

Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Aplikasi Canva pada Materi Pembuatan Poster di MTs Negeri 1 Yogyakarta

Rr. Ayu Dewi Widowati
MTs Negeri 1 Yogyakarta
e-Mail: ayumatsayo@gmail.com

Abstract

This study aims to improve student activeness and learning outcomes in learning Cultural Arts poster making materials. This research using the Classroom Action Research (PTK) method was carried out in 2 cycles. The subjects of the study were students in class VIII-C MTs Negeri 1 Yogyakarta. Data is obtained from teachers (observers) and students through observation, tests, and documentation. The results showed that student activeness and learning outcomes in the learning process through the application of the Canva application have increased significantly. In the first cycle, an average class score of 81.06 was obtained with classical learning completeness of 83.87 with the category of students being quite active. In cycle II, the average grade score increased to 87.71 with classical learning completeness reaching 100% with the active student category. The application of the Canva application in learning Cultural Arts poster making materials can increase student activeness and learning outcomes.

Keywords: Canva app; learning outcomes; Poster.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Budaya materi pembuatan poster. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa di kelas VIII-C MTs Negeri 1 Yogyakarta. Data diperoleh dari guru (observer) dan siswa melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan aplikasi Canva mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus I, diperoleh nilai rerata kelas sebesar 81.06 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 83.87 dengan kategori siswa cukup aktif. Pada siklus II, nilai rerata kelas meningkat menjadi 87.71 dengan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 100% dengan kategori siswa aktif. Penerapan aplikasi Canva pada pembelajaran Seni Budaya materi pembuatan poster dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Canva; hasil belajar; poster.

Pendahuluan

Mata Pelajaran Seni Budaya adalah salah satu mata pelajaran yang sering dianggap remeh oleh sebagian siswa. Mereka menganggap mata pelajaran ini tidak menjadi mata pelajaran utama karena diujikan dalam Asesmen Standar Penilaian Daerah (ASPD) sehingga dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, siswa cenderung tidak serius dalam belajar. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Keaktifan siswa di kelas merujuk pada tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa aktif, mereka lebih terlibat secara mental, emosional, dan fisik dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Di kelas VIII-C MTs Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2023/2024 ditemukan beberapa siswa mendapatkan hasil nilai yang belum sesuai KKM (belum tuntas) pada materi pembuatan poster. Hal ini disebabkan karena siswa tidak bersungguh-sungguh mengerjakan tugas membuat poster yang diberikan guru, tidak membawa alat menggambar, dan kurang berminat mengerjakan tugas. KKM yang ditetapkan pada mapel Seni Budaya tahun ajaran 2023/2024 ini adalah 76. Diharapkan penelitian tindakan kelas dengan penerapan aplikasi Canva ini keaktifan dan hasil belajar meningkat.

Keaktifan siswa dapat terlihat dalam berbagai aspek, antara lain: memperhatikan penjelasan guru, mendengarkan guru, mencatat, dan juga mengajukan pertanyaan apabila belum paham. Keaktifan siswa juga ditunjukkan dengan mengerjakan tugas dan latihan dengan sungguh-sungguh, cenderung mau mengerjakan pekerjaan rumah dengan serius. Semua itu menjadi bukti bahwa siswa merespon proses kegiatan belajar mengajar dengan baik

Keaktifan siswa sangat penting dalam pembelajaran karena siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan berdaya guna, meningkatkan keterampilan sosial, dan memperkuat keterampilan berpikir kritis. Selain itu, keaktifan siswa juga mencerminkan motivasi dan antusiasme mereka terhadap proses belajar, yang dapat berdampak positif pada prestasi akademik dan pengembangan pribadi secara keseluruhan.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha dalam memperoleh kepandaian ilmu (KBBI., 2005). Hasil belajar mengacu pada pencapaian, pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan perkembangan siswa atau peserta didik setelah mengikuti suatu proses pendidikan atau pembelajaran. Dalam konteks pendidikan formal, hasil belajar adalah ukuran atau evaluasi dari sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Beberapa ahli berpendapat tentang hasil belajar, diantaranya Nana Sujana (2004), hasil belajar yaitu kompetensi yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran, M.Ngalim Purwanto (2002) berpendapat bahwa Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan Nana Sujana (2004) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan kognitif,

