakan pengguna. Ia menyediakan alat-alat sederhana yang membolehkan pengguna mengedit teks, menambah elemen grafik, dan menyusun elemen-elemen tersebut dengan mudah. Pelajar juga dapat meningkatkan kreativiti mereka, mempelajari prinsip-prinsip reka bentuk, dan menghasilkan karya yang menarik tanpa keperluan untuk belajar perisian reka bentuk yang kompleks.

Bagi pelajar-pelajar di KKPB, aplikasi Canva bermanfaat sebagai alat yang memudahkan pelajar menghasilkan pelbagai item reka bentuk dalam proses PdP terutama dalam penghasilan poster digital, slaid persembahan, laporan dan sebagainya. Secara tidak langsung, dengan bantuan aplikasi yang menarik ini dapat meningkatkan kreativiti pelajar. Pendapat ini diperkuatkan lagi dengan kajian yang telah dilakukan oleh Suraya Amanda et al. (2024)

dan Pedroso et al. (2023) di mana hasil kajian yang telah dijalankan menunjukkan peningkatan tahap kreativiti pelajarinya setelah menggunakan perisian Canva. Kajian beliau juga menyatakan bahawa aplikasi Canva bermanfaat sebagai media untuk membuat poster digital dan dapat meningkatkan kreativiti pelajarinya. Kelebihan penggunaan aplikasi Canva ini boleh disebarluaskan kepada semua pelajar-pelajar KKPb memandangkan aplikasi ini dapat membantu pelajar-pelajar dalam penghasilan pelbagai reka bentuk digital seterusnya dapat membantu mereka dalam proses PdP.

Rujukan

- Abdullah, H., Besar, K. K. P., Noor, B. B. M., & binti Zulkifli, N. (2020). Tahap Kecekapan Pensyarah Program Sijil Multimedia Kreatif Pengiklanan (SMP) Kolej Komuniti, Kementerian Pengajian Tinggi.
- Daff, C. (2022, September 27). Celebrating more than 25 Million Teachers and Students Using Canva for Education. Canva. Retrieved February 12, 2023. <https://www.canva.com/newsroom/news/25-million-teachers-students-canva/>
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2). <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>.
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At Tasyrih: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 2580–5711.
- Nurhidayat, E. (2021). Utilizing Canva as Digital Tools to Teach Grammar In Remote Learning Period. *JELL (Journal of English Language Learning)*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/jell.v5i2.3413>.
- Olivia Hutto. (2021). Canva vs Adobe Photoshop vs Adobe Illustrator: Which Platform is Best for Your Small Business? Available: <https://boldaugust.com/blog/canva-vs-adobe-photoshop-vs-adobe-illustrator-which-platform-is-best-for-your-small-business>.
- Pedroso, J. E., Sulleza, R. S., Francisco, K. H. M. C., Noman, A. J. O., & Martinez, C. A. V. (2023). Unlocking the Power of Canva: Students' Views on Using the All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Journal Of Digital Learning And Distance Education*, 2(2), 443-461.
- Rawlinson, J. G. (2017). *Creative thinking and Brainstorming*. Routledge.
- Strom, R. D., & Strom, P. S. (2002). Changing the Rules: Education for Creative Thinking. *The Journal of Creative Behavior*, 36(3), 183-200.
- Suraya Amanda, Jumadi, Susanti Sufyadi (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *Journal of Basic Educational Studies Vol 4 No 1 (2024)* 598–607.
- Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Stead Dorval, K. B. (2006). *Creative problem solving: An introduction*. Prufrock Press Inc.
- Wijayanti, E. (2022). Teaching English by using Canva: Students' and lecturers' Voice. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 6(2 November), 411-428.
- Wahab, A. R., & Saud, M. S. (2021). Pembangunan Instrumen Karakter Kreatif Pelajar Pendidikan Teknikal Dan Latihan Vokasional (TVET). *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 112-122.

- Wahyuni, E., & Thohiriyah. (2018). Infographic: Avoiding Monotony in Presenting Teaching Materials. Proceedings of 2nd English Language Learning and Literature International Conference (ELLiC), 2.
- Zulkifli, N., Hamzah, M. I., & Abdul Razak, K. (2020). Faktor Pendorong Kreativiti Dalam Kalangan Pelajar Politeknik. Asian People Journal (APJ), 3(2), 77-85.