

PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS V

Nurfadilah¹, Azizah Amal², Suryani

¹Universitas Negeri Makassar /email: dhylaare17@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: azizah.amal@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Labuang Baji 1 /email: suryaninn84@gmail.com

Artikel info

Received; 02-04-2024

Revised; 03-05-2024

Accepted; 04-06-2024

Published; 25-07-2024

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi canva. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. UPT SPF SDN Labuang Baji 1 sebanyak 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Objek penelitian ini minat belajar siswa yang meliputi rasa senang, ketertarikan, berinisiatif, dan perhatian pada media pembelajaran yang dibuat. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan kualitatif teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva dapat meningkatkan minat belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus II dengan pemanfaatan media berbasis canva meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Keywords:

*Pemanfaatan Canva,
Minat Belajar,*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini juga terjadi pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran (Hidayatullah et al, 2023). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafano, 2018). Pembelajaran akan lebih bermakna jika didalamnya tidak hanya guru saja yang bercerita tetapi peserta didiknya juga harus aktif.

Tidak dapat dipungkiri, bahwa 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 sebagai nya yang ada diaplikasi 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). canva menyediakan banyak fitur di dalamnya yang dapat memudahkan guru merancang media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Dengan mempertimbangkan signifikansi pengembangan media presentasi, maka diperlukan peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan platform Canva. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat mengakibatkan penurunan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan teknologi berbasis canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Usaha untuk meningkatkan minat belajar ini juga sudah dilaksanakan di UPT SPF SDN Labuang Baji 1 Kota Makassar khususnya di kelas VA dimana peneliti melaksanakan penelitian sekaligus menjadi guru pada kelas tersebut. Pada kesempatan tersebut, peneliti memberikan materi dengan media berbasis canva kepada siswa dalam mengerjakan Lembar kerja peserta didik (LKPD). Hal tersebut bertujuan untuk minat belajar dari siswa. Minat sendiri dapat ditandai dengan adanya rasa senang atau ketertarikan seseorang kepada sesuatu

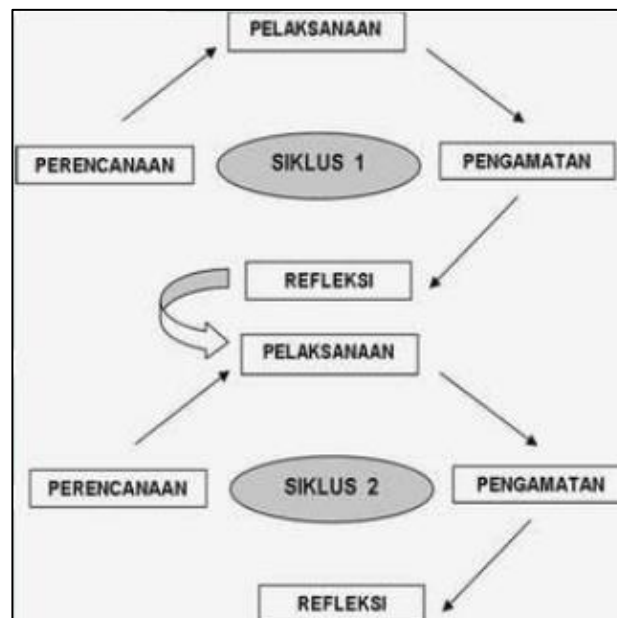
benda atau kegiatan. Salah satu bukti rendahnya minat belajar siswa kelas VA dapat dilihat dari sedikitnya jumlah siswa yang tertarik atau antusias saat peneliti memberikan mereka materi dari buku yang hanya berisi banyak tulisan saja. Hanya beberapa siswa yang mampu melakukannya dengan sungguh-sungguh, sedangkan yang lainnya hanya melihat-lihat yang ada dalam buku, dan ada juga yang bermain dan bergurau dengan temannya. Lain halnya saat peneliti menjelaskan suatu permasalahan melalui video pembelajaran yang ditampilkan melalui slide Power Point. Tampak sekali antusias dari para siswa. Dimana mereka terlihat memperhatikan satu demi satu tayangan tersebut dengan baik.

Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi sekarang ini juga membawa dampak negatif di dunia pendidikan. Salah satunya adalah menyebabkan kurangnya minat belajar, dimana siswa lebih senang menonton televisi ataupun menggunakan gadget mereka untuk bermain game, bahkan menghabiskan waktu dengan gadget mereka untuk membuka internet seperti bermain tik-tok, youtube, ataupun media lain dari pada menggunakannya untuk hal-hal yang bermanfaat.

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi berbasis canva dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik kualitatif deskriptif. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), Tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Dan penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah.



Gambar 1. Siklus PTK

Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas VA UPT SPF SDN Labuang Baji 1 tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 20 orang siswa, yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian pada Hari Kamis 22 Agustus 2024 Hari Kamis 29 Agustus 2024 . Peneliti melakukan kegiatan penelitian didampingi dan dibantu oleh seorang teman sejawat yang berperan sebagai pengamat atau observer terhadap proses pelaksanaan kegiatan penelitian.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian minat belajar siswa adalah sebagai berikut. Pertama adalah metode observasi, pada Teknik ini peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan. Selain itu juga mengamati keaktifan serta ketertarikan siswa saat peneliti menggunakan media buku cetak dan buku digital. Metode yang kedua yakni wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa terkait dengan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Adanya media dapat memperlancar kegiatan proses pembelajaran, media hadir sebagai saran dan prasarana agar proses mengajar dapat berjalan dengan baik. Adanya teknologi dapat mempermudah guru untuk membuat media pembelajaran, karena akses yang semakin mudah dan berbagai media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan kegunaannya, (Julita & Dheni Purnasari, 2022).

Dengan adanya media membantu guru menyampaikan materi dengan menarik hal ini dikarenakan media yang sudah didesain disesuaikan dengan kebutuhan para siswa. Berdasarkan hasil observasi guru melaksanakan pembelajaran dengan bantuan buku digital yang ditampilkan pada layar proyektor kemudian guru memaparkan materi pembelajaran. Akan sangat berbeda jika pembawaan materi pembelajaran hanya menampilkan banyak tulisan sehingga yang dilihat siswa hanya banyak huruf dan itu membuat mereka akan cepat bosan dan kurang memperhatikan materi, dan hanya guru yang akan banyak menjelaskan sehingga pembelajaran menjadi tidak aktif, siswa hanya akan mendengarkan apa yang disampaikan guru tanpa melibatkan mereka dalam kegiatan pembelajaran tetapi jika dibuat dengan menampilkan warna, gambar dan video bisa menarik perhatian siswa untuk menyimak materi pembelajaran. itulah mengapa guru harus merancang pembelajaran dengan bantuan canva untuk menarik minat belajar siswa.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran adalah aplikasi canva. Template yang disediakan sangat beragam dan bisa diedit sesuai dengan kebutuhan serta seperti apa yang diinginkan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Mata Pelajaran yang memakai PowerPoint dari Canva yaitu ada IPAS (gabungan dari IPA dan IPS) karena memiliki banyak materi untuk diberikan kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V sekaligus guru pamong bahwa saat kami melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat presentasi Powerpoint

sangat menarik untuk ditonton/diamati. Dalam pembuatannya dapat meningkatkan kreativitas karena didalamnya terdapat banyak fitur yang bisa digunakan sehingga tampilan materi menarik saat ditayangkan kepada peserta didik. Siswa juga antusias memperhatikan materi yang ditampilkan karena didesain sedemikian rupa.

Kemudian selain menggunakan canva dalam membuat materi pembelajaran, pembuatan Lembar kerja siswa (LKPD) juga bisa meningkatkan minat belajar siswa, siswa antusias tiap kali diberikan LKPD dengan banyak kegiatan didalamnya, seperti mewarnai gambar, menggunting dan menempelkan gambar, menyusun puzzle, mengamati gambar dan bacaan, ataupun video kemudian menyimpulkannya, kegiatan pembelajaran berdampak pada minat belajar siswa, menjadikan siswa antusias dalam mengerjakan apa yang diberikan, juga menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik serta memenuhi kebutuhan belajar mereka, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Hal ini sesuai dengan apa dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Kondisi awal minat belajar siswa kelas VA masih kurang, Dimana hanya 9 dari 20 orang siswa, memperhatikan materi, menjawab ketika guru bertanya. Sedangkan siswa lainnya hanya menulis mendengar dan menulis. Mereka cenderung hanya melihat-lihat materi ataupun berbicara dan bergurau sendiri dengan temannya daripada menyimak materi. Berdasarkan pada hal tersebut, pada dilakukan tindakan penyelesaian masalah, yaitu dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda disetiap pembelajaran yang berbeda di siklus 1 dan 2. Dimana di siklus 1 menggunakan presentasi powerpoint, LKPD berisi menggambar dan mewarnai dan di siklus 2 menggunakan video pembelajaran, Puzzle, yang semuanya dibuat berbasis canva.

