

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK KELAS VI SDN KREMBANGAN SELATAN III SURABAYA

MARYUNANI

SDN Krembangan Selatan III Surabaya

Email : marainibasori@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memastikan keterlaksanaan pembelajaran daring di SDN Krembangan Selatan III selama pandemi *COVID-19*, dan mengukur kemampuan guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kondisi siswa selama *School From Home (SFH)*. Guru melaksanakan pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi Canva dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi pilihan yang dirasa sangat tepat untuk menyajikan materi pelajaran secara daring. Canva untuk Pendidikan adalah fitur tambahan untuk pembelajaran daring yang interaktif, pembelajaran menyeluruh, dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara virtual. Canva untuk Pendidikan digunakan sebagai media lingkungan belajar yang menyamai kelangsungan, akses, dan struktur pendidikan yang membuat pentingnya pembelajaran daring. Penulis menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. Hasil analisis menunjukkan bahwa kreativitas pembelajaran daring di SDN Krembangan Selatan III Surabaya Tahun 2020 telah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu setelah siswa menggunakan aplikasi Canva pembelajaran tidak monoton, dan hasilnya berdampak pada prestasi akademik siswa. Nilai rata-rata mereka naik, yang awalnya hanya sebesar 67,4 menjadi 82. Penggunaan aplikasi canva juga mempengaruhi besarnya presentase siswa yang lolos KKM, dari 33% meningkat menjadi 87% jumlah siswa yang lolos KKM setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan canva

Kata kunci: pembelajaran daring, prestasi belajar siswa, aplikasi canva

ABSTRACT

This study aims to ensure the implementation of online learning at SDN Krembangan Selatan III during the *COVID-19* pandemic, and to measure the ability of teachers to design and implementing creative and innovative online learning according to students' conditions during *School From Home (SFH)*. Teachers carry out digital-based learning by using applications in delivering learning materials to students. Canva application is one of the preferred applications that is considered very appropriate for presenting subject matter online. Canva for Education is an add-on feature for interactive and comprehensive online learning, also the teaching and learning process can be conducted virtually. Canva for Education can help facilitate a learning environment that matches the continuity, access, and structure of education that makes online learning important. In this study, the researcher using the Research and Development (R&D) methods. The results of the analysis show that online learning creativity at SDN Krembangan Selatan III Surabaya in 2020 has achieved the expected goal, namely after students use the Canva application, learning is not monotonous, and the results have an impact on student academic achievement. Their average score rose, which was initially only 67.4 to 82. The use of the Canva application also affects the percentage of students who pass the minimum criteria of mastery learning (KKM) from 33% increases to 87% after learning using Canva.

Keyword: Online learning, students achievement, Canva App

PENDAHULUAN

COVID-19 telah menjadi pandemi sejak awal tahun 2020 sehingga semua kegiatan dilaksanakan di dalam rumah termasuk kegiatan belajar mengajar. Karena diberlakukannya hal tersebut, prestasi belajar siswa berbanding terbalik dengan sebelum pandemi *COVID-19*

berlangsung. Para siswa mengeluh tentang bagaimana membosankannya belajar melalui daring seperti ini. Mereka menyebutkan bahwa pembelajaran daring tidak seru, sehingga motivasi belajar mereka menurun drastis dan berdampak pada keantusiasan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini berbanding terbalik dengan suasana belajar sebelum pandemi *COVID-19* berlangsung. Saat pembelajaran *offline* atau tatap muka, keantusiasan siswa dapat terlihat dengan keaktifan mereka saat proses belajar mengajar berlangsung dan berdampak pada hasil prestasi belajar siswa yang melebihi KKM. Setelah diselidiki, ternyata hal ini disebabkan oleh monotonnya kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran daring, guru hanya menggunakan satu aplikasi yang sama yang membuat siswa bosan dan kurang berminat. Kebanyakan siswa hanya mengerjakan soal-soal pilihan ganda. Guru tidak menyertakan materi yang luas apalagi media belajar yang cukup. Media yang digunakan kurang bervariasi, mengingat aplikasi yang digunakan kurang memadai, sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil Penilaian Harian siswa yang pada awal sebelum diterapkan aplikasi *Canva* rata-rata 67,4, dan hanya 10 siswa dari 30 siswa yang tuntas.

