



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL

FKIP 2018

“Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0”
13 Oktober 2018



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
2018

PROSIDING

Seminar Nasional FKIP 2018

"Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0"

Universitas Sanata Dharma
13 Oktober 2018

Kontributor:

Aan Suryana, Agnes Putri Wiraswasti, Andes Sugiarto,
Andri Anugrahana, Apri Damai Sagita Krissandi, Aria Putra, Ariadi Nugraha,
B A Indriasari, Benediktus, Febrianto, Brigida Intan Printina, C. Teguh Dalyono,
Caraka Putra Bhakti, Christiyanti Aprinastuti, Christophorus Putro Damringtyas,
Diah Ervina Lailil Ulum, Dini Restiyanti Pratiwi, Dwi Agustina, Eko, Emilia Nurpirasari,
Fileksius Gulo, Fransiskus Ivan Gunawan, Gracesila Adevia, Haniek Sri Pratini,
Hari Kusmanto, Ignatius Bondan Suratno, Irine Kurniastuti, Kelik Agung Cahya Setiawan,
Khansa Salsabila, Khoirul Huda, Kristiani Olivia Rasi, Kurnia Martikasari,
Laurensia Aptik Evanjeli, Lucius Pravasta Alver Leryan, Maria Nikkita Mega Melati,
Mario Priyo Hutomo, Miraniaman Gulo, Nicholas Adven Christiyanto,
Nova Irawati Simatupang, Novi Triana Habsari, Nuni Nurajizah, Nurhilda Rahmadhani,
Olivia Prisandra, Palupi Sri Wijayanti, Pungki Revianti, Retna Widyaningsih,
Retno Handayani, Septiyana Rohmawati, Shinta Sugiarto, St Fatimah Azzahra,
St. Suwarsono, Tresiana Sari Diah Utami, Tri Probo, Vinsentia Dini, Wike Nurani,
Yadi Kusmayadi, Yosia Pamardi

Editor:

Barli Bram dan Patricia Angelina



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS

PROSIDING

Seminar Nasional FKIP 2018

"Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0"

Universitas Sanata Dharma, 13 Oktober 2018

Copyright © 2018

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

Editor:

Barli Bram
Patricia Angelina

Reviewer:

Paulus Suparno
Yohanes Harsoyo
Markus Budiraharjo
Andy Rudhito
Teguh Dalyono
Yuliana Setyaningsih
FX Ouda Teda Ena
Hendra Kurniawan

Buku Elektronik e-Book:
ISBN: 978-602-5607-82-0
EAN: 9-786025-607820

Layout:

Tutur Nur Utami
Yohana Dian R
Anselmo Stevin L

Cetakan Pertama, 2018
vi; 325 hlm.; 21 x 29,7 cm.

Sabtu, 13 Oktober 2018
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta

PENERBIT:



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS
Lt. 1 Gedung Perpustakaan USD
Jl. Affandi (Gejayan) Mrican,
Yogyakarta 55281
Telpon: (0274) 513301, 515253;
Ext.1527/1513; Fax (0274) 562383
Email: publisher@usd.ac.id



Sanata Dharma University Press anggota APPTI
(Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia)

Ketua

Juster Donal Sinaga

Sekretaris:

Prias Hayu Purbaning Tyas

Bendahara:

Brigida Intan Printina
Elisabeth Dian Atmajati

Divisi Acara:

Maria Agustina Amelia
Yuseva Ariyani Iswandari
Mega Wulandari

Divisi Perlengkapan:

Nicolas Bayu Kristiawan
Bernardinus Agus Arswimba

Divisi Transportasi:

Danang Satria Nugraha
Arif Budi Prasetyo

Divisi Publikasi & Dokumentasi

Apri Damai Sagita Krissandi
Agustinus Sariyanta

Divisi Prosiding

Barli Bram
Patricia Angelina Lasut

Divisi Konsumsi

Agnes Lusya Budi Asri
Chatarina Artiantari

SPONSOR PENYELENGGARA:

FKIP UNIVERSITAS SANATA DHARMA
Jl. Affandi, Catur Tunggal Depok,
Sleman, Yogyakarta
Website: www.usd.ac.id/fakultas/pendidikan

SOGANG UNIVERSITY
35 Baekbeom-ro, Daeheung-dong, Mapo-
gu, Seoul, South Korea
Website: www.sogang.ac.kr

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Isi prosiding sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

PENGANTAR

Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) Republik Indonesia telah menyusun rekomendasi Pengembangan Iptek Dikti dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 dalam berbagai hal, misalnya kelembagaan, bidang studi, kurikulum, sumber daya, serta pengembangan cyber university, risbang dan inovasi. Senada dengan itu, Universitas Sanata Dharma telah menjadikan isu tersebut sebagai salah satu isu strategis yang tertuang dalam Renstra USD 2018-2022, yaitu sistem pendidikan yang tanggap zaman. Artinya, USD perlu meningkatkan relevansi dan keunggulan program studi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Secara khusus, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikannya merasa penting menganggapi isu-isu tersebut.

Ada panggilan yang cukup kuat untuk menyiapkan diri menghadapi era tersebut. Perubahan paradigm harus segera dilakukan. Perubahan tersebut pertama-tama terhadap padangan akan kompetensi-kompetensi yang diperlukan oleh lapangan di era digital, manajemen pendidikan, sistem kelola pendidikan, dan metode pembelajaran. Salah satu bentuk respon FKIP USD terhadap perubahan ini adalah melakukan sharing gagasan tentang perubahan ini melalui Seminar Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (SNFKIP) 2018, yang diselenggarakan Sabtu, 13 Oktober 2018 di Auditorium Driyarkara Universitas Sanata Dharma. Prosiding SNFKIP 2018 ini memuat 28 naskah yang ditulis oleh para pemakalah.

