

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano

Theodorus Pangalila^{a,1}, Nuriska Paka^{b,2}, Ervina Pombaile^{c,3}, Apriyanti Abdul^{d,4}, Ferry Lourens Sampel^{e,5}

^a Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Manado, Jln. Kampus Unima, Kelurahan Tonsaru, Kecamatan Tondano Selatan 95618

^{b,c,d} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Manado, Jln. Kampus Unima, Kelurahan Tonsaru, Kecamatan Tondano Selatan 95618

^e Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Terbuka

¹ theopangalila@unima.ac.id; ² nuriskapaka16@gmail.com; ³ vina.pombaile@gmail.com;

⁵ ferry@ecampus.ut.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 1 Maret 2023

Direvisi: 30 Juni 2023

Disetujui: 10 Oktober 2023

Tersedia Daring: 1 Januari 2024

Kata Kunci:

Aplikasi Canva

Media Pembelajaran

Minat Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano. Metode penelitian ini adalah kualitatif dan untuk mendapatkan hasil dari penelitian dilakukan dengan cara mengobservasi langsung siswa kelas X-4 dan mencoba menggunakan teknologi aplikasi Canva untuk melihat apakah dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar. Materi dapat lebih mudah ditransfer dan diserap oleh peserta didik. Salah satu media yang digunakan adalah media yang mampu menarik minat dari peserta didik dalam memahami pelajaran yaitu adalah aplikasi Canva. Canva merupakan alat bantu desain dengan menggunakan jaringan internet. Semua orang dapat menggunakan Canva dengan fitur-fitur menarik yang telah disediakan dalam aplikasi tersebut. Dengan adanya aplikasi Canva diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Keywords:

Canva Application

Learning Media

Learning Interest

This research was conducted with the aim of finding out the use of the Canva Application as a Learning Media to increase the Learning Interest of Class X-4 Students at SMA Negeri 1 Tondano. This research method is qualitative and to obtain results from the research, it was carried out by directly observing students in class X-4 and trying to use the Canva application technology to see whether it could increase students' interest in learning. Learning media are tools that can help the teaching and learning process. Material can be more easily transferred and absorbed by students. One of the media used is media that is able to attract students' interest in understanding the lesson, namely the Canva application. Canva is a design tool that uses the internet network. Everyone can use Canva with the interesting features provided in the application. With the Canva application, it is hoped that it can help students and teachers in the learning process.



1. Pendahuluan

Pendahuluan Pada dua tahun terakhir ini kita berada dalam situasi pandemi Covid-19 yang mengharuskan kita untuk memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya. Untuk itu Lembaga pendidikan Indonesia mulai menata kembali kurikulum untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Alifah, 2021). Kurikulum yang ditetapkan saat ini adalah “Kurikulum Merdeka” yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi (Agustian & Salsabila, 2021).

Tujuan Pendidikan Indonesia saat ini adalah bagaimana mencetak generasi muda yang memahami ilmu yang diajarkan, bukan sekadar pandai mengingat informasi. Siswa dituntut untuk memahami dan dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia yang selama ini berpegang pada buku teks, sudah mulai tergantikan produk-produk digital (Warouw et al., 2023).

Tak dapat dipungkiri, kalau perkembangan teknologi sekarang ini sudah semakin pesat dan pengaruhnya sudah memasuki banyak sekali aspek, termasuk pendidikan. Semakin modernnya zaman tentu saja perubahan sistem pendidikan pun harus semakin berkembang. Teknologi mempunyai peran yang sangat penting dalam bidang Pendidikan (Pangalila & Rattu, 2021). Saat ini teknologi sudah bukan hal asing lagi. Dalam memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan, guru dituntut untuk melek teknologi dan mampu memanfaatkan teknologi itu dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi tersebut, guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam membantu proses belajar mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang berbasis teknologi (Pangalila & Sampel, 2023). Dari sekian banyaknya aplikasi teknologi, ada satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu aplikasi Canva.

Canva adalah sebuah program untuk mendesain secara online yang menyediakan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, grafik, spanduk, dan sebagainya yang ada diaplikasikan Canva (Khairani & Mudinillah, 2022). Media pembelajaran berbasis Canva, membuat media baru atau renovasi baru di dalam memudahkan pembuatan media pembelajaran ini merupakan sebuah definisi atau pengertian dari desain grafis Canva, hal yang menjadikan media berbasis Canva ini menarik akan ada tampilan yang menarik, desain yang di sediakan lebih beragam, aksesnya juga lebih mudah, animasi serta template yang di tawarkan banyak pilihannya (Mahardika et al., 2021).

