



Penerapan Aplikasi Canva pada Pembelajaran SBdP Kelas VI Semester I Materi Membuat Poster

Rizki Septa Hardhita

SD Laboratorium UM Kota Blitar, Jl. Ir Soekarno No. 1 Blitar, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: rizkishardhita@gmail.com

Paper received: 5-12-2022; revised: 26-12-2022; accepted: 30-12-2022

Abstract

Technological developments require teachers to be able to develop their expertise, especially in the field of technology. Technological developments also make learning more interesting for students, especially when teachers want to explore information, especially learning media. Canva is a design program that is chosen by teachers to be used as learning media for students. Based on the results of the explanation above, it can be concluded that along with the development of the era, learning media is very necessary to support an education. The media currently being developed puts more emphasis on technology and communication to be implemented in schools, one of which is SBdP learning. Learning media such as teacher aids to teach material to students, so that students will be more interested and can also increase creativity and skills in learning at school.

Keywords: technology development; canva; SBdP

Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut guru untuk dapat mengembangkan keahliannya, terutama dalam bidang teknologi. Perkembangan teknologi juga mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, khususnya ketika guru ingin menggali informasi khususnya media pembelajaran. Canva merupakan program desain yang menjadi pilihan guru untuk dijadikan media pembelajaran bagi peserta didik. Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa seiring perkembangan jaman media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang dikembangkan saat ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di sekolah, salah satunya pembelajaran SBdP. Media pembelajaran seperti alat bantu guru untuk membelajarkan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan juga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: perkembangan teknologi; canva; SBdP

1. Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin deras, laju globalisasi semakin cepat. Hal ini tidak hanya dirasakan di Indonesia saja, namun juga di seluruh negara. Tidak ada sektor yang terlewat dari perkembangan teknologi, tak terkecuali sektor pendidikan. Pada dasarnya pendidikan juga bergantung pada perkembangan teknologi. Sebagai contoh peserta didik zaman dahulu harus ke perpustakaan untuk meminjam buku, namun dengan perkembangan teknologi peserta didik sekarang hanya perlu mengakses smartphone untuk menambah koleksi buku bacaan.

Menurut (Effendi & Wahidy, 2019) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berdampak pada dunia pendidikan, khususnya proses pembelajaran. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk dapat mengembangkan keahliannya, terutama dalam bidang teknologi. Perkembangan teknologi juga mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, khususnya ketika guru ingin menggali informasi khususnya media

pembelajaran. Namun saat ini guru tidak hanya dibebankan belajar untuk diri sendiri, namun guru juga dituntut untuk mengajarkan teknologi kepada peserta didik sedini mungkin.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan pelajaran yang cukup banyak diminati oleh peserta didik sekolah dasar. Mata pelajaran SBdP di sekolah dasar meliputi seni rupa, seni musik dan seni tari. Mata pelajaran SBdP berfokus pada pengembangan keterampilan peserta. Menurut (Nurhayati et al., 2020) Pembelajaran SBdP mendukung peserta didik dalam mengembangkan keterampilan motorik untuk menciptakan karya seni baru, sehingga keterampilan anak meningkat secara keseluruhan daripada berfokus pada satu kemampuan kognitif saja.

Seni rupa merupakan salah satu konteks yang dipelajari peserta didik dalam pelajaran SBdP. Seni rupa merupakan karya seni yang dapat ditangkap keindahannya dengan mata dan dirasakan dengan sentuhan. Di sekolah dasar beberapa karya seni rupa yang diajarkan kepada seperti didik yakni menggambar, mewarna, membuat poster, membuat reklame dan lain-lain. Jika dahulu peserta didik hanya menggunakan sebuah kertas gambar dan pensil warna dalam membuat gambar seni rupa, namun dengan seiring perkembangan teknologi peserta didik dapat membuat karya seni rupa dengan bantuan aplikasi desain untuk media pembelajaran.