Tim Editor

DAFTAR ISI

PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
PENGARUH KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL KEPALA SEKOLAH, LINGKUNGAN KERJA DAN BUDAYA SEKOLAH TERHADAP KINERJA GURU DI SEKOLAH MENENGAH ATAS KOTA WATES DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Andes Sugiarto dan Kurnia Martikasari	1
PERSIAPAN GURU SEKOLAH DASAR YANG PROFESIONAL DALAM MENGHADAPI GENERASI DIGITAL Andri Anugrahana	9
MODUL LATIHAN DASAR ORGANISASI DAN LATIHAN DASAR KEPEMIMPINAN BAGI MAHASISWA Ariadi Nugraha, Khansa Salsabila dan Wike Nurani	20
PENENTUAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PENILAIAN KINERJA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN B A Indriasari	25
STRATEGI LAYANAN DASAR BERBASIS LOCAL WISDOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CRITICAL THINKING SISWA DI ERA REVOLUSI 4.0 Bayu Selo Aji, Muhammad A. N. Ghiffari dan Cucu Kurniasih	34
"MONEM": EDUCATIONAL GAMES TO INTRODUCE BASIC ECONOMIC CONCEPTS TO ELEMENTARY STUDENTS Benediktus Febrianto	44
MEDIA TO EXPLORE DIPONEGORO CHARACTERS BASED ON THEORY CONE OF EDGAR DALE'S EXPERIENCE Brigida Intan Printina	57
IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER RELIGIUS DI SMP MUHAMMADIYAH 1 KARTASURA Diah Ervina Lailil Ulum dan Hari Kusmanto	68
MODEL <i>INTERNSHIP PROGRAM</i> BERBASIS LITERASI DIGITAL BAGI CALON PENDIDIK MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Emilia Nurpirasari, Nuni Nurajizah dan Caraka Putra Bhakti	75
TEORI DEKONSTRUKSI DAN DEKONSTRUKSI TEORI: STRATEGI PEMBELAJARAN ALTERNATIF PADA TEORI-TEORI SEJARAH KONTROVERSIAL PERISTIWA 1965 Fileksius Gulo	82

PENDIDIKAN KARAKTER SECARA UMUM DAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA SANTO YOSEF PANGKALPINANG Fransiskus Ivan Gunawan dan St. Suwarsono	97
3D MEDIA IN LEARNING HISTORY AS A MEANS TO BUILD STUDENT CHARACTER Gracesila Adevia, Aria Putra, Nurhilda Rahmadhani dan Brigida Intan Printina	122
KETRAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI CALON GURU MATEMATIKA DAN UPAYA UNTUK MENSTIMULASINYA Haniek Sri Pratini dan Retna Widyaningsih	131
MENUAI KARAKTER MELALUI KATA MUTIARA DI SMP MUHAMMADIYAH 4 SURAKARTA Hari Kusmanto dan Dini Restiyanti Pratiwi	137
PENERAPAN <i>DIRECT INSTRUCTION</i> UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN TANGGUNG JAWAB SISWA PADA MATERI POKOK PEMBANGUNAN EKONOMI KELAS XI DI SMAN 7 YOGYAKARTA Ignatius Bondan Suratno, C. Teguh Dalyono and Retno Handayani	145
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS CARING ECONOMIC UNTUK MENGEMBANGKAN SPIRIT OF ENTREPRENEURSHIP DAN ENTREPRENEURIAL INTENTION Indra Darmawan	152
ALASAN MAHASISWA MEMILIH PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS SANATA DHARMA Irine Kurniastuti dan Laurensia Aptik Evanjeli.....	161
LITERASI VISUAL: AKTUALISASI PEMBELAJARAN SASTRA MELALUI FILM Kelik Agung Cahya Setiawan dan Apri Damai Sagita Krissandi	171
<i>KAHOOT</i>: MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 Kurnia Martikasari.....	181
USE OF THE CANVA APPLICATION AS AN INNOVATIVE PRESENTATION MEDIA LEARNING HISTORY Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophorus Putro Damringtyas, Mario Priyo Hutomo dan Brigida Intan Printina.....	190
PEMANFAATAN <i>EDRAW MIND MAP 7.9</i> UNTUK MENGGAMBARAKAN SEJARAH PERGERAKAN BUDI UTOMO Maria Nikkita Mega Melati, Miraniatman Gulo dan Nicholas Adven Christiyanto	204
APPLICATION OF EXPERIMENT METHOD TO IMPROVE STUDENTS CRITICAL THINKING ABILITY IN CHEMISTRY TEACHING AND LEARNING PROCESS Nova Irawati Simatupang dan Tri Probo	211

THE USE OF CANVA APPLICATION AS AN INNOVATIVE PRESENTATION MEDIA LEARNING HISTORY

**Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophorus Putro Damringtyas,
Mario Priyo Hutomo dan Brigida Intan Printina**

Universitas Sanata Dharma

pravasta@hotmail.com, chputro11@gmail.com,

mariopriyo@yahoo.com, intanbrigida@usd.ac.id

DOI: doi.org/10.24071/snfkip.2018.20

Diterima 8 Oktober 2018; diterbitkan 21 Desember 2018

Abstrak

Jurnal ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Canva sebagai inovasi dalam pembelajaran dengan media presentasi. Pendalaman pemahaman materi sejarah dapat dicapai melalui media, salah satunya menggunakan Canva. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penulisan ini menggambarkan penggunaan Canva sebagai inovasi dalam media presentasi telah dipraktekkan pada mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Sanata Dharma. Harapan dari artikel ini adalah agar para pengajar sejarah mampu mengaplikasikan pembelajaran sejarah secara mudah dan dapat mengikuti perkembangan teknologi, tanpa menghilangkan karakter bangsa di dalamnya.

Kata kunci: aplikasi Canva, media presentasi inovatif, pembelajaran sejarah

Latar Belakang

Presentasi menjadi salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Ada banyak cara yang dapat dipilih untuk mempresentasikan materi di depan kelas. Dalam kesempatan ini penulis mencoba memberikan sebuah inovasi baru dalam menampilkan presentasi, yaitu dengan aplikasi Canva. Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis gratis berbasis website. Aplikasi ini muncul dalam versi website yang diakses menggunakan komputer dan versi mobile yang diakses menggunakan smartphone. Canva menggunakan format drag-and-drop dan menyediakan akses ke jutaan foto, gambar, dan font. Di samping itu, Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Kelemahan dari canva sendiri adalah aplikasi harus diakses menggunakan internet. Karena aplikasi ini berbentuk website. Sehingga dalam pengerjaan presentasi siswa harus memiliki koneksi internet untuk dapat bekerja menggunakan aplikasi ini. Kemudian dalam aplikasi ini memiliki fitur Upgrade yang berbayar. Kelebihannya adalah bisa membuat logo atau merek sendiri, dan juga mengubah ukuran sesuka hati, serta bisa membuka akses ke beberapa foto dan gambar yang masih terkunci.