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran dengan mudah serta dapat dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan merasa tertarik untuk belajar sehingga mutu pendidikan dapat meningkat (Pangalila & Rattu, 2021). Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran (Doringin et al., 2023). Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik (Pangalila et al., 2022).

Berdasarkan pra-observasi ditemukan bahwa siswa-siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva. Peneliti juga melihat bahwa penggunaan teknologi pembelajaran masih minim. Dan di dalam kelas belum didukung oleh sarana prasarana memadai untuk penggunaan teknologi atau media

pembelajaran berbasis digital, antara lain masih banyak kelas yang tidak memiliki colokan atau sumber listrik.

Menjadi seorang pendidik tentunya harus bisa memahami bagaimana pengaruh teknologi dan pendidikan. Karena pada dasarnya kajian pendidikan akan menghasilkan konsep serta praktek pendidikan yang sedikit banyaknya bisa memanfaatkan media sebagai sumber pembelajaran (Supit et al., 2022). Melihat beberapa uraian temuan pra-observasi tersebut, peneliti melakukan penelitian yaitu Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano.

2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian Kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Pendekatan kualitatif dalam penelitian dengan cara mencocokkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode deskriptif (Sugiyono, 2011).

Agar supaya data yang didapatkan akurat dan memenuhi hasil yang diinginkan, peneliti terjun langsung ke lapangan dan mencari sumber data secara alami. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tondano, dimana subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X-4. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar.

3. Hasil dan Pembahasan

Pendidikan adalah proses interaksi yang bertujuan. Interaksi terjadi antara guru dengan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar (Haryadi & Selviani, 2021).

Sedangkan, Pembelajaran merupakan proses mencapai keberhasilan belajar. Sumber daya yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat beragam. Semakin lengkap dan maju sumber daya yang digunakan, akan semakin efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Pangalila, 2017). Salah satu komponen sumber daya yang dimaksud adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran harus diwujudkan secara maksimal oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran (Pangalila, 2019).

Saat ini penggunaan teknologi sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan kita, hampir semua orang sudah menggunakan teknologi terutama handphone. Apalagi pada dua tahun sebelumnya yaitu dengan adanya covid membuat sistem pendidikan di Indonesia melemah, karena proses pembelajaran tatap muka tidak bisa dilakukan, tetapi lagi-lagi pemerintah memberikan solusi dengan menggunakan moda daring atau pembelajaran secara online, jadi tidak bisa dipungkiri guru dan siswa harus melakukan perubahan dengan belajar melalui zoom, dan google meet.

Teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Di sini diutamakan proses belajar itu sendiri di samping alat-alat yang dapat membantu proses belajar itu. Jadi teknologi pendidikan itu mengenai *software* dan *hardware*-nya. *Software* antara lain menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya. Sudah seharusnya bagi untuk memanfaatkan teknologi yang ada untuk menunjang pembelajaran, kita tidak bisa berdiam diri dengan hanya menjadi penonton dari berkembangnya teknologi kita

sebagai guru harus menyesuaikan diri dengan zaman yaitu harus melek teknologi yang berkembang saat ini.

Menurut Maolida & Salsabila (2021), Canva ditinjau dari proses pembelajaran memiliki dua fungsi, yakni berperan sebagai suplemen dan berperan sebagai substitusi. Canva sebagai suplemen tentunya memudahkan para pendidik atau guru dalam mendesain media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi pada metode pembelajaran jarak jauh. Canva sebagai substitusi tentunya berperan sebagai media pembelajaran yang mudah untuk didistribusikan ke peserta didik dan dapat membantu kebutuhan teknologi bagi peserta didik dan guru (Maolida & Salsabila, 2021).

Canva juga selain bisa membuat presentasi juga bisa membuat video pembelajaran yang berisi tulisan-tulisan tentang materi atau apapun yang ingin kita buat. Bisa ditambahkan animasi dan juga music yang kita suka.

Hasil Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Tondano kelas X-4. Penelitian ini tentang pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. Terlihat saat aplikasi Canva ini digunakan sebagai media pembelajaran siswa-siswa sangat antusias dalam belajar. Mereka sangat aktif di dalam kelas. Bertanya sesama teman perihal tugas yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2023, sebelum masuk di dalam kelas kami sudah menyiapkan modul ajar dan mempersiapkan media pembelajaran yang sudah di buat sebelumnya melalui aplikasi Canva. Pada saat masuk kelas mengucapkan salam kepada siswa dan siswa secara bersama-sama menjawab salam. Setelah proses pembelajaran berjalan kemudian kami mengirimkan video pembelajaran di grup whatsapp siswa, kemudian menyuruh siswa untuk membuka link video tersebut, siswa menonton video pembelajaran dengan serius kemudian guru bertanya apakah siswa suka dengan video tersebut mereka pun dengan kompak menjawab dengan antusias bahwa mereka menyukai video pembelajaran tersebut. Kami pun menjelaskan kepada siswa tentang cara menggunakan aplikasi tersebut dan apa saja kelebihannya sehingga siswa merasa tertarik. Di akhir pembelajaran guru memberikan tugas kepada siswa membuat desain di Canva tentang materi pasar. Kami melihat siswa sangat antusias dengan mengotak-atik handphone mereka yang sudah di download aplikasi Canva.

