



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DI SDN KARANGREJO 01 KOTA SEMARANG

Tantri Febriana¹, Sri Suneki², Suyoto³, Siti Rochajati⁴

¹PPG Pra Jabatan Universitas PGRI Semarang, febritantri@gmail.com

^{2,3}PGSD Universitas PGRI Semarang, Srisuneki@upgris.ac.id, Suyoto1964@gmail.com

⁴SD Negeri Karangrejo 01, sitirochajati70@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima : Maret 2024
Direvisi : April 2024
Disetujui : Mei 2024
Terbit : Juni 2024

Kata Kunci:

R&D, Canva, Kreativitas

Keywords:

R&D, Canva, Creativity

ABSTRAK

First of all, there are problems with instructors who do not provide a sufficient variety of learning media. Less interesting learning materials provide a more boring and uninspiring learning environment for students. The purpose of this research is to evaluate how learning media made with Canva can encourage teachers at SDN Karangrejo 01 to think more creatively. This research is a Research and Development (R&D) development using the 4D development model which consists of four stages which include define, design, develop and disseminate. A team consisting of media experts and content experts will assess this learning tool as it is being developed. The results of the validation test conducted by media experts revealed that creating Canva-based learning media was very feasible. The test yields a 91% percentage result. The percentage of material expert validation test results of 98% is within the range of very practical norms. It can be seen from the results of the validation test that Canva-based development media can be an application for teachers, so that teacher creativity increases.

ABSTRAK

Pertama-tama, ada masalah dengan guru yang tidak menyediakan berbagai jenis media pembelajaran yang cukup. Materi pembelajaran yang kurang menarik memberikan lingkungan belajar yang lebih membosankan dan tidak menginspirasi bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana media pembelajaran yang dibuat dengan Canva dapat mendorong guru di SDN Karangrejo 01 untuk berpikir lebih kreatif. Penelitian ini merupakan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Tim yang terdiri dari ahli media dan ahli materi akan menilai alat pembelajaran ini saat sedang dikembangkan. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media mengungkapkan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sangat layak dilakukan. Tes menghasilkan hasil persentase 91%. Persentase hasil uji validasi ahli materi sebesar 98% berada dalam rentang norma sangat praktis. Dapat dilihat dari hasil uji validasi media pengembangan berbasis Canva ini dapat menjadi suatu pengaplikasian kepada guru, sehingga kreativitas guru meningkat.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, khususnya, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berdampak besar pada banyak elemen kehidupan manusia. Pendidikan merupakan komponen penting dalam proses pendewasaan manusia. Guru dapat menggunakan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam menciptakan lingkungan belajar. Fasilitas online yang tersedia juga merupakan peluang besar untuk memperkaya materi yang disiapkan, tetapi pada kenyataannya guru tidak memanfaatkan teknologi ini secara maksimal, karena rendahnya produktivitas guru dalam memberikan materi dengan lingkungan belajar yang menarik dan berkualitas disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi yang ada. "Teknologi informasi meliputi komputer, peralatan kantor elektronik lainnya, peralatan industri, dan telekomunikasi," seperti dikemukakan Mulyadi (2014: 21). Di mata sebagian orang, teknologi informasi adalah studi tentang bagaimana menggunakan perangkat elektronik untuk menyimpan, memproses, dan mendistribusikan segala jenis informasi, termasuk data tertulis, numerik, dan visual. Kadir dan Triwahyuni (2013: 10).