Canva dinilai penulis sebagai aplikasi yang masih jarang digunakan oleh siswa dalam menyajikan presentasi. Padahal Canva memiliki keunggulan yang tidak kalah dari aplikasi yang biasa digunakan untuk menyajikan presentasi

seperti Microsoft Power Point dan Prezi. Dalam jurnal ini penulis berusaha menjelaskan cara membuat dan keunggulan dari penggunaan Canva sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif bagi pembelajaran sejarah di kelas.

Masalah

Tulisan ini ingin membahas mengenai dua pokok permasalahan diantaranya 1) metode penggunaan media; 2) menemukan metode pembelajaran sejarah yang inovatif. Metode yang digunakan ialah deskriptif kualitatif untuk menggambarkan metode penggunaan media untuk pembelajaran sejarah yang inovatif

Pembahasan

Presentasi adalah suatu kegiatan berbicara terhadap banyak hadirin atau salah satu bentuk komunikasi. Presentasi merupakan kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain. Berbeda dengan pidato yang lebih sering dibawakan dalam acara resmi dan politik. Presentasi lebih sering dibawakan dalam acara bisnis dan pembelajaran dalam sekolah. Tujuan dari presentasi bermacam macam, misalnya untuk membujuk (biasanya dibawakan oleh wiraniaga atau penjual, untuk memberi informasi atau untuk menyakinkan. Dalam pembelajaran presentasi sudah banyak di praktekan di sekolah sekolah. Metode presentasi dirasa cukup mudah dilakukan dalam pembelajaran di sekolah karena dapat menyampaikan materi yang cukup banyak jumlahnya dalam waktu. Penyajian presentasi pun dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan menggunakan media aplikasi Canva.

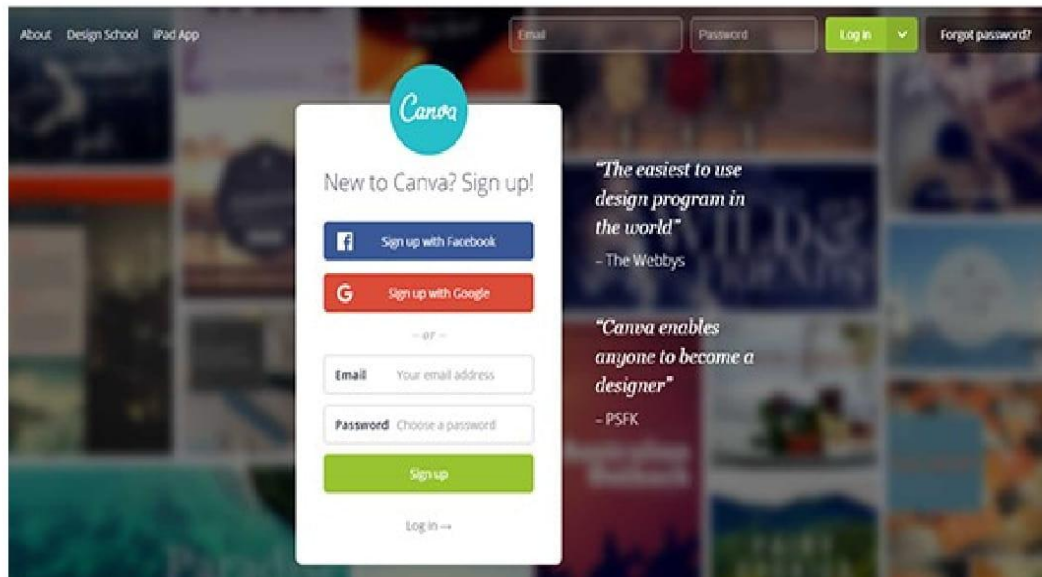
Media ini menyediakan berbagai fitur dalam mendukung para peserta didik untuk mempresentasikan hasil dari diskusi atau kerjasama mereka. Aplikasi Canva menyediakan alat yang dibutuhkan bagi para guru dan siswa untuk presentasi mereka dengan lebih dari 1 juta foto, ikon, dan layout siswa diberdayakan dengan alat desain yang memungkinkan mereka untuk menjelajahi, terlibat dan berinovasi dengan cara baru. Siswa dapat membuat desain dalam presentasi mereka sesuai dengan inovasi mereka sendiri dan mereka dapat berkolaborasi pada desain yang sama.

Tutorial membuat presentasi menggunakan canva

Penyajian Canva untuk keperluan presentasi agak berbeda dengan membuat desain yang lain. Ada beberapa catatan khusus yang harus dicermati dalam membuat desain presentasi menggunakan Canva. Berikut akan kami paparkan cara menggunakan aplikasi Canva untuk metode presentasi. Penjelasan ini berisi cara membuat dari awal mendaftar akun di canva sampai selesai membuat presentasi