Kami sebagai Tim bertugas mengawasi dan memberikan petunjuk dan bantuan khusus kepada siswa yang ingin bertanya maupun siswa yang kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini, agar semua siswa memiliki partisipasi atau karya masing-masing. Setelah semua siswa membuat desainnya kami meminta mereka untuk maju satu persatu di depan kelas. Dan memeriksa hasil kreasi mereka satu persatu meskipun hasil kreasi mereka masih terbilang sederhana. Tetapi mereka sangat antusias dalam proses pembelajaran, semua siswa aktif ada yang sibuk mendesain ada juga yang bertanya kepada teman maupun kepada guru. Keberhasilan pembelajaran di kelas ditentukan oleh seorang guru yang dapat memanfaatkan media pembelajaran Canva yang sesuai dengan materi pembelajaran, membuat proses belajar tidak membosankan karena dengan menggunakan aplikasi canva ini siswa dapat berkreasi dengan template-template yang beraneka ragam warna dan desain sesuai selera dari masing-masing siswa.

Menjadi seorang pendidik tentunya harus bisa memahami bagaimana pengaruh teknologi dan pendidikan. Karena pada dasarnya kajian pendidikan akan menghasilkan konsep serta praktek pendidikan yang sedikit banyaknya bisa memanfaatkan media sebagai sumber pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan komunikasi, maka, media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan saat pembelajaran berupa penyaluran pesan (Anggraeni et al., 2021). Tujuannya adalah agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa.

4. Kesimpulan dan Saran

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk dilakukan di dalam proses pembelajaran dikelas. Siswa zaman sekarang sangat dekat dengan yang namanya teknologi. Untuk itu kita para guru harus kreatif dalam mengaktifkan siswa dalam belajar, ada banyak hal yang dapat kita lakukan apalagi dalam kurikulum merdeka ini guru diberikan kebebasan dalam mengelola dan membuat perencanaan pembelajaran, menurut saya ini adalah kesempatan yang sangat baik bagi guru dalam menciptakan kelas yang menyenangkan dengan menggunakan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.

Untuk peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan dan mengembangkan penelitian tentang media-media pembelajaran inovatif yang bisa meningkatkan minat belajar siswa.

5. Daftar Pustaka

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.
- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia untuk Mengejar Ketertinggalan dari Negara Lain. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 113–123.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Doringin, F., Umami, N. Z., Sasia, K., & Pangalila, T. (2023). Towards the Model of Learning Management System for Elementary and Secondary Education. *Technium Social Sciences Journal*, 49, 330–337.
- Haryadi, R., & Selviani, F. (2021). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Academy of Education Journal*, 12(2), 254–261.
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran IPS Kelas 4 SD 23 Rambatan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Maolida, E. H., & Salsabila, V. A. (2021). Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 54–60.
- Pangalila, T. (2017). Peningkatan civic disposition siswa melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 91–103.
- Pangalila, T. (2019). Interaksi sosial guru dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Katolik Karitas. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(2), 137–144.

- Pangalila, T., & Rattu, J. A. (2021). Pkm Pelatihan Penggunaan Perangkat Pembelajaran Daring Bagi Guru-Guru Di Sd Katolik Sta. Clara Tomohon-Sulawesi Utara. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36412/abdimas.v14i2.3052.g1565>
- Pangalila, T., & Sampel, F. L. (2023). The Use of the WhatsApp Application in the Learning Process in Class IX C of SMP Negeri 2 Tondano. *Technium Social Sciences Journal*, 49, 84–89.
- Pangalila, T., Umar, M., & Waney, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair & Share Pada Mata Pelajaran PKN Di SMA NEGERI 1 Tompaso. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 49–63.
- Sugiyono, P. (2011). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta*. Alfabeta.
- Supit, D., Pangalila, T., Pasandaran, S., & Nurhayati, N. (2022). Kompetensi Moral Guru Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 8080–8091.
- Warouw, R. A., Pangalila, T., & Keintjem, M. V. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Pembelajaran PPKN Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS DI SMA NEGERI 2 Tondano. *Academy of Education Journal*, 14(2), 367–376.