Beberapa temuan dari penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran dapat lebih ditingkatkan lagi agar dapat menginspirasi guru untuk berpikir lebih kreatif. Menurut penelitian Ahmad Syamsu Rijal (2020), penggunaan berbagai media pembelajaran dapat mendorong guru untuk berpikir lebih kreatif. Menurut hasil penelitian yang lain yaitu Merrisa & Abdul (2021), hasil yang didapatkan guru mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis canva.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat ini guru harus dapat mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi. Beberapa guru di SDN Karangrejo 01 sudah menyadari adanya potensi perkembangan teknologi informasi dan bahkan mungkin telah menggunakan teknologi informasi untuk kepentingan mereka sendiri dalam kehidupan sehari-hari, dimana tidak semua telah memanfaatkannya untuk kepentingan belajar peserta didiknya. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya dan belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebagai hasil dari penyelidikan mereka, para peneliti membuat bahan ajar menggunakan perangkat lunak Canva. Hal ini dilakukan untuk mendukung pembelajaran kreatif guru saat pembelajaran berlangsung di kelas. Canva adalah alat desain online dengan berbagai opsi pengeditan. Itu juga dapat membuat berbagai desain visual, termasuk spanduk, presentasi, sampul Facebook, kartu undangan, infografis, poster, selebaran, dan banyak lagi. Canva adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik karena memiliki rangkaian desain siap pakai, yang juga mempermudah prosesnya bagi guru. Menurut Triningsih (2021). *Canva* dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik berdasarkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, karena dapat merangsang minat belajar peserta didik dengan menghadirkan lingkungan belajar dan materi pembelajaran yang menarik. Selain itu menurut Tanjung & Faiza (2019) *Canva* dapat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran.

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* diharapkan guru di SDN Karangrejo 01 dapat memiliki kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran yang tentunya menarik dan kreatif, sehingga memudahkan guru juga dalam menyampaikan materi pembelajaran saat di kelas.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan 4D, terdiri dari empat tahapan meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Namun dalam pelaksanaannya, penelitian ini hanya sampai di tahap ketiga, dikarenakan terbatasnya waktu. Tahap pertama dalam pendefinisian (*define*) disebut juga dengan kajian terhadap sumber belajar yang telah digunakan guru selama proses mengajar. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Tahap kedua perancangan (*design*) yaitu pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan analisis sebelumnya. Perancangan media pembelajaran yang digunakan berbasis *Canva*, karena aplikasi *Canva* sangatlah mudah diakses dan digunakan bagi guru. Media pembelajaran ini nantinya dirancang dengan baik, sehingga dapat memunculkan kreativitas guru kedepannya. Kemudian tahap ketiga pengembangan (*develop*) yaitu melakukan validasi media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti.

Sebelumnya peneliti telah menguji coba media pembelajaran berbasis *Canva* ini di kelas pada saat proses pembelajaran. Melalui uji coba ini hasilnya sangat baik, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mudah memahami materi dengan adanya media pembelajaran yang menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata latin “medium” yang berarti pengantar atau perantara, merupakan sumber dari kata “media” yang merupakan bentuk jamaknya. Penggunaan media pembelajaran yang beragam sangat diperlukan sebagai sarana penyebaran informasi di dalam kelas. Para pendidik diharapkan dapat menggunakan berbagai alat secara efektif untuk membantu siswa mencapai tujuan akademiknya.

Daryanto (2016) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk media yang digunakan sebagai alat atau sumber selama kegiatan pendidikan. Setiap peralatan di kelas memiliki potensi untuk digunakan sebagai alat pengajaran. Arsyad (2016) menawarkan perspektif yang berbeda dan mengklaim bahwa media adalah media yang digunakan untuk menyebarkan pengetahuan tentang pendidikan. Penyampaian informasi atau konten dengan menggunakan berbagai media sangat menentukan proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pengetahuan atau konten kepada siswa untuk mencapai tujuan mereka.

Canva adalah program berbasis web yang berpotensi untuk digunakan sebagai alat pengajaran di lembaga pendidikan. Sangat mudah digunakan. Menurut Rahma dan Delsina (2019), *Canva* adalah alat desain online yang menyediakan pilihan template siap pakai yang dapat digunakan untuk berbagai tugas, termasuk namun tidak terbatas pada presentasi, resume, poster, brosur, dan infografis. Dalam aplikasi *canva* ada juga jenis template presentasi yang didesain untuk Pendidikan.

Kelebihan dari aplikasi *canva* :

1. Memudahkan guru dalam merancang desain yang digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Melalui *canva*, yang menyediakan bermacam-macam template menarik, yang dapat disesuaikan dengan keinginan.