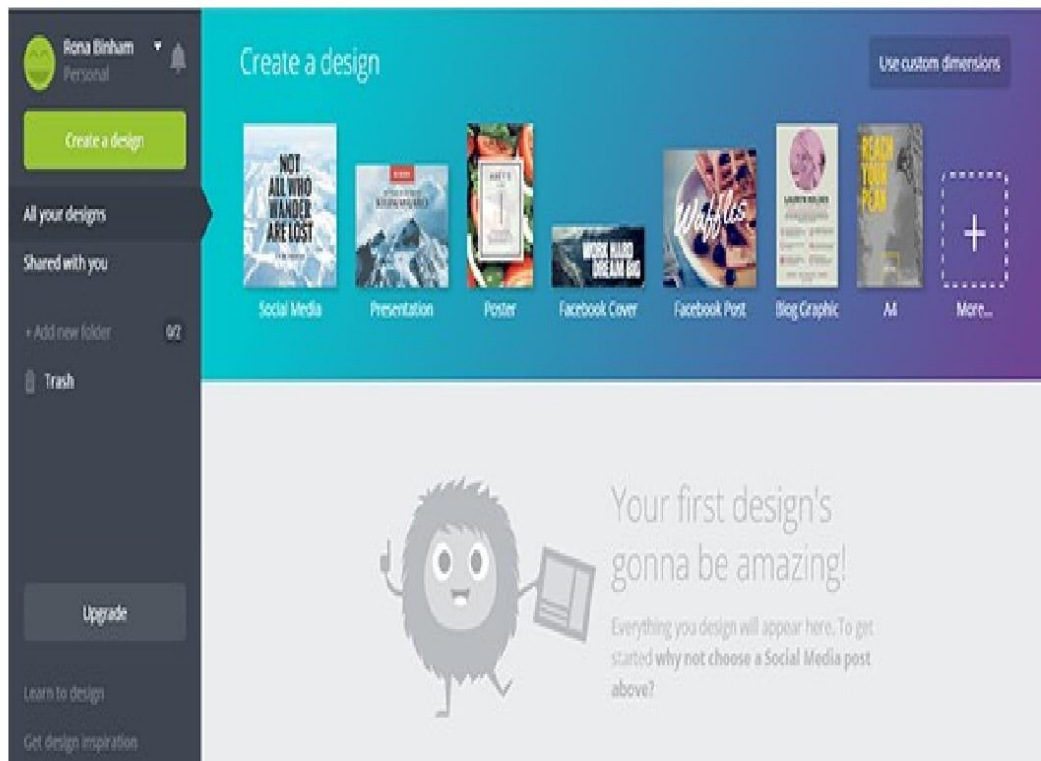
1. Mendaftarkan Akun Canva

Untuk dapat menggunakan Canva hal pertama yang harus lakukan adalah membuat akun. Pertama buka situs Canva www.canva.com. Kemudian akan muncul tampilan seperti gambar di bawah.



Selanjutnya silakan sign up. Sign up bisa menggunakan www.facebook.com, dengan Google+ atau bisa juga dengan membuat akun Canva. Penulis lebih menganjurkan menggunakan Google+ karena lebih mudah diakses dan lebih cepat untuk login.

2. Masuk ke Dabsbaord Canva



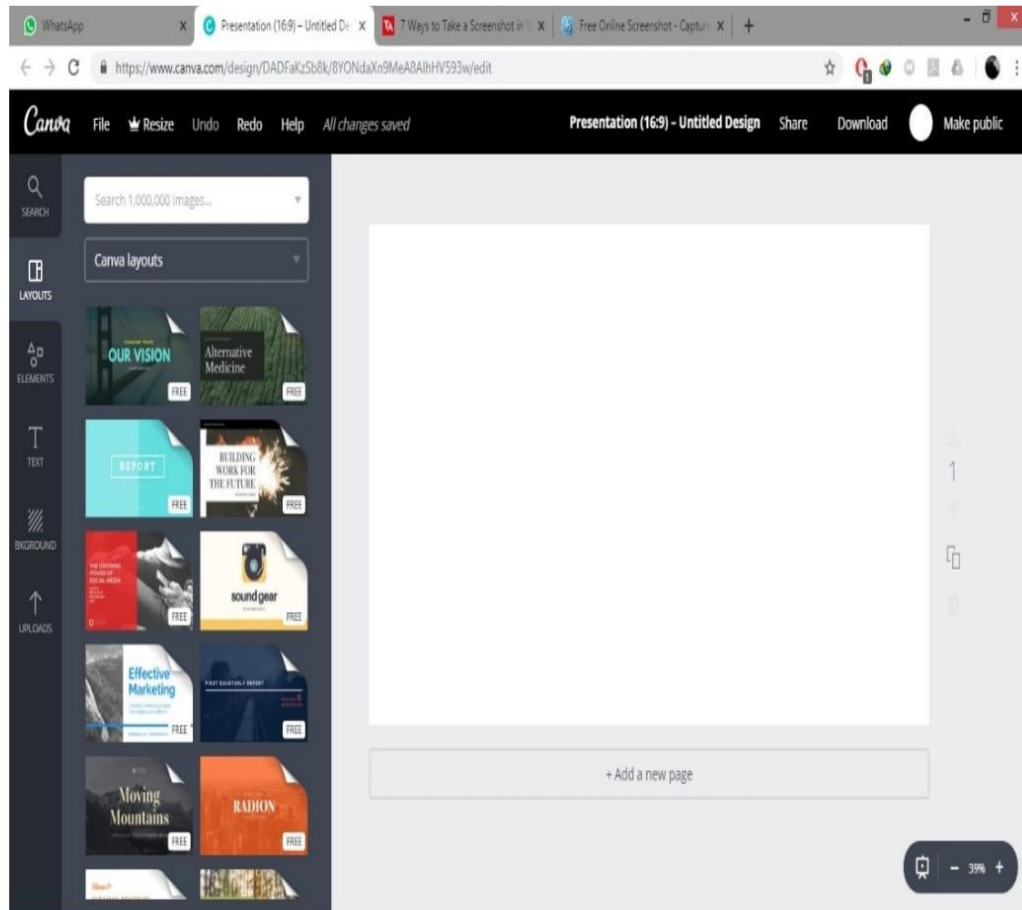
Setelah mendaftarkan akun, anda akan diarahkan menuju dashboard dari halaman Canva. Tampilannya adalah sebagai berikut:

3. Buat Desain Presentasi

Canva memiliki berbagai pilihan desain sesuai yang ingin digunakan. Untuk membuat presentasi, Canva menawarkan 2 ukuran desain, yaitu 4:3 dan 16:9. Maka setelah masuk ke dashboard, pilih More, lalu pilihlah ukuran yang diinginkan. Penulis akan menggunakan ukuran 16:9 karena menyesuaikan dengan ukuran layar laptop penulis.