afektif dan psikomotor (<https://www.dosenpendidikan.com>). Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai cara, seperti tes dan ujian, proyek atau tugas, observasi, penilaian keterampilan praktis, atau bahkan presentasi dan diskusi. Penting untuk mencatat bahwa hasil belajar tidak hanya berfokus pada pengetahuan akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, keterampilan hidup, dan kompetensi lainnya yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pengukuran hasil belajar ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran dan mengidentifikasi area di mana siswa perlu dukungan tambahan. Hasil belajar juga membantu guru dan institusi Pendidikan untuk mengidentifikasi keberhasilan siswa serta kekurangan dalam metode mengajar atau kurikulum, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Poster adalah sebuah media cetak atau gambar yang dirancang untuk dipajang di tempat-tempat umum dengan tujuan menyampaikan pesan, informasi, atau promosi tertentu kepada khalayak ramai. Poster umumnya memiliki ukuran yang cukup besar, menarik perhatian, dan menampilkan kombinasi gambar, teks, dan grafis dengan desain yang menarik. Poster sering digunakan untuk berbagai keperluan, antara lain untuk promosi acara, kampanye sosial, pemasaran produk, informasi publik, dan sarana edukasi. Desain poster yang efektif harus mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan jelas. Penggunaan warna yang menarik, tipografi yang sesuai, dan tata letak yang baik sangat penting dalam pembuatan poster yang efektif. Selain itu, poster juga harus mempertimbangkan target audiensnya dan menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami. Membuat poster bisa menjadi proses yang kreatif dan menyenangkan. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam membuat poster: menentukan tujuan, mengetahui target audiens, membuat rancangan, memilih ukuran, memilih media yang tepat, tentukan tata letak, desain, pemilihan warna, dan tipografi.

Canva adalah sebuah platform desain grafis daring yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai jenis karya desain dengan mudah dan cepat. Platform ini memungkinkan siapa saja, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain grafis atau keahlian khusus dalam pemrograman, untuk menciptakan karya visual yang menarik dan profesional. Pengguna Canva dapat mengakses berbagai alat dan fitur, termasuk ribuan template desain yang sudah siap pakai untuk berbagai keperluan, seperti poster, undangan, brosur, media sosial, presentasi, infografis, kartu nama, dan masih banyak lagi. Selain itu, Canva menyediakan beragam elemen desain, seperti gambar, ikon, bentuk, dan font yang dapat diintegrasikan ke dalam karya desain pengguna.

Penggunaan aplikasi Canva banyak digemari karena memiliki banyak keunggulan antara lain: mudah digunakan, banyak pilihan template siap pakai, fleksibel, koleksi media cukup banyak antara lain: gambar, ilustrasi, ikon, font, juga bisa berkolaborasi dengan tim atau teman untuk membuat proyek desain bersama.

Canva telah menjadi pilihan populer bagi individu, bisnis, dan organisasi dalam menciptakan desain visual untuk berbagai keperluan, termasuk keperluan pribadi, pendidikan, pemasaran, dan promosi. Dengan antarmuka yang sederhana dan fitur yang lengkap, Canva memudahkan siapa saja untuk menjadi kreatif dalam menciptakan desain-desain menarik dan profesional tanpa perlu menguasai perangkat lunak desain yang kompleks. Dengan manfaat-fitur tersebut, Canva menjadi alat yang efektif dan bermanfaat bagi siapa saja yang ingin menciptakan karya desain grafis berkualitas tanpa harus menghadapi kendala teknis atau keterampilan desain yang rumit.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022). Terdapat berbagai fitur *template* yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran secara kreatif hingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019). Canva dapat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran (Triningsih, 2021) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Metode Penelitian

