

Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

Anisatun Hidayatullah^{1*}, Filia Prima Artharina², Sumarno³, Endang Rumiarcic⁴

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang, Indonesia

⁴SDN Sambirejo 02 Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: anisatunh2010@gmail.com

Abstract

The use of media in learning is very important because it is useful for efforts to improve the quality of education. The reality on the ground shows that the quality of learning is still very low. The low quality of learning is mostly caused by a decrease in student interest and motivation in learning. The lack of interest in the learning delivered by the teacher causes students to feel bored participating in learning activities in class. This study aims to determine the use of the Canva application in learning in elementary schools. This research is a qualitative research type. This study aims to describe the use of the Canva application for fifth grade teachers at SD Negeri Sambirejo 02 Semarang in 21st century learning. The use of the Canva application by grade V teachers at SD Negeri Sambirejo 02 Semarang is well implemented and relevant to 21st century learning. Semarang uses the Canva application to create learning media in the form of educational presentations, student activity sheets, evaluation sheets. 21st century learning carried out by class V teachers at SD Negeri Sambirejo 02 Semarang equips students with the 4C skills needed to respond to the challenges of the times. The impact of using the Canva application by the fifth grade teacher at SD Negeri Sambirejo 02 Semarang in 21st century learning is that students become active, students become creative, and students become confident.

Keywords: Canva application, 21st century learning

Abstrak

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan. Kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pada pembelajaran banyak dikarenakan oleh menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Kurang menariknya pembelajaran yang dibawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan aplikasi canva pada guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang dalam pembelajaran abad 21. Penggunaan aplikasi canva oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang terlaksana dengan baik dan relevan dengan pembelajaran abad 21. Guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk presentasi pendidikan, lembar kegiatan peserta didik, lembar evaluasi. Pembelajaran abad 21 yang dilaksanakan oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang membekali peserta didik keterampilan 4C yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan zaman. Dampak 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.

Kata Kunci: aplikasi canva, pembelajaran abad 21

Article History:

Received 2023-03-13

Revised 2023-06-06

Accepted 2023-06-24

DOI:

10.31949/educatio.v9i2.4823

PENDAHULUAN

Pembelajaran di abad 21 ini penuh dengan kreativitas. Relevan dengan pendapat Rahmawati, Farida., & Atmojo (2021) bahwa pembelajaran abad 21 berbasis teknologi informasi dan komunikasi dan bersifat konstruksioal. Dengan adanya itu, guru diharuskan mengembangkan pembelajaran yang menarik dan berpusat pada siswa. Pada era ini, guru bertindak sebagai fasilitator. Pembelajaran abad 21 ialah dampak perubahan masyarakat dari waktu ke waktu (Rahayu et al, 2022). Pada abad 21 ini pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi pada siswa (Rosnaeni, 2021). Masyarakat telah berubah dari masyarakat *offline* menjadi masyarakat *online*. Pembelajaran abad 21, guru berperan sebagai inovator yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang berdampak pada pembelajaran bermakna bagi siswa (Prayogi & Estetika, 2019).

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Ichsan et al., 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, dimana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (Purnamasari, 2020). Kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pada pembelajaran banyak dikarenakan oleh menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Kurang menariknya pembelajaran yang dibawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang variatif (Dwipayana et al., 2020). Sehingga dalam hal ini diperlukan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran. Di masa pandemi ini guru dituntut kreatif dalam mendesain pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi peserta didik pada minat dan prestasi belajar siswa (Zulfadewina et al., 2020).

Penggunaan TIK dalam pembelajaran abad 21 adalah komponen yang sangat vital. Hal tersebut salah satunya dengan penggunaan aplikasi canva. Aplikasi canva dibuat menyesuaikan perkembangan zaman. Aplikasi canva memberikan pengalaman menarik pada guru di masa sekarang dan mendatang. Penggunaan aplikasi canva dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Putri & Mudinillah, 2021). Aplikasi canva merupakan program desain online yang berisi berbagai alat berupa poster, infografis, presentasi, spanduk, presentasi, brosur, resume, pamflet, bulletin, penanda buku, grafik, dan lainnya (Junaedi, 2021). Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki beragam template yang menarik. Penggunaan media video animasi dapat membantu konsep materi yang abstrak pada pelajaran IPA. Aplikasi Canva ini dapat menampilkan gambar dan video sehingga dapat membuat suatu ilutsrasi kehidupan sehari-hari ke dalam video animasi. Aplikasi canva merupakan inovasi teknologi untuk pendidikan dan bidang lain serta berisi banyak konten yang memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Aplikasi ini berisi berbagai macam desain sebagai referensi dalam membuat desain. Atas dasar latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi canva pada guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk kualitatif yang tidak mengutamakan pada angka-angka. Subjek penelitian ini adalah guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Penelitian kualitatif menurut Rubiyanto (2011) adalah metode penelitian yang datanya berupa non teks dari partisipan yang dilihat/didengar atau kata-kata tertulis. Peneliti ke tempat penelitian atau lapangan, melaksanakan pengamatan, instrumennya dirinya sendiri, wawancara menyesuaikan tempat penelitian atau lapangan. Sugiyono (2016) juga berpendapat instrumennya adalah peneliti, mengobservasi dan mewawancarai objek penelitian serta memfokuskan makna daripada generalisasi merupakan sebutan dari penelitian kualitatif.

Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode triangulasi. Triangulasi merupakan metode pemeriksaan atau pengecekan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai

sumber, berbagai cara, dan berbagai waktu. Hal ini dilakukan untuk keperluan pengecekan dan pembandingan terhadap data. Dalam implementasinya, peneliti melakukan triangulasi narasumber.

Penelitian ini bertujuan untuk melukiskan peristiwa, kondisi, serta apapun yang berhubungan dengan dibutuhkan dalam penelitian (Setyosari, 2010). Penelitian kualitatif bertujuan menggambarkan secara runtut karakteristik objek yang diteliti secara tepat (Rubiyanto, 2011). Emzir (2011) menyatakan penelitian kualitatif bertujuan mengungkapkan apapun yang terjadi dalam penelitian melalui kata-kata yang rinci. Teknik observasi data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penggunaan aplikasi canva pada guru SD kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang dalam pembelajaran abad 21 ini sudah baik. Yaitu guru belajar berkelanjutan menggunakan aplikasi canva dalam berkreasi pada pembelajaran. Guru berinovasi membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Relevan dengan pernyataan Rahmatullah et al. (2020) bahwa aplikasi canva ialah salah satu aplikasi online untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi canva menjadikan guru semakin kreatif dalam pembelajaran. Gambaran pembelajaran abad 21 dalam menjawab tantangan zaman oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang telah dilaksanakan dengan baik salah satunya menggunakan aplikasi canva. Hal ini relevan dengan pendapat Inayati (2022) bahwa pembelajaran abad 21 membekali peserta didik keterampilan 4C yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan zaman. Guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk presentasi pendidikan, lembar kegiatan peserta didik, lembar evaluasi. Kompetensi guru berupa kompetensi profesional terwujud yaitu dengan penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran abad 21. Dampak 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.

Canva sangat efektif dan mudah digunakan sebagai modul digital interaktif, karena terdapat berbagai fitur yang menarik dan siap untuk dimanfaatkan. Oleh karena itu canva dapat dimanfaatkan sebagai modul digital interaktif matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Awaliah, 2022). Canva sebagai media pembelajaran matematika dapat menguatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan pada aplikasi canva terdapat banyak template yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu memudahkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika dalam berbagai macam bentuk, baik itu bentuk presentasi, e-modul, lks, poster dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, makapeserta didik akan semakin tertarik untuk belajar lebih mendalam karena adanya pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan, terutama dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan media aplikasi canva terbukti dapat meningkatkan kretativitas guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang dalam mengemas suatu pembelajaran kedalam bentuk media inetraktif yang dapat menarik perhatian serta siswa jugamendapat umpan balik dalam penggunaannya. Penggunaan media Canva pada jenjang Sekolah Dasar sudah tepat karena saat ini mereka sudah mampu mengenal teknologi dan dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

Aplikasi canva memudahkan guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang dalam mendesain bahan ajar tambahan. Dalam pennggunaanya, aplikasi canva memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan manfaat teknologi baik dari keterampilan maupun kreativitas. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu serta guru dalam mendesain media pembelajaran serta akan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Hal tersebut mendesain dari aplikasi canva dapat menambah daya tarik siswa dalam kegiatan belajar dengan penyajian bahan ajar tambahan yang bervariasi.

Penggunaan media pembelajaran canva terbukti menjadikan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang meningkatkan. Siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang

dikaji, karena siswa secara tidak langsung diajak memahami konsep secara terus menerus dan melatih kemampuan diri, sehingga siswa dapat belajar pengulangan materi dimana pun dengan menyimak media audio visual (Hapsari & Zulherman, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan cara penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antarpengajar dengan siswa dan membantu proses belajar lebih optimal. (Triningsih, 2021). Penggunaan aplikasi Canva dapat mengoptimalkan pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena penggunaan aplikasi Canva disajikan dengan tampilan yang menarik. Penggunaan aplikasi Canva, disesuaikan dengan kebiasaan siswa yang saat ini telah terbiasa mengoperasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak membuat siswa merasa asing apabila variasi penggunaan bahan ajar (modul) yang memanfaatkan teknologi.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi canva oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang terlaksana dengan baik dan relevan dengan pembelajaran abad 21. Guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk presentasi pendidikan, lembar kegiatan peserta didik, lembar evaluasi. Pembelajaran abad 21 yang dilaksanakan oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang membekali peserta didik keterampilan 4C yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan zaman. Dampak 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMANC)*.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI, dalam *2st ICIE: International Conference On Islamic Education*, 2, 293-304.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology, dalam *Jurnal Bangun Rekaprima*, 7(2), 80-89.
- Prayogi, R. D., & Estetika, Rio. (2019) Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan, dalam *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144-151.
- Purnamasari, S. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, 5(2), 8–15.
- Putri, R. J., & Mudinillah, Adam. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI Di SDN 02 Tarantang, dalam *Jurnal Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 144-145.

-
- Rahayu, Restu, Sofyan, I. Yunus, A. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia, dalam *Jurnal BASICEDU*, 6(2), 2099-2104.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327..
- Rahmawati, Farida dan Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran, dalam *Jurnal BASICEDU*, 5(6), 6271-6279.
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21, dalam *Jurnal BASICEDU*, 5(5), 4334-4339.
- Rubiyanto, R. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Solobaru: Qinant.
- Setyosari, P. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Zulfadewina, Z., Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman, Z. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.51>