Selanjutnya akan terbuka halaman seperti gambar di bawah:

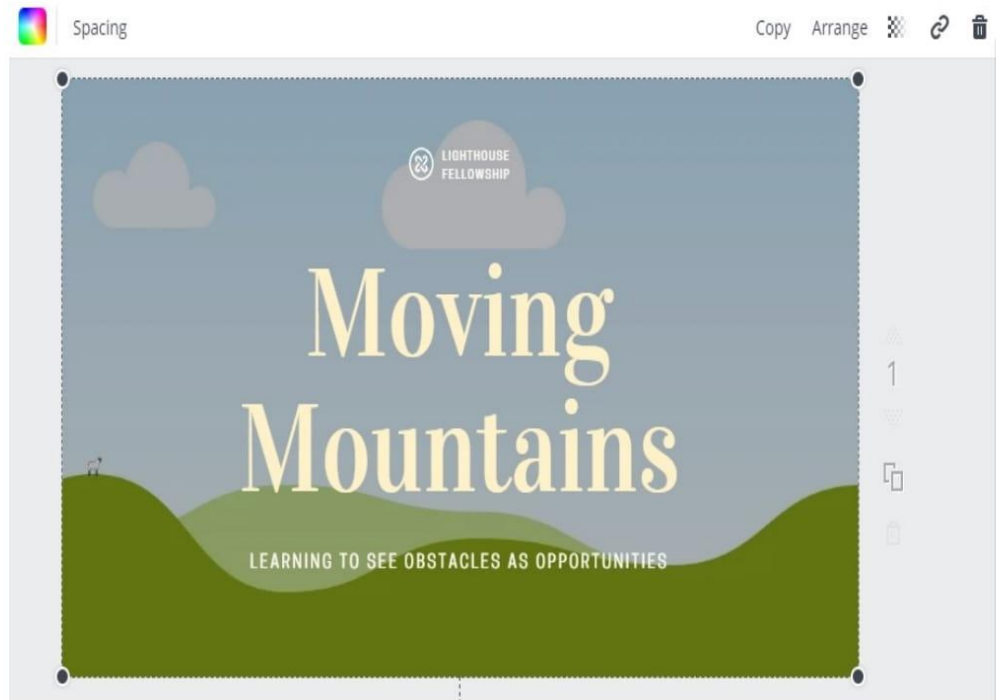


4. Pilih template desain

Setelah halaman seperti gambar di atas terbuka, selanjutnya silakan pilih template yang akan digunakan. Ada dua pilihan template. Pertama adalah free template. Kedua premium template. Berikut akan dijelaskan mengenai premium template. Jadi maksud dari premium template adalah bukan harus beli template untuk bisa mendownload template. Tapi maksudnya yang dibeli adalah image yang digunakan. Karena image yang digunakan adalah image premium. Itu artinya jika image yang digunakan image sendiri, tidak perlu membayar dan tetap bisa menggunakan tampilan layout, warna dan tipografi yang ada di premium template. Jadi kalau tidak ingin bayar, maka gunakan gambar sendiri atau gambar dari situs penyedia gambar.

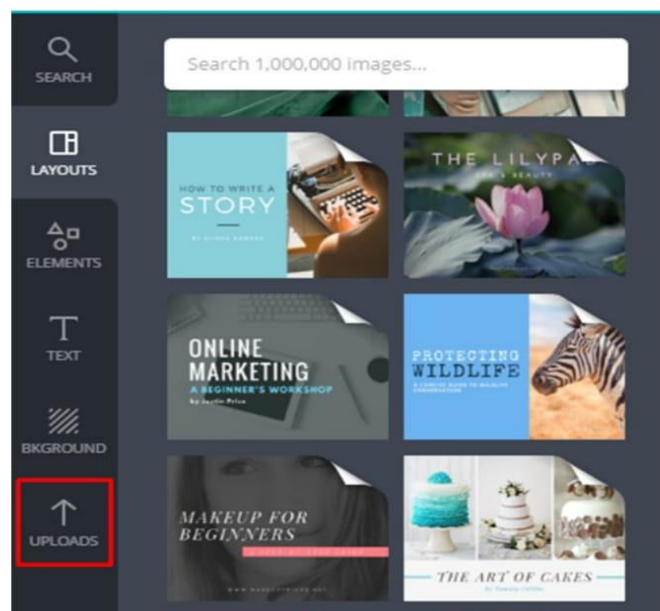
Sekarang saya akan tunjukkan pilihan template yang akan saya gunakan dalam tutorial ini.

Hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.

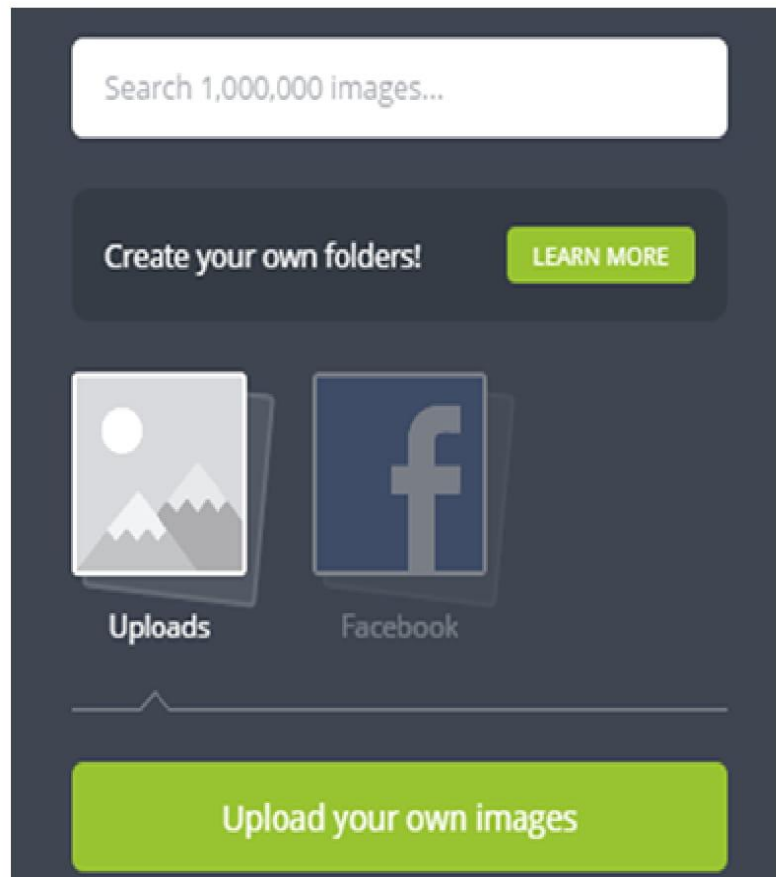


6. Upload Foto

Setelah template sudah pilih selanjutnya silakan unggah foto atau gambar dari komputer Anda, jika memilih template premium dan tidak mau menggunakan foto premium yang mereka sediakan. Caranya adalah klik menu unggah di samping kiri (paling bawah)



Kemudian klik upload your own images.