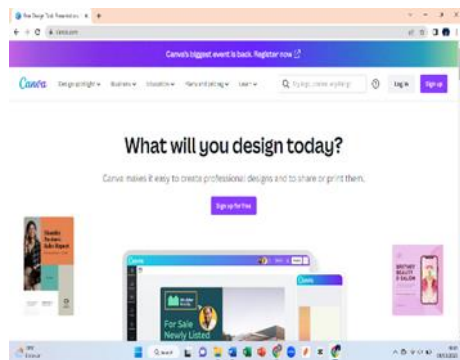
3. Aplikasi Canva dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, dan dapat diakses melalui komputer pribadi atau perangkat lain.

Kekurangan dari aplikasi canva :

1. Aplikasi canva harus menggunakan jaringan internet yang stabil.
2. Beberapa template, elemen, teks, audio dan lain sebagainya harus berbayar.
3. Dalam penggunaan template pasti memiliki kesamaan dengan orang lain.

Aplikasi Canva dapat digunakan dengan laptop maupun gawai yang dimiliki guru, kemudian dipastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil. Guru dapat menggunakan akun belajar, sehingga dalam penggunaan beberapa template dan lainnya secara gratis. Berikut cara penggunaan aplikasi Canva :

1. Guru mendownload aplikasi Canva di Play Store untuk gawai atau melalui Canva.com untuk laptop.



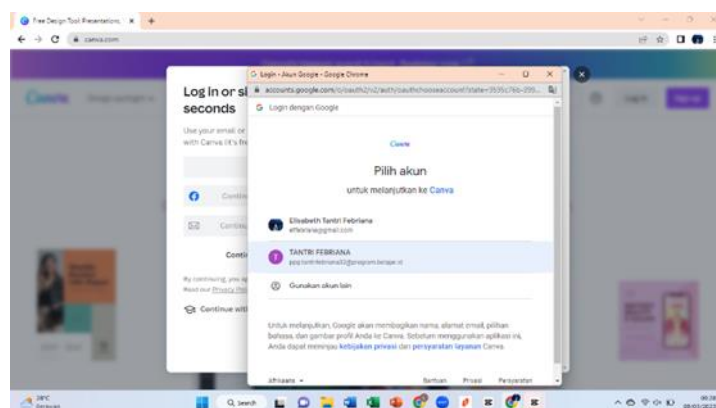
Gambar 1 Untuk penggunaan Laptop



Gambar 2 Untuk penggunaan Gawai

2. Membuat akun Canva

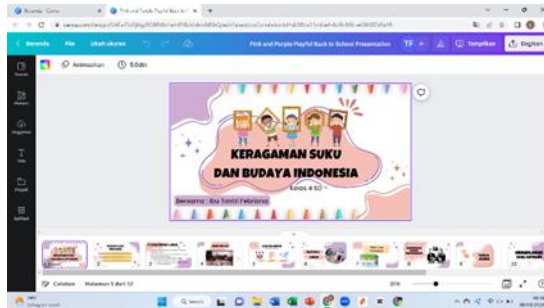
Setelah menginstal aplikasi melalui Laptop maupun Gawai, selanjutnya membuat akun melalui email belajar. Berikut contoh membuat akun canva menggunakan email belajar dengan Laptop.



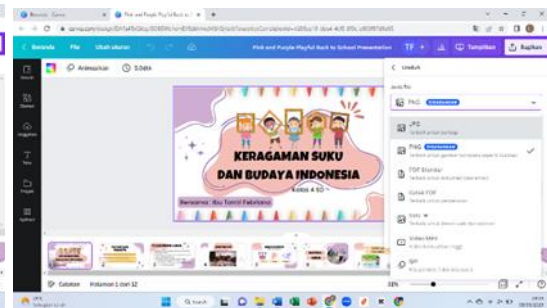
Gambar Membuat akun Canva

3. Membuat Desain

Setelah selesai membuat akun Canva, guru dapat memulai merancang desain, guru dapat memilih template yang telah tersedia dalam aplikasi Canva.