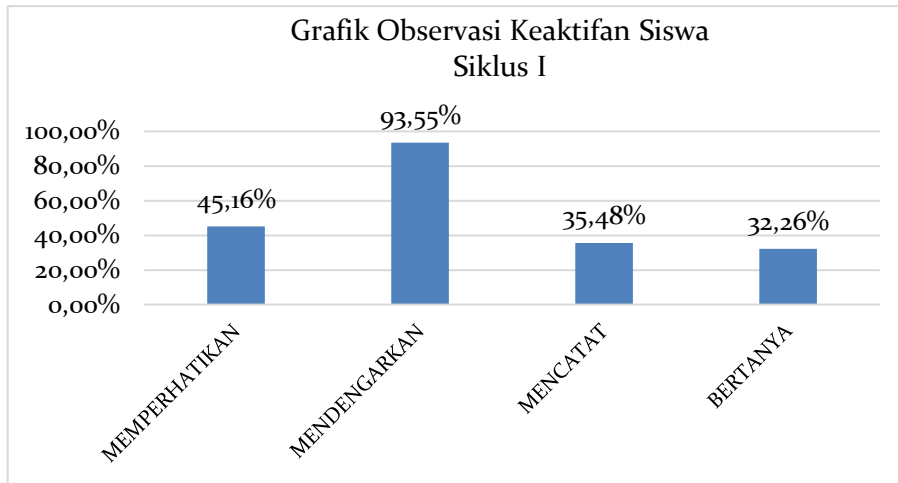
Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas dengan 2 siklus dan masing-masing siklus dua kali pertemuan dan terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Keaktifan siswa diamati tiap pertemuan masing-masing di dua siklus, sedangkan penilaian hasil belajar dilaksanakan di akhir siklus / pada pertemuan kedua tiap siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-C yang berjumlah 31 siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

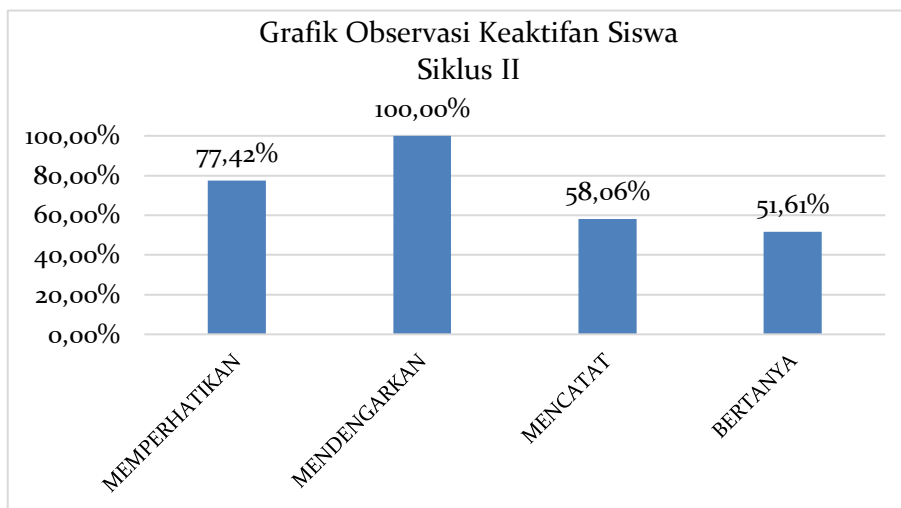
Pada siklus I hal yang dipersiapkan adalah RPP perbaikan yaitu KD 3.3. Memahami konsep, syarat, alat dan bahan poster serta KD 4.3. Membuat poster dan pada RPP ini diterapkan pendekatan keterampilan proses menggunakan media digital. Materi dan presentasi membuat poster menggunakan power point, dan menayangkan video. Media pembelajaran berupa laptop, proyektor, dan handphone (HP) dan alat pelajaran lainnya. Peneliti juga menyiapkan daftar hadir siswa, dan lembar observasi keaktifan siswa.