Sadar akan perkembangan yang semakin maju, maka guru harus memanfaatkan perkembangan teknologi untuk media pembelajaran. Salah satu aplikasi desain yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva merupakan program desain online yang memudahkan pengguna untuk membuat desain yang diinginkan, di dalam canva juga menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, poster, reklame, pamflet, infografis, brosur, bulletin dan lain sebagainya. Menurut (Garris Pelangi, 2020) Media canva dapat digunakan di berbagai bidang kehidupan terutama pendidikan, karena aplikasi Canva memungkinkan guru untuk memberikan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan yang telah mereka peroleh kepada peserta didik mereka. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tiara Melinda & Erwin Rahayu Saputra, 2021) menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membuat proses belajar mengajar lebih mudah bagi guru. Animasikan materi pembelajaran Anda menggunakan fitur yang tersedia di Canva.

Dari uraian sebelumnya, peneliti memilih aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada dunia desain dengan cara yang mudah. Selain itu, Canva juga dapat digunakan sebagai media yang menarik untuk media pembelajaran dalam mata pelajaran SBdP. Kedepannya peserta didik diharapkan dapat menggunakan aplikasi Canva dalam kehidupan sehari-hari. Seperti memfasilitasi bisnis keluarga atau kegiatan lain yang terkait dengan pembelajaran digital. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pelajaran yang positif tentang bagaimana menggunakan berbagai macam aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan metode deskriptif-kualitatif. Penelitian deskriptif adalah studi yang memberikan gambaran rinci tentang sesuatu. Penelitian kualitatif adalah studi tentang perilaku, persepsi, motivasi, perilaku, dan fenomena lain yang berkaitan dengan pengalaman subjek penelitian secara holistik, dengan menjelaskannya dalam kata-kata dan bahasa dalam konteks, dan tentu saja dalam berbagai cara. bertujuan untuk menggunakan dan memahami secara ilmiah.

Pendekatan ini juga menafsirkan dan menggambarkan data yang diperoleh sesuai dengan kondisi yang dihadapi di lapangan dan tidak dapat dicapai dengan metode statistik atau kuantifikasi.

Menurut Sukardi (2013) penelitian deskriptif dilakukan dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik suatu objek atau subjek penelitian agar dapat menggambarkan secara akurat fakta dan karakteristik sistematis objek penelitian. Menurut Sugiyono (2014), data kualitatif adalah data yang berupa kata-kata, kalimat, gerak tubuh, ekspresi wajah, diagram, gambar, foto, dan lain-lain. Data yang diperoleh adalah data tertulis dari survey kepustakaan dan data lisan dari hasil wawancara dengan informan dan responden, serta observasi yang disajikan secara tertulis. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yakni penerapan secara langsung aplikasi canva dalam pembelajaran SBdP materi membuat poster pada peserta didik sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan beberapa tahap yakni perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi. Hal ini dimaksud untuk memudahkan peneliti untuk menganalisis hasil dari pembelajaran SBdP materi membuat poster dengan menggunakan aplikasi Canva.

3.1. Tahap Perencanaan

Pembelajaran SBdP materi membuat poster ini diikuti oleh seluruh peserta didik kelas 6 SD Laboratorium UM Blitar yang berjumlah 42 peserta didik. Untuk tahap perencanaan guru menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan yakni 3.1 memahami reklame dan 4.1 membuat reklame materi yang dipilih yakni poster. Pembelajaran akan dibagi menjadi 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama membahas KD 3.1 dan pertemuan kedua membahas KD 4.1. Berikut tabel pembagian jam pelajaran sesuai target waktu yang telah ditentukan.

Tabel 1. Pembagian Jam Pelajaran

Hari, Tanggal	Jumlah Jam	Kompetensi Dasar
Selasa, 25 Oktober 2022	2 JP	Memahami Reklame
Kamis, 27 Oktober 2022	2 JP	Membuat Reklame

3.2. Tahap Pelaksanaan

3.2.1. Pertemuan Pertama

Pada hari pertama guru menyampaikan beberapa informasi terkait pemahaman peserta didik tentang reklame Peserta didik dapat mengenal lebih jauh tentang reklame, mulai dari konsep reklame, jenis-jenis reklame, dan ciri-ciri jenis reklame seperti iklan, poster, dan brosur. Materi ini menekankan bahwa siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk membuat poster. Setidaknya keterampilan mereka berguna bagi orang lain. Berikut tahap perencanaan untuk materi pertemuan pertama.