Pada siklus 2, yang dilaksanakan pada Hari Kamis 29 Agustus 2024, peneliti melakukan perbaikan pada media yang digunakan agar lebih menarik minat belajar siswa. Kali ini peneliti menggunakan media yang berupa video pembelajaran yang ditayangkan melalui proyektor. Yang kemudian dilanjutkan dengan Kegiatan yang dilaksanakan menyusun puzzle, mereka bekerja sama dalam menyusun puzzle tersebut menjadi satu gambar utuh dan mempersentasikan hasil pekerjaannya.

Pada tindakan siklus 2, siswa sangat antusias dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Didorong juga dengan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media baru yang sedang digunakan. Siswa juga aktif dalam kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti tentang gambar yang telah disusunnya disertai keterangan. Hasil wawancara yang dilakukan pada siklus 2 menyatakan bahwa siswa lebih suka dan lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan mereka secara aktif untuk melakukan sendiri prosesnya.

Peserta didik lebih memahami apa yang disampaikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan Canva ini sangat cocok untuk semua karakteristik peserta didik baik visual, audio, bahkan kinestetik. Pembelajaran dengan media Canva ini juga efisien untuk digunakan. Selain itu, media Canva juga membangkitkan minat peserta didik untuk lebih memperhatikan pembelajaran. Aplikasi Canva ini memiliki banyak penyajian yang memikat bagi guru dan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Pelangi (2020) dengan penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi guru dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, inovasi, keterampilan, serta manfaat lainnya.

Penelitian relevan lainnya yaitu, “Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Anisatun oleh Hidayatullah, dkk (2023) mendapatkan hasil penggunaan aplikasi canva oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang dalam pembelajaran abad 21 yaitu peserta didik menjadi aktif, peserta didik menjadi kreatif, dan peserta didik menjadi percaya diri. Pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian Pemanfaatan teknologi berbasis canva dalam membuat media pembelajaran yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan Dengan demikian pada umumnya siswa kelas VA melalui media presentasi powerpoint, video pembelajaran dan LKPD berbasis canva minat belajar siswa meningkat.

Dengan adanya hasil penelitian ini, ternyata memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sangatlah penting dilakukan di dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan kreativitas untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi untuk memotivasi siswa agar aktif di dalam kelas. Apalagi dengan adanya kurikulum merdeka ini merupakan kesempatan bagi guru untuk dapat mengeksplor kreativitasnya dalam merencanakan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dan aplikasi canva merupakan salah aplikasi yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran, karena sudah terbukti dapat membangkitkan minat belajar dan juga kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurnia, Ira Restu, and Titin Sunaryati. “Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” 2023 9, no. 3 (n.d.). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>.
- Pangalila, Theodorus, Nuriska Paka, Ervina Pombaile, Apriyanti Abdul, and Ferry Lourens Sampil. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano.” 2024 15, no. 1 (n.d.).
- Putra, Lovandri Dwanda, Fiola Denanda, Hendra Wahyu Pradana, Mayda Nurmala Azahwa, and Devi Cynthia. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sd Bakalan.” 2024 5, no. 1 (n.d.). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.2237>.
- Rahayu, Sherly Vita Sari, and Rekho Adriadi. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas Vi Sd Negeri 15 Kota Bengkulu.” 2024 6, no. 1 (n.d.). <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v6i1.8777>.
- Widyastuti, Anita. “Pemanfaatan Apca (Aplikasi Canva) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kreativitas Siswa.” 2024 10, no. 1 (n.d.).