



Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pak Dan Bp Pada Topik Sepuluh Perintah Allah Sebagai Pedoman Hidup di Kelas IV di SD Swasta Santo Nicholas

Palentinus Tarigan

SD Swasta Santo Nicholas

valentinustarigan20@gmail.com

Abstrack. *In this digital era, humans are very dependent on technology, especially gadgets that are very popular among various groups. The digital era has provided many conveniences. This article uses a library research method by utilizing articles, journals, books, and internet access as sources. This study aims to use the Canva application to make it easier for users to use applications that can help users to design various types of material online from greeting cards, posters, brochures, infographics to presentation media. Canva is not complicated because it has provided various sizes to templates for the designs that users want, and can be adapted to the purpose of making designs. The conclusions obtained in this research are that the Canva application is one of the media that can support the learning process visually and train visual literacy skills for users in this digital era.*

Keywords: *Canva App, Learning Media, Learning Report.*

Abstrak. Di era digital ini membuat manusia sangat ketergantungan dengan teknologi terlebih lagi gadget yang sangat ramai diminati berbagai kalangan. Era digital telah memberikan banyak kemudahan. Artikel ini menggunakan metode penelitian studi pustaka (library research) dengan memanfaatkan artikel, jurnal, buku-buku, dan akses internet sebagai sumbernya. Penelitian ini bertujuan untuk penggunaan aplikasi canva ini dapat mempermudah pengguna dalam penggunaan aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk merancang berbagai jenis materi secara online dari kartu ucapan, poster, brosur, infografis sampai media presentasi. Canva ini tidak rumit karena telah menyediakan berbagai macam ukuran hingga Template untuk desain yang pengguna inginkan, dan bisa disesuaikan dengan tujuan pembuatan desain.. Adapun simpulan yang diperoleh dalam panelitian ini yaitu aplikasi canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual bagi pengguna di era digital ini.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses atau cara yang dilakukan untuk memperoleh ilmu. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya (Budiningsih, 2005:34). Proses belajar mencakup penyesuaian antara hal yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah didapat oleh seseorang dari pengalaman hidupnya.

Agama memiliki peran yang amat penting dalam kehidupan manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Pendidikan agama dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa dan berakhlak mulia, dan demi peningkatan potensi spiritual (Komkat KWI, 2007:9). Untuk mewujudkan tujuan tersebut,

maka materi Pendidikan Agama Katolik mencakup empat tema pokok, yaitu: pribadi siswa, Yesus Kristus, Gereja, dan Kemasyarakata

Masalah pembelajaran yang terjadi di kelas IV pada SD Swasta Santo Nicholas pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti adalah rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam mengajar peserta didik.

Media dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam mencapaisebuah tujuan dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara menarik sehingga siswa dapat termotifasi dalam belajar dan dapat berfikir dan menganalisis pelajaran yang diberikan yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi meningkat (Nurrita Teni, 2018). Pemanfaatan teknologi di era digital ini dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran (West et al., 2016). Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam peroses pengajaran (Isman, 2011). Kita bisa menggunakan teknologi dalam penggunaan aplikasi canva dalm pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siwa (Adawiyah, Hasanah, & Munsu, 2019). Canva merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desaingrafis, seperti poster, flyer, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon, dan desain grids, mudah dipahami meskipun masih pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Sedangkan, kekurangan canvaantara lain: aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dalam aplikasi canvaada beberapa template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar, terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya, namun kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda (Pelangi, 2020). Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Canva bisa digunakan sebagai alat belajar atau media pembelajaran. Memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menghemat waktu karena tidak perlu menggunakan media lain.

2. METODE PENELITIAN

- a) Tes: Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Agama Katolik setelah penerapan model PBL dan penggunaan media Canva. Tes ini terdiri dari soal-soal yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
- b) Observasi: Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas. Peneliti mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi dengan media Canva, bagaimana mereka berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan bagaimana model PBL diterapkan dalam konteks pembelajaran agama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Swasta Santo Nicholas Kota Medan yang berjumlah 8 orang terkait hasil belajar Pendidikan Agama Katolik melalui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dicermati dari tabel yang merangkum hasil belajar rata-rata dan peningkatan pencapaian KKM.

Tabel 1

Analisis Nilai Hasil Tes Akhir Dalam Proses Perbaikan Pembelajaran

No	Nama Siswa	Analisis Hasil Evaluasi								
		Pra Siklus			Siklus I			Siklus II		
		N	T	BT	N	T	BT	N	T	BT
1	Claire Emma Khoman	70		√	80	√		100	√	
2	Gracia Efra Maily	70		√	85	√		100	√	
3	Lucas Hakim	80	√		85	√		100	√	
4	Michelle Anggelina Tan	70		√	80	√		90	√	
5	Nadine Keylasvika	80	√		70	√		100	√	
6	Rachelle Joan Yudimin	70		√	85	√		100	√	
7	Sean John Amadeus	60		√	70	√		85	√	
8	Sheryl Claudia Sinaga0.	70		√	60		√	100	√	

Table 2
Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Skor < 65	6	80%	6	80%	0	0%
Skor > 65	2	20%	2	20%	8	100%
Tuntas Belajar	6	60%	6	60%	0	100%
Tidak Tuntas	2	40%	2	40%	8	0%
Nilai Rata-rata	71		74,37		96,87	

Dari tabel 1 dan 2 dapat terlihat bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sepuluh Perintah Allah mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dapat dilakukan dengan pemanfaatan aplikasi canva.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Canva bisa digunakan sebagai alat belajar atau media pembelajaran. Memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menghemat waktu karena tidak perlu menggunakan media lain. Setelah melaksanakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus I dan II dengan mengoptimalkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik lingkungan siswa ternyata hasil pembelajaran sangat memuaskan yaitu nilai ketuntasan secara klasikal yang tercapai pada siklus I hanya 60% ternyata pada siklus II bisa mencapai 99%.

4. SIMPULAN

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi Sepuluh Perintah Allah di SD Swasta Santo Nicholas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran, mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi pada siklus I maupun siklus II dengan bukti adanya peningkatan pada persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 6 siswa atau 60% dari 8 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 65 keatas menjadi 8 atau 80% dari jumlah 8 siswa tetapi

nilai masih belum memuaskan dan pada perbaikan siklus II menjadi 8 siswa atau 100% dan nilai siswa sangat memuaskan.

5. REFRENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. New York: Addison Wesley Longman Inc.
- Arikunto, S., dkk. (2011). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryanti. (2020). Inovasi pembelajaran matematika di SD. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Budiningsih, A. (2005). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komkat KWI. (2007). Silabus Pendidikan Agama Katolik untuk Sekolah Menengah Pertama. Yogyakarta: Kanisius.
- Madya, S. (2006). Teori dan praktik penelitian tindakan. Bandung: Alfabeta.
- Nugraha, dkk. (2020). RUDI NUR BIANTORO_BAB 2_PM2022.pdf.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misykat, 3(1), 171-187.
- Rusman. (2012). Belajar & pembelajaran berbasis komputer. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, E., & Nara, H. (2014). Teori belajar dan pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.