Setelah berhasil terunggah silakan klik pada foto yang sudah unggah maka otomatis foto akan masuk di lembar kerja.

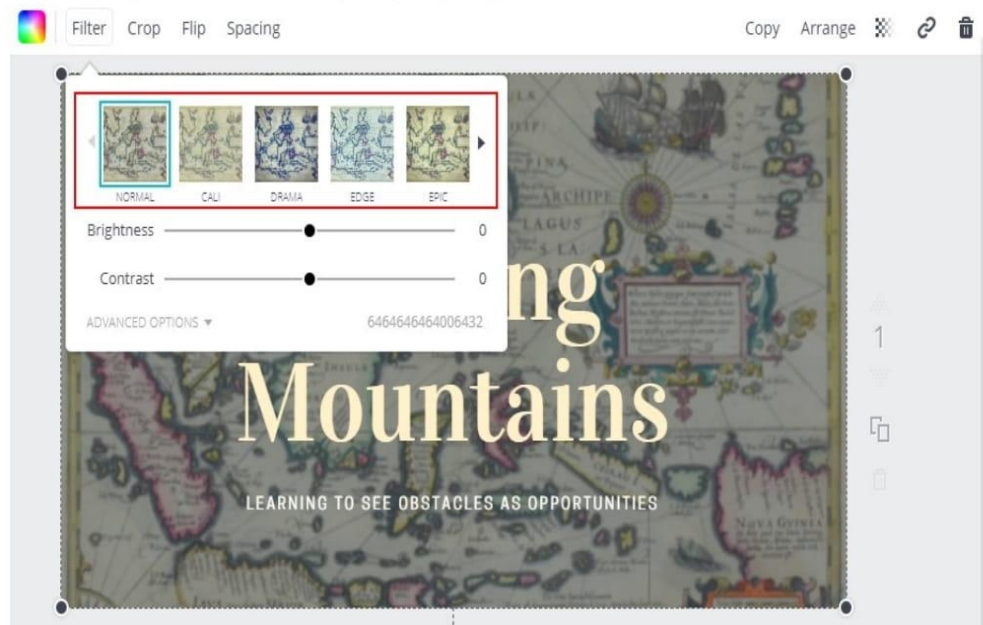


7. Edit Foto

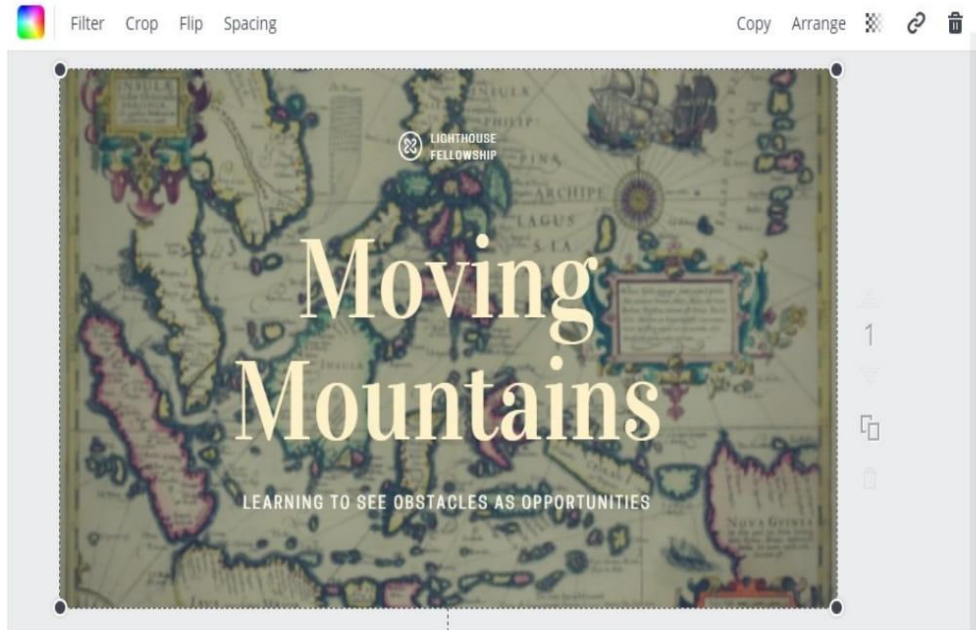
Setelah foto telah diletakkan dan diatur sedemikian rupa, berikutnya bisa dilakukan pengeditan foto dengan menambah efek warna supaya lebih smooth. Caranya klik pada foto kemudian klik filter.



Selanjutnya pilih efek warna yang ingin gunakan



Di bawah ini adalah contoh menggunakan efek warna Epic.

