

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MELALUI APLIKASI CANVA SELAMA PEMBELAJARAN DARING MASA PANDEMI COVID-19

¹Maryunani*, ²Nur Hasan

¹²SDN Krembangan Selatan III Surabaya

e-mail: marainibasori@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of online learning at SDN Krembangan Selatan III during the COVID-19 pandemic, to measure the ability of teachers to design and implement creative and innovative online learning according to student conditions during School from Home (SFH). In addition, this research was conducted to see the learning achievement of class VI students when participating in online learning. Teachers carry out digital-based learning using the Canva for education application in delivering learning materials to students. The features used in the delivery of the material is presentation. The presentation features display in the form of power points which can be recorded by showing the faces of the presenters (educators) in delivering material to students. Using descriptive qualitative research with the main focus of improving student learning outcomes. The results showed that the creativity of online learning has achieved the expected goals, especially after students used the Canva application, it becomes more innovative, and interested in participating in online learning. It also has impact on student academic achievement. The average value showed in the pre-test of 65.4 and post-test of 82.2. This showed that the student's academic results while using Canva are in a very good category. The use of the Canva application also affects the percentage who passed the grade, from 20% to 90%. Based on the results, it can be concluded that Canva for education can be an innovative digital learning media and can improve the learning achievement of sixth grade students at SDN Krembangan Selatan III Surabaya.

Keywords: *online learning; student's achievement; Canva app*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran daring di SDN Krembangan Selatan III selama pandemi COVID 19, mengukur kemampuan guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kondisi siswa selama *School From Home (SFH)*. Selain itu, adanya penelitian ini dilakukan untuk melihat prestasi belajar siswa kelas VI ketika mengikuti pembelajaran daring. Guru melaksanakan pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *canva for education* dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Adapun fitur yang digunakan dalam penyampaian materi adalah *presentation*. Tampilan fitur *presentation* berupa power point yang dapat direkam dengan menampilkan wajah dari pemateri (pendidik) dalam menyampaikan materi kepada siswa. Menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa kreativitas pembelajaran daring di SDN Krembangan Selatan III Surabaya telah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu setelah siswa menggunakan aplikasi Canva, pembelajaran menjadi lebih inovatif, siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring, dan hasilnya berdampak pada prestasi akademik

siswa. Nilai rata-rata menunjukkan pada *pre-test* sebesar 65,4 dan *post-test* sebesar 82,2. Hal ini menunjukkan bahwa hasil akademik siswa pada posttest dengan menggunakan *canva for education* menunjukkan kategori sangat baik. Penggunaan aplikasi *canva* juga mempengaruhi besarnya presentase siswa yang lolos KKM, dari 20% meningkat menjadi 90% jumlah siswa yang lolos KKM setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan *canva*. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa *canva for education* dapat menjadi media pembelajaran digital yang inovatif serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI SDN Krembangan Selatan III Surabaya.

Kata kunci: *problem based learning*; hasil belajar

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 berdampak banyak pada berbagai sektor, termasuk pada sektor pendidikan. Hal ini menjadi dasar kebijakan kemendikud terkait adanya *School from Home* (SFH). Pembelajaran daring menjadi pilihan karena dapat memenuhi komponen esensial dalam pembelajaran yang adaptif, dan interaktif (Oktavian & Aldya, 2020). Pada awal pelaksanaan daring, pembelajaran dilakukan melalui Grup *WhatsApp* serta *Video Conference* menggunakan *Zoom meeting* yang dilaksanakan secara terjadwal untuk menyampaikan materi pembelajaran. Ada berbagai media sumber belajar yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran daring, yakni *youtube* maupun *platform* edukasi seperti SBO TV yang disediakan oleh pemerintah. Hal tersebut dilakukan agar siswa tetap dapat memiliki prestasi belajar yang baik meski dengan keterbatasan. Namun, setelah dievaluasi hasil belajar siswa, terjadi penurunan prestasi belajar siswa selama pembelajaran daring berlangsung (Agung, 2011; Tanjung & Faiza, 2019).

Berdasarkan hasil evaluasi dan analisis terkait permasalahan yang muncul selama pembelajaran daring yakni, kurangnya keterlibatan orang tua saat pelaksanaan pembelajaran daring dan

ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti bahwa terdapat 27 dengan rata-rata 65,4% berada dibawah KKM. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam perencanaan pembelajaran daring dengan melibatkan media belajar berbasis digital yang menarik bagi siswa. Ada beberapa aplikasi digital yang bisa digunakan oleh guru dalam menyusun materi ajar, yakni *google form*, *power point*, serta aplikasi *Canva* (Gafur, 2012). Melalui beberapa pertimbangan dengan melihat kebutuhan siswa selama pembelajaran daring dan menganalisis kekurangan dan kelebihan dari aplikasi tersebut, maka aplikasi *canva* dirasa paling tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi.