Tabel 2. Perencanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama

Tahap Stimulus (1 JP)	Tahap Pemahaman (1 JP)
Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru terkait reklame, jenis reklame, ciri reklame dan pada akhirnya diperkenalkan dengan poster yang merupakan salah satu jenis reklame/	Peserta didik menyimak teknis pembuatan poster Peserta didik menuliskan konsep perencanaan pembuatan poster meliputi Peserta didik diperkenalkan dengan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk membuat poster pada pertemuan selanjutnya

Pada kegiatan ini, guru juga memberikan informasi terkait manfaat dan tujuan membuat poster dalam kehidupan sehari-hari, agar peserta didik dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini peserta didik diharapkan mampu membuat konsep desain poster digital yang akan dihasilkan. Pada akhir pembelajaran guru memberikan tindak lanjut berupa rincian alat dan bahan yang perlu disiapkan untuk membuat poster digital, yakni smartphone, bingkai A4 FS, aplikasi canva, aplikasi toonapp.

3.2.2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua yakni membahas KD 4.1 yakni membuat reklame, pada pertemuan kedua ini peserta didik diwajibkan membawa smartphone yang telah terinstall aplikasi Canva di dalamnya. Pada kesempatan kali ini guru memberikan pengalaman baru kepada peserta didik. Dimana peserta didik secara langsung harus mendesain poster secara digital. Peserta didik dipersilakan membuat lembar kerja mandiri atau menggunakan template yang telah tersedia pada aplikasi Canva namun dengan ukuran kertas dokumen A4. Pada tahap ini ditemukan banyak hal dari peserta didik seperti kreatifitas, imajinasi dan rasa keingintahuan yang tinggi pada pembuatan poster dengan media canva. Serta yang terpenting adalah motivasi dan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sangat tinggi, rasa ingin mencoba hal-hal baru dan kepuasan peserta didik terlihat dari hasil poster digital yang telah dibuat. Beberapa dokumen kegiatan saat peserta didik membuat poster menggunakan aplikasi Canva dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Peserta Didik Membuat Poster Digital Menggunakan Canva

Setelah membuat rancangan awal peserta didik diberikan masukan oleh guru terkait poster yang dibuat. Poster yang telah selesai dan sudah mendapat persetujuan oleh guru dapat

diunggah pada google drive yang sudah disediakan. Gambar 2 berikut menunjukkan hasil dari beberapa poster yang dibuat oleh peserta didik.



Gambar 2. Hasil Poster Digital Peserta Didik

3.2.3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi guru melakukan penilaian dan mengevaluasi hasil yang dikerjakan oleh peserta didik, demikian pula dengan materi membuat poster. Untuk menilai kinerja peserta didik, guru menggunakan rubrik khusus dengan berbagai instrument di dalamnya, sehingga dapat mengukur kemampuan dan hasil dari ujuk kinerja peserta didik dan dijadikan bahan penilaian. Tabel 3 menjelaskan kriteria yang akan dinilai guru dalam membuat poster digital.

Tabel 3. Kriteria Pembuatan Poster Digital

Kriteria	4	3	2	1
Isi / Teks	Isi teks singkat, sesuai dengan gambar dan jelas keterbacaanya	Dua dari kriteria isi/teks yang baik terpenuhi, sementara salah satu tidak terpenuhi	Satu dari kriteria isi/teks yang baik terpenuhi, sementara duatidak terpenuhi	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Desain	Warna menarik, ukuran elemen penyusunan proporsional, pesan yang ingin disampaikan	Dua dari kriteria desain yang baik terpenuhi sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi	Satu dari kriteria isi/teks yang baik terpenuhi, sementara duatidak terpenuhi	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Gambar	Gambar menarik, bermakna sebagai penyampaian pesan dan orisinil	Dua dari kriteria desain yang baik terpenuhi sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi	Satu dari kriteria isi/teks yang baik terpenuhi, sementara duatidak terpenuhi	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Tujuan Penyampaian Pesan	Pesan sangat mudah ditangkap pembaca	Pesan cukup mudah ditangkap pembaca	Pesan sulit ditangkap pembaca	Pesan tidak dapat ditangkap pembaca

Dari kriteria di atas maka dilakukan penilaian untuk mengukur tingkat kreativitas peserta didik dalam membuat poster digital dengan media Canva. Tabel 4 menunjukkan nilai dari masing-masing peserta didik.