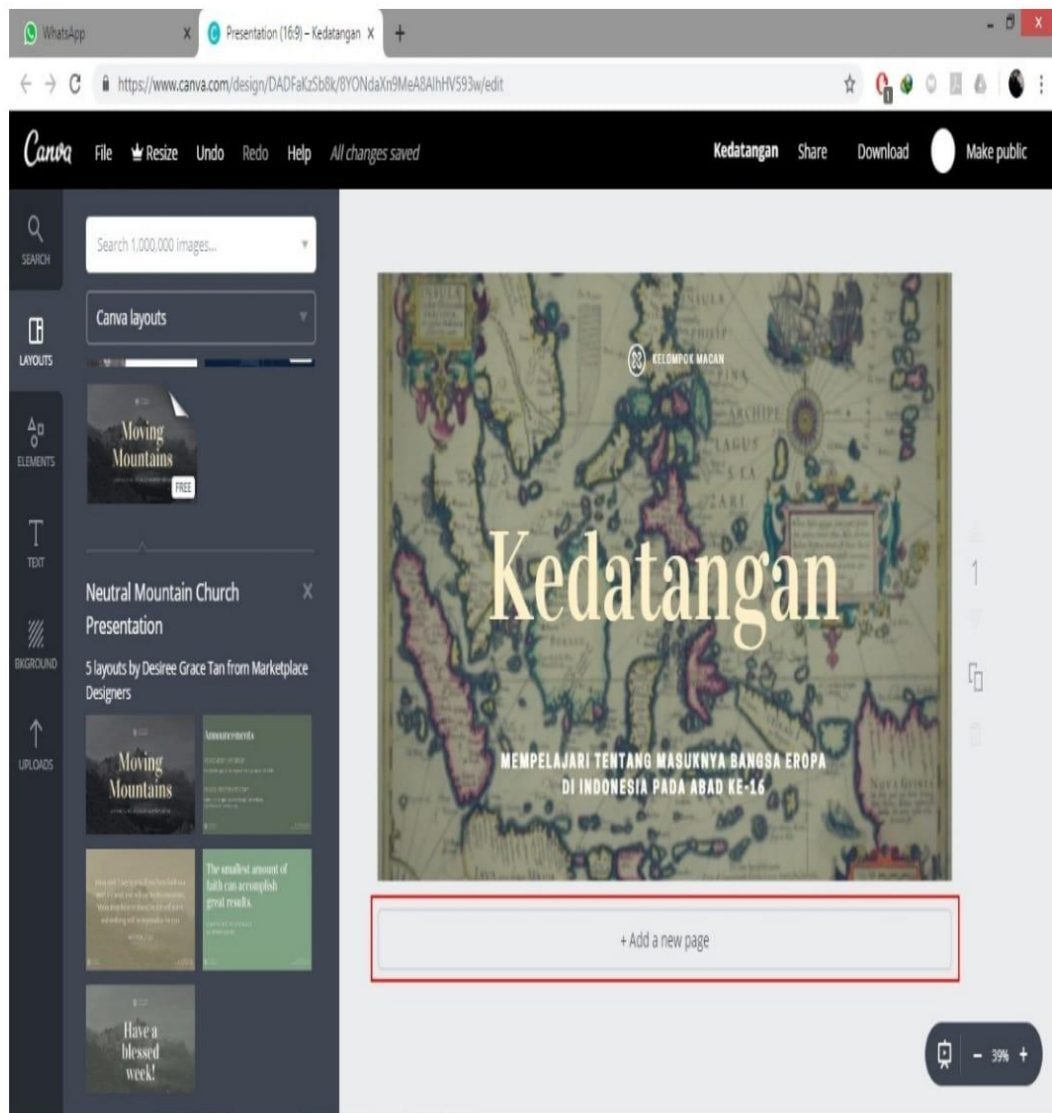


8. Edit Teks

Setelah melakukan pengeditan terhadap foto, silakan edit teksnya sesuai dengan kebutuhan presentasi. Mengubah isi teks, warna jenis, ukuran font dapat dilakukan jika diperlukan. Hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.