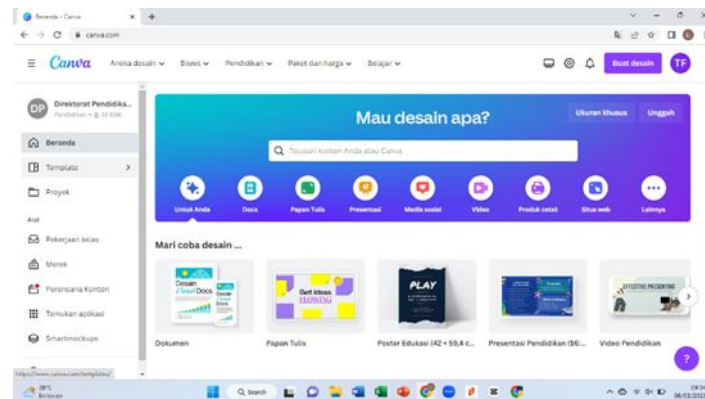
Gambar 1 Hasil desain



Gambar 2 Memilih penyimpanan

4. Menyimpan hasil Desain

Setelah menyelesaikan desain seperti contoh gambar 1, guru dapat memilih penyimpanan sesuai dengan yang akan dipilih, dapat dilihat dari gambar 2.



Gambar Pemilihan Template Canva

Peran guru di dalam kelas adalah sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa, agar siswa dapat diterima dengan baik selama proses pembelajaran, sehingga tugas guru menjadi sangat penting. Selain itu, pendidik harus kreatif dalam menyajikan materi; melakukan hal itu mungkin tidak hanya mempermudah guru selama pengajaran di kelas, tetapi juga bermanfaat bagi siswa.

Kreativitas guru saat ini sangat diperlukan dalam dunia Pendidikan khususnya penggunaan media pembelajaran. Melalui kreativitas ini guru dapat merancang media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi di kelasnya. Guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas merancang media pembelajaran menggunakan teknologi yang terkini. Dalam perancangan media pembelajaran menggunakan teknologi ini sangat berkaitan dengan tingkat kreativitas dari guru. Namun saat ini guru masih kesulitan untuk kreatif dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang ada karena faktor usia atau faktor penghambat lainnya, tetapi guru dapat berlatih dengan rekan sejawat yang lain, ataupun dapat berlatih melalui web, sehingga penghambat tersebut tidak menjadi suatu penghalang untuk guru dapat berkembang dan kreatif.

Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* sangatlah layak untuk digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas. Kemudahan dalam proses perancangan media dan guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan disesuaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Beberapa hal dapat disimpulkan dari keberlangsungan media yang telah dihasilkan dan digunakan, antara lain desain atau template yang digunakan sangat menarik dan bervariasi, dan isi materi telah disajikan dengan cara yang cara yang jelas. Masuk akal untuk menyimpulkan bahwa pendidik memanfaatkan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva secara ekstensif. Validitas media pengembangan berbasis Canva ini juga telah diteliti oleh peneliti. Dapat disimpulkan bahwa memenuhi persyaratan sangat layak berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh profesional media, yang menunjukkan persentase 91%. Berdasarkan temuan uji validasi ahli materi yang menghasilkan hasil persentase 98% maka kriteria sangat bisa dilakukan. Hasil ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis Canva dapat mendorong pemikiran kreatif guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dimana penggunaan aplikasi *Canva* mudah penggunaannya, melalui Laptop maupun gawai yang dimiliki ataupun digunakan guru saat di sekolah. Dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan kreativitas guru, sehingga guru mampu mengaplikasikan kekreativitasannya dalam merancang media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi
- Afita Sari, D., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). KEEFEKTIFAN MODEL SNOWBALL THROWING BERBANTU MEDIA WAYANG KERTAS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3), 301–310.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2).
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2021). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta didik. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Maharani, M., & Hanesman, H. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik Menggunakan

- Aplikasi Canva di Kelas X TAV SMK Cendana Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12720-12729.
- 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).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (pp. 1085-1092).
- Mulyadi. (2014). *Sistem Akuntansi*. Cetakan Keempat. Jakarta: Salemba Empat
- Rahma Elvira Tanjung, Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1." *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 7(2): 79–85.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kreativitas guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 6(1), 81-96.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol. 7 No 2.
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama
- Wahyuni, S. N., Viyata, R. J., Maemunah, M., Widyawati, R., Mulyatun, S., Istiningsih, I., & Fauzi, A. (2022). Peningkatan Kualitas Guru SD Aisyiyah Fullday Pandes Klaten Melalui Pelatihan Teknologi Informasi. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(1), 7-12.
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), Page: 621–629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>