Pada siklus II dilakukan perbaikan/penyempurnaan berdasarkan temuan pada siklus I baik dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/penilaian,

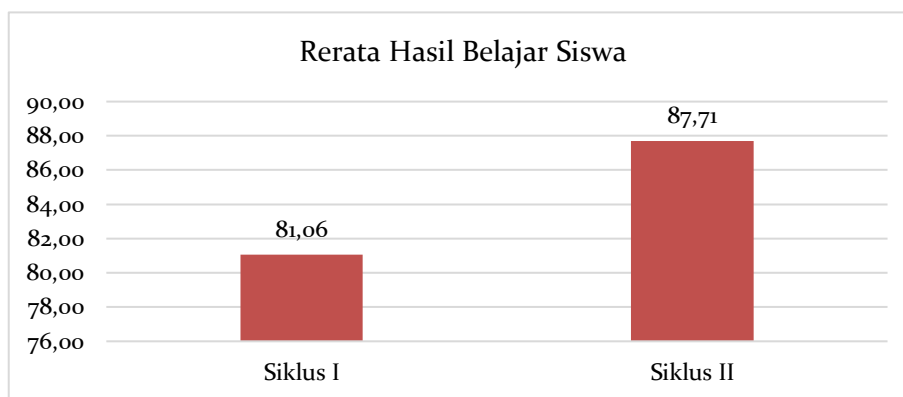
mau pun refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi keaktifan siswa dan penilaian hasil.



Gambar 1. Pembuatan Poster Menggunakan Aplikasi Canva pada Siklus I



Gambar 2. Pembuatan Poster Menggunakan Aplikasi Canva pada Siklus II



Gambar 3. Rata-Rata Hasil Belajar Tiap Siklus

Tabel 1. Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Tiap Siklus

Keaktifan Siswa	Siklus I		Siklus II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Memperhatikan	45.16%		77.42%	
Mendengarkan	93.55%		100.00%	
Mencatat	35.48%		58.06%	
Mengajukan Pertanyaan	32.26%		51.61%	
Rata-rata keaktifan	51.61%	Cukup Aktif	71.77%	Aktif

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

Hasil Belajar Siswa	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tuntas	26	83.87%	31	100%
Tidak Tuntas	5	16.13%	0	
Nilai Tertinggi	88		95	
Nilai Terendah	70		80	
Rata-rata	81.06		87.71	

Tabel 1 dan 2 menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus II dengan nilai rerata kelas 87.71, ketuntasan klasikal sebesar 100%, dan keaktifan siswa 71.77% dalam kategori aktif.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus II, terdapat perubahan di siklus I. Peneliti berasumsi bahwa, perubahan tersebut karena adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, pada siklus I siswa belum memahami materi yang diberikan oleh guru (peneliti), dan pada siklus II siswa sudah memahami materi yang diberikan dan sudah enjoy/nyaman menggunakan Canva saat menggambar poster. Hal ini terlihat dari hasil menggambar poster pada akhir siklus II yang telah mencapai KKM. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Aunurrahman (2009), perubahan hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku, walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi keaktifan siswa umumnya disertai perubahan tingkah laku.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Canva pada materi pembuatan poster dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, hal itu ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dari kategori cukup aktif menjadi kategori aktif. Pada siklus I keaktifan siswa 51.61% (cukup aktif), kemudian keaktifan siswa meningkat sebesar 20.16% menjadi 71.77% (aktif) pada siklus II.

Peningkatan keaktifan siswa juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar, terbukti saat siklus I ada beberapa siswa yang belum paham menggunakan aplikasi Canva dan nilai hasil menggambar posternya masih ada yang dibawah KKM (76).

Selanjutnya di siklus II para siswa sudah mulai nyaman menggunakan aplikasi Canva, paham cara mengoperasikan aplikasi tersebut dan akhirnya hasil membuat gambar poster mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rerata siswa pada siklus I yaitu 81.06 kemudian meningkat menjadi 87.71 pada siklus II. Dari segi ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu 83.87% pada siklus I, menjadi 100% pada siklus II.

Daftar Pustaka

- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Gurnitasari, Fitri. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Membuat Poster melalui Pendekatan Keterampilan Proses Berbasis Android. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1). doi: 10.26811/didaktikav4i1.156.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Purnomo, dkk. (2017). *Seni Budaya Kelas VIII SMP/MTs*. Jakarta: Kemendikbud.
- Purwanto, M. Ngalm. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cetakan Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Summiati, M. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya Materi Pokok Kerajinan Tangan Menjahit Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas VIIIB SMP Negeri 1 Takalar. *Laporan Penelitian*.
- 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>.
- Wulandari, Tri & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2il.24>