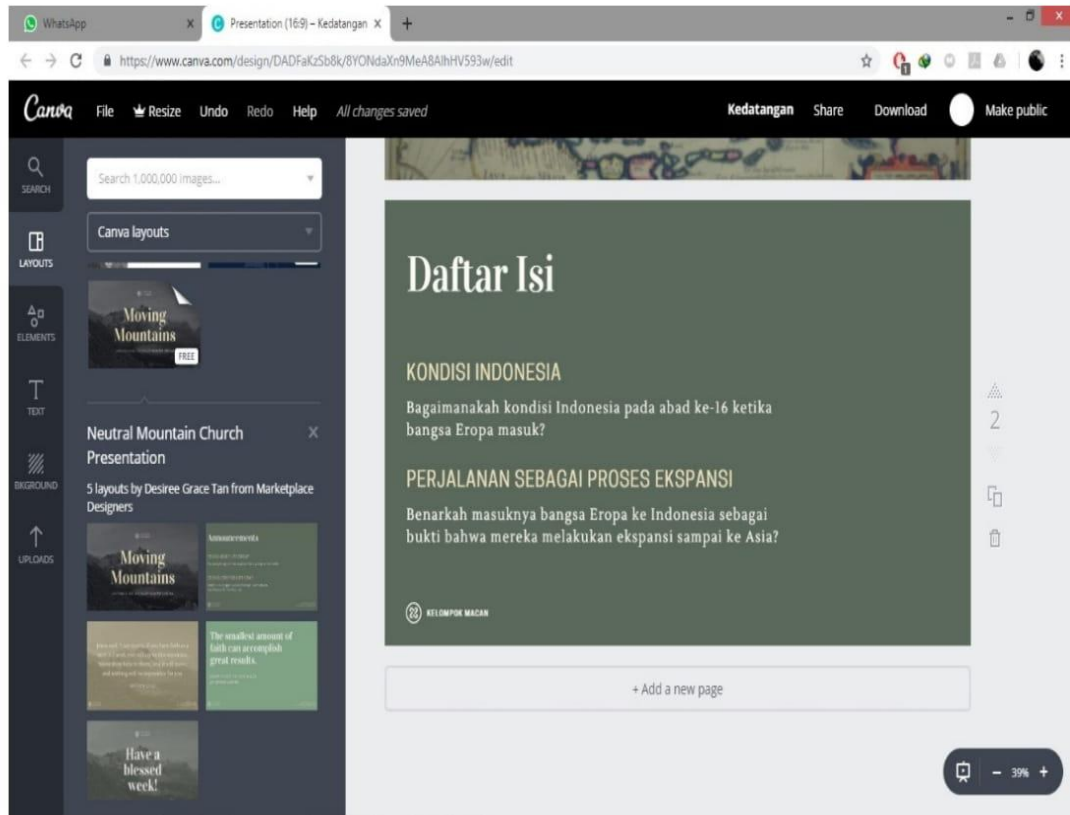


9. Menambahkan Slide



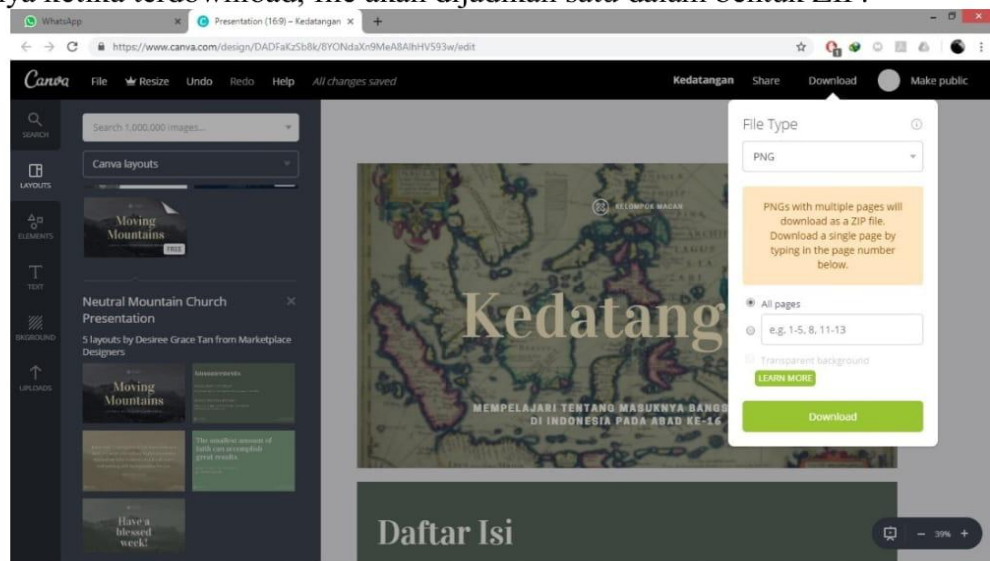
Untuk menambahkan slide berikutnya, anda hanya perlu menekan tombol + *Add a new page*.

Kemudian pilihlah desain layout yang ingin digunakan beserta menuliskan isi dari slide tersebut.



10. Download Slide Ke Dalam Format Gambar

Untuk cara download file sangat mudah, cukup klik menu download, kemudian pilih format file yang akan di simpan. Ada beberapa pilihan yaitu JPG, PNG, atau PDF. Penulis menyarankan menyimpan menggunakan PNG. Maka nantinya ketika terdownload, file akan dijadikan satu dalam bentuk ZIP.



Implementasi

Media Pembelajaran Sejarah dimaksudkan agar siswa lebih semangat dalam mendalami pembelajaran yang ada di sekolah, dalam hal ini presentasi digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, lebih spesifiknya pembelajaran sejarah. Presentasi digunakan karena memiliki visual yang unik bagi siswa. Lalu dalam pemaparan slide presentasi dapat ditampilkan visual lain seperti gambar, foto, ataupun ilustrasi yang berhubungan dengan materi terkait. Contoh misalnya dalam menyampaikan materi Sejarah Indonesia jaman Hindu-Buddha, dapat dimasukkan foto candi, arca, stupa, prasasti dan bukti-bukti peninggalan yang lain.

Visual yang dihadirkan melalui presentasi membuat siswa jadi merasa hadir dan melihat langsung mengenai apa yang dibahas. Siswa jadi berimajinasi tentang benda-benda yang dihadirkan presenter selama presentasi. Penampilan ini membuat pembelajaran sejarah tidak tekstual saja, tapi lebih visual karena menampilkan gambar-gambar yang selama ini mungkin hanya tahu namanya saja tanpa tahu bentuk aslinya seperti apa. Sehingga siswa lebih jelas mengenai apa yang mereka pelajari. Menampilkan video juga salah satu media tambahan dalam presentasi. Video juga membuat siswa jadi lebih mengenal sesuatu dengan lebih runtut dalam pengamatan melalui video. Namun Canva memiliki beberapa kekurangan, yaitu tidak adanya animasi dalam perpindahan slide serta pengerjaan harus menggunakan internet. Tapi kekurangan ini dapat diatasi dengan mengkolaborasi Canva dengan Microsoft PowerPoint. Dengan cara kita membuat desain gambar dan tulisan menggunakan Canva. Lalu gambar tersebut dimasukkan ke dalam PowerPoint dan diberi animasi. Maka akhirnya desain Canva pun juga terkena sentuhan efek animasi milik PowerPoint.

Canva membantu guru dalam memaparkan materi sejarah dengan cara yang lebih simple yang lebih banyak visualisasi. Karena inti dari presentasi hanyalah menuliskan poin-poin penting dalam materi yang akan dijelaskan. Karena selama ini pelajaran sejarah selalu terkesan terlalu banyak tulisan dan sedikit gambarnya serta memiliki penjelasan yang sangat panjang. Sehingga sering kali siswa merasa malas untuk mempelajari sejarah. Maka aplikasi Canva ini membantu guru untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi pada siswa.

Kesimpulan

Canva merupakan suatu opsi baru yang dikenalkan untuk membuat desain dengan lebih mudah. Dalam pembelajaran sejarah, Canva bisa digunakan untuk membuat tampilan yang digunakan untuk melakukan presentasi. Tampilan yang diberikan Canva cenderung lebih segar karena memberikan model baru yang berbeda dari yang selama ini digunakan seperti Microsoft Power Point, Prezi, dan media presentasi lain. Cara membuatnya cukup mudah dan banyak pilihan template yang bisa digunakan. Kekurangannya hanya adalah aplikasi ini harus dibuka menggunakan internet.

Hasil dari membuat presentasi menggunakan Canva cukup menarik bagi siswa. Hal ini bisa membantu menyampaikan materi pembelajaran sejarah yang dikatakan membosankan menjadi lebih berwarna dan menyenangkan. Tugas guru

untuk membuat pelajaran sejarah menjadi lebih menarik sedikit tertolong dengan hadirnya aplikasi ini.

Daftar Pustaka

<https://id.wikipedia.org/wiki/Presentasi>

https://about.canva.com/id_id/

https://about.canva.com/id_id/cerita-kami/

<https://www.ronapresentasi.com/cara-menggunakan-aplikasi-canva-untuk-membuat-desain-slide/>

John, D. L. (1988). *Media pembelajaran: Dalam proses belajar-mengajar masa kini*. Jakarta: P2LPTK.