Canva merupakan aplikasi online yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, resume, poster, pamflet, dan sebagainya. Selain itu, aplikasi *acnva* bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dengan memunculkan kamera sehingga siswa dapat melihat guru menjelaskan materi. Akses aplikasi *canva* tidak dilakukan melalui laptop, namun bisa hanya dengan menggunakan gawai. Ada beberapa contoh template yang bisa digunakan pada aplikasi *canva*, salah satunya template menarik yang disajikan dalam *power point* (Miftah, 2014). Menurut Budiman (2017)

bahwa *Microsoft office power point* merupakan aplikasi bertipe *slideshow* untuk mempresentasikan konsep yang ingin ditunjukkan.

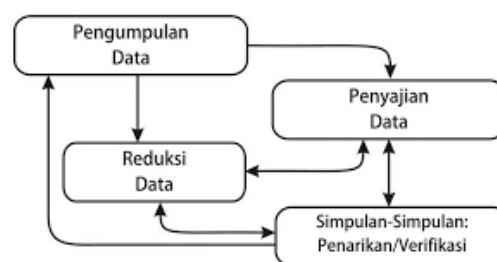
Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pelangi (2020) dalam artikelnya menyatakan bahwa aplikasi tersebut dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang berbasis teknologi. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil penelitian dari Rahmatullah, dkk (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 20.8 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis pada latar belakang permasalahan dan kajian teori, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Canva* dapat dijadikan media pembelajaran yang inovatif untuk pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan fokus bahasan utama yakni nilai siswa kelas VI SDN Krembangan Selatan III yang mengalami perubahan dan peningkatan setelah penggunaan aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran daring. Penelitian ini dilakukan pada kelas VI SDN Krembangan Selatan III pada semester ganjil/genap tahun pelajaran 2020/2021 dengan subjek 30 siswa. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *Canva*. Objek penelitian adalah nilai peserta didik sebelum dan sesudah aplikasi *canva* diterapkan dalam pembelajaran dimana siswa mendengarkan dan memerhatikan penjelasan yang diberikan kemudian menulis beberapa pertanyaan terkait materi yang diberikan lalu menyimpulkan materi

yang telah disampaikan melalui aplikasi *Canva*.

Penelitian kualitatif diperoleh dari proses penyusunan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* serta mendeskripsikan hasil belajar siswa berdasarkan nilai akhir. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penghitungan nilai siswa berupa penskoran hasil belajar siswa yang prosesnya disajikan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yaitu: (1) Dokumentasi, sebagai data penunjang data penelitian serta foto-foto selama penelitian berlangsung, (2) Soal evaluasi siswa, yang diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*.

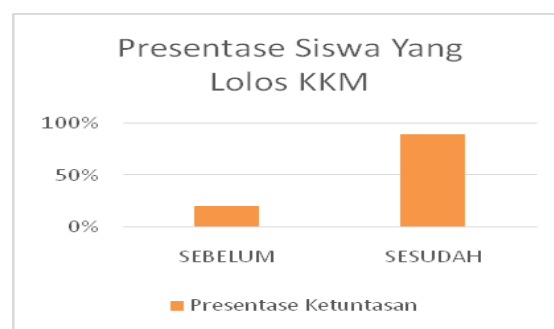
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini menjadi salah satu hal yang signifikan terlebih di masa pandemi seperti ini. Salah satunya adalah perkembangan teknologi dan informasi dalam bentuk media untuk mempermudah proses belajar mengajar hal ini dikarenakan adanya kombinasi dari berbagai elemen meliputi teks, audio, video, gambar, grafik serta animasi yang menarik (Aldya & Arifendi, 2021). Pemanfaatan media

berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran terlebih saat pandemi seperti ini sedang berlangsung. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai penyalur informasi kepada penerimanya sehingga penerima dapat melakukan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien yang akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan dapat lebih menarik minat siswa untuk belajar (Rokhayani *et al*, 2014). Media pembelajaran berperan penting dalam proses penyampaian materi, oleh sebab itu dibutuhkan berbagai aplikasi pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar dalam pembelajaran jarak jauh, salah satunya adalah aplikasi Canva.

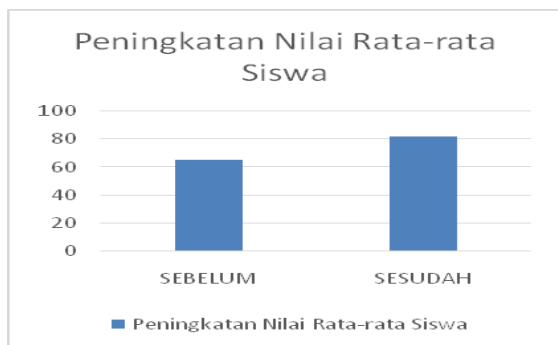
Pendidikan bersifat interaktif, menyeluruh, dan mudah digunakan secara virtual. Kelebihan yang dimiliki aplikasi ini adalah mudahnya aplikasi ini di akses melalui ponsel. Menurut Profesional (2019), aplikasi Canva memiliki desain yang menarik, sehingga mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena fitur-fitur di dalam aplikasi ini pun sangat mudah digunakan, menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran. Dengan penggunaan aplikasi ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara efektif dan efisien. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi pada siswa kelas VI SDN Krembangan Selatan III. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengamati nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran yang sebelumnya sudah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi sebelum dilakukan tindakan, nilai siswa kelas VI berada dibawah KKM yang sudah

ditentukan yaitu 75. Dari hasil ini, ditemukan bahwa keadaan kelas daring saat proses belajar mengajar berlangsung tidak efektif dan efisien serta kurangnya minat belajar siswa kelas VI saat kelas daring sedang berlangsung, Karena itu, perlu digunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran agar siswa lebih aktif dan interaktif sehingga siswa dapat mengalami prestasi belajar menjadi lebih baik (Sukarno & Mukhidin, 2013). Hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan aplikasi Canva dapat dilihat pada diagram berikut ini:



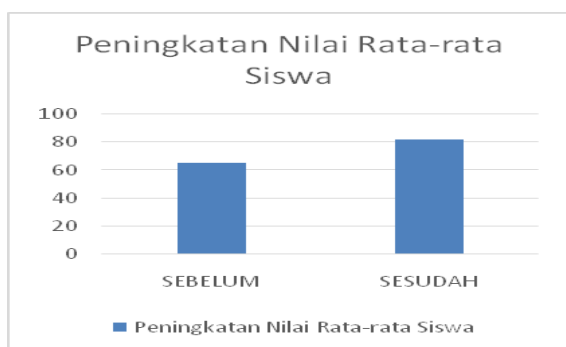
Gambar 2. Nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan Canva

Pada gambar grafik 2 tersebut dijelaskan bahwa jumlah siswa yang lolos KKM sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Sebelum penggunaan aplikasi canva, jumlah siswa yang nilainya lolos KKM hanya enam orang. Setelah penggunaan aplikasi canva, jumlah siswa yang nilainya lolos KKM ada dua puluh tujuh orang. Presentase nilai siswa yang lolos disajikan pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Presentase Siswa Yang Lolos KKM

Pada gambar 3, grafik tersebut menjelaskan persentase siswa yang lolos KKM sebesar 20% sebelum penggunaan aplikasi Canva dan kemudian naik menjadi 90% sesudah penggunaan aplikasi Canva. Berikut merupakan grafik peningkatan nilai rata-rata siswa.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata Siswa

Grafik 4 diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa sesudah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Peningkatan terjadi sebesar 16.8 setelah penggunaan aplikasi canva untuk pembelajaran. Sebelum menggunakan aplikasi canva, nilai rata-rata siswa hanya sebesar 65.4, setelah penggunaan aplikasi Canva nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82.2, dimana ada Aplikasi *Canva for education*. Menurut Junaedi (2021) dan Mahardika *et al* (2021) fitur yang digunakan adalah fitur

presentation (presentasi). Fitur ini merupakan tayangan slide show yang menampilkan materi ajar siswa. Dalam fitur *presentation*, pendidik dalam juga menambahkan kamera video agar siswa dapat melihat secara langsung guru saat menjelaskan. Kemudian, saat mengaktifkan tayangan materi dan kamera pendidik, dapat juga merekam presentasi tersebut untuk kemudian dibagikan kepada siswa.

SIMPULAN

Penggunaan canva ternyata dapat digunakan meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemic COVID-19 sangat efektif digunakan karea fitur-fitur yang tersedia di dalamnya beragam dan dapat digunakan dengan mudah baik oleh guru atau siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai dan prestasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Diharapkan aplikasi ini dapat terus menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk kemudian hari.

Pada penelitian ini ada beberapa poin yang menjadi saran peneliti kepada pembaca yakni, perlunya kesadaran semua pihak baik *stake holder* (*civitas pendidikan*) serta siswa dan wali murid untuk bersama-sama melakukan pengimplementasian pembelajaran daring menggunakan *Canva for education*. Meski aplikasi canva merupakan aplikasi yang dapat diakses oleh semua pihak secara gratis, apabila tidak di dukung sumberdaya manusia yakni guru yang bersedia mengembangkan diri mempelajari fitur-fitur canva untuk

pembelajaran daring, maka pencapaian target tidak akan terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2011). Character Education Integration. *International Journal of History Education*, Vol. 12 (2), 392-403
- Aldya, R. F., & Arifendi, R. F. (2021). Botanical application: Android-based learning media to enhance interest in learning plant material. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 6(01), 17–25. <https://doi.org/10.33503/ebio.v6i01.1246>
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8 (1), 31-43.
- Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Gafur, A. (2012). Desain Pembelajaran; Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran. Yogyakarta: Ombak
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah *English for Information Communication and Technology*. *Jurnal Bangun Rekaprima* Vol.7 No. 2.
- Mahardika, A.I., Wiranda, N., & Pramita, A. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. Vol.4 No.3
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. Vol. 2 No (1), 286-299
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*. Vol. 8 (2), 79-96.
- Profesional, I. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Mitra masyarakat (JPMI)* Vol. 1, 42-51
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A.T. (2020) Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol. 12 (2): 317-327
- Rokhayani, A., Ririn, A., Utari, P. 2014. The Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students,. *Language Circle, Journal of Language and Literature*, Vo. 8 (2), 143-149., <https://doi.org/10.15294/lc.v8i2.30>
- Sutarno, E., & Mukhidin. 2013. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vo. 21 (3) hal. 203-218
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Vote TEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.