Tabel 4. Daftar Nilai Poster Digital Peserta Didik

No	Nama	Isi / Teks	Desain	Gambar	Tujuan Penyampaian Pesan	Total Skor	Nilai
1.	Abdullah Faiz	4	3	3	4	14	87,5
2.	Aisha Annajma	3	3	2	3	12	75
3.	Araya Setya	4	4	3	3	14	87,5
4.	Azalea Tania	4	4	4	3	15	93,75
5.	Azka Fakhry	3	4	4	4	15	93,75
6.	Batrisya Khayla	3	3	4	4	14	87,5
7.	Callista Fidya	3	3	3	3	11	75
8.	Cleon Milenka Putra	3	3	3	3	12	75
9.	Farlo Fallah	3	3	2	2	12	75
10.	Ghiffariansyah Irhab	3	4	4	3	14	87,5
11.	Keanu Aldino	4	3	3	2	12	75
12.	Kimyka Nio Qivaro	3	3	2	4	12	75
13.	Levina Otha Riyu	3	3	4	4	14	87,5
14.	Naila Zahratul	2	3	3	4	12	75
15.	Nathan Triesnata	4	4	4	4	14	87,5
16.	Nual Revolusi	4	4	4	4	15	93,75
17.	Quinesha Elenola	4	4	4	4	16	100
18.	Sultan Nibras	4	4	4	4	16	100
19.	Tan Ta'alea	4	4	4	4	14	87,5
20.	Yasmin Binar	4	4	4	4	14	87,5
21.	Adhira Radya	4	4	4	4	12	75
22.	Agea Rilove	4	4	4	4	14	87,5
23.	Arvin Zain	4	4	4	4	13	81,25
24.	Azhar Rasyid	4	4	4	4	13	81,25
25.	Bama Trisna	4	4	4	4	15	93,75
26.	Bintang Ariella	4	4	4	4	15	93,75
27.	Callysta Bianca	4	4	4	4	14	87,5
28.	Chafella Vania	4	4	4	4	14	87,5
29.	Devano Radhika	4	4	4	4	14	87,5
30.	Gotama Raharjo	4	4	4	4	14	87,5
31.	Grasfine Hayfa	4	4	4	4	15	93,75
32.	Icha Lorensa	4	4	4	4	13	81,25
33.	Khansa Zivara	4	4	4	4	13	81,25
34.	Kinanthi Athirah	4	4	4	4	14	87,5
35.	Marfel Ocdosi	4	4	4	4	16	100
36.	Ollin Chrysanta	4	4	4	4	14	87,5
37.	Rayssa Arden	4	4	4	4	14	87,5
38.	Saniya Fazila	4	4	4	4	14	87,5
39.	Tahta Hirza	4	4	4	4	16	100
40.	Uswatun Hasanah	4	4	4	4	14	87,5
41.	Yasmine Nayyira	4	4	4	4	13	81,25
42.	Yudhistira Dwi	4	4	4	4	14	87,5

Nilai = (Total Skor/16) x 100

Dari penilaian yang dilakukan oleh guru, seluruh peserta didik sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), dengan nilai terendah 75 dan tertinggi 100. Dari analisis guru, peserta didik yang mendapat nilai 75 masih menunjukkan kurang terlatih dalam pengoperasian Canva hal ini dikarenakan baru pertama mengenal aplikasi tersebut. Sedangkan, untuk peserta didik yang memperoleh nilai 100 dikarenakan sebelumnya mereka sudah mengenal aplikasi Canva dan cukup sering menggunakannya. Namun secara klasikal, peserta didik mampu memenuhi kriteria dalam pembuatan poster digital dengan media Canva.

4. Simpulan

Seiring perkembangan jaman media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang dikembangkan saat ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di sekolah, salah satunya pembelajaran SBdP. Media pembelajaran seperti alat bantu guru untuk membelajarkan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan juga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam pembelajaran di sekolah. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva dapat membantu guru serta peserta didik untuk mempermudah dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan dan kreativitas.

Daftar Rujukan

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125-129. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Nurhayati, A., Fitria, E., & Nurfadhillah, S. (2020). Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 426-434.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas : Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Tiara Melinda, & Erwin Rahayu Saputra. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96-101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>