Di masa seperti ini, guru dan siswa diharuskan dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar saat ini menjadi salah satu hal yang signifikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran terlebih saat pandemic seperti ini sedang berlangsung. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses belajar mengajar. 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 (Munadi, 2008:7). Media pembelajaran berperan penting dalam proses penyampaian materi agar materi yang disampaikan lebih mudah diterima oleh siswa terlebih saat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring seperti saat ini. Oleh sebab itu dibutuhkan berbagai aplikasi pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar dalam pembelajaran jarak jauh, salah satunya adalah aplikasi *Canva*

Canva untuk Pendidikan merupakan salah satu fitur yang ada di dalamnya. *Canva* untuk Pendidikan bersifat interaktif, menyeluruh, dan mudah digunakan secara virtual. Kelebihan yang dimiliki aplikasi ini adalah mudahnya aplikasi ini diakses melalui ponsel. Menurut Faiza (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.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. (1) Bagi siswa, diharapkan mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan guru selama pembelajaran daring, (2) Bagi guru, aplikasi *Canva* mampu dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk dikembangkan agar lebih menarik, (3) Bagi sekolah, aplikasi *Canva* mampu dijadikan pilihan dalam menyampaikan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru dan daya tarik siswa selama pelaksanaan *School From Home* (SFH) berdasarkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. *Research & Development* merupakan penelitian yang didefinisikan sebagai jenis penelitian yang memfokuskan diri pada tujuan mengembangkan, memperluas, dan menggali lebih jauh atas sebuah dasar teori dalam disiplin ilmu tertentu.

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. Data yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk diagram.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif kuantitatif. 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.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yaitu:

1. Dokumentasi, data berupa dokumen-dokumen penunjang data penelitian serta foto-foto selama penelitian berlangsung,
2. Soal evaluasi siswa. yang diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan aplikasi canva dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini menjadi salah satu hal yang signifikan terlebih di masa pandemic seperti ini. Salah satunya adalah perkembangan teknologi dan informasi dalam bentuk media untuk mempermudah proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran terlebih saat pandemic seperti ini sedang berlangsung. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses belajar mengajar.

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 (Munadi, 2008:7). Media pembelajaran berperan penting dalam proses penyampaian materi agar materi yang di sampaikan lebih mudah diterima oleh siswa terlebih saat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring seperti saat ini. 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 Faiza (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, peneliti menemukan 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, peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran agar siswa lebih aktif dan interaktif sehingga siswa dapat mengalami prestasi belajar menjadi lebih baik. Hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan aplikasi Canva.

Tabel 1. Data Nilai siswa sebelum menggunakan aplikasi canva

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KET
1	ACHMAD ALIEF ZAINI	75	60	Tidak Tuntas

2	AMIRA FAUHA SALSABILA	75	68	Tidak Tuntas
3	ARGA DACOSTA	75	65	Tidak Tuntas
4	BADRUD TAMAM	75	80	Tuntas
5	CAMELIA AULIA	75	55	Tidak Tuntas
6	DAVID ACHMAD SATRIAWAN	75	80	Tuntas
7	FIKRI KAYSAN ALI	75	50	Tidak Tuntas
8	IFDHOLUL AROBI	75	65	Tidak Tuntas
9	KOMARUDDIN	75	80	Tuntas
10	LABIB IHAB AL AZIZ	75	65	Tidak Tuntas
11	MAULIDYA KHOIRUDIN	75	68	Tidak Tuntas
12	MOCH RISKI NANA KHAHFI	75	80	Tuntas
13	MOCHAMMAD QOMARUL ANAM	75	76	Tuntas
14	MOCHAMMAD RAMZI	75	65	Tidak Tuntas
15	MOH HAMDANI SAKUR	75	56	Tidak Tuntas
16	MOHAMMAD FASHIHUL LISAN	75	68	Tidak Tuntas
17	MUHAMMAD IHWAN SABANI	75	82	Tuntas
18	OKTA SYAWAL NURHIJAZ AZHAR	75	60	Tidak Tuntas
19	RAGIL AMMAR	75	50	Tidak Tuntas
20	RIFDAH AZALIA ADRISTI	75	84	Tuntas
21	RIRIS ATUL MUNAH	75	65	Tidak Tuntas
22	RISKIA WANDIRA	75	50	Tidak Tuntas
23	SAIFULLOH YUSUF	75	60	Tidak Tuntas
24	SALSA BELLA ROHMAH	75	84	Tuntas
25	SASKIA NIHAL NUR ZAENAH	75	50	Tidak Tuntas
26	SITI ROHANA	75	60	Tidak Tuntas
27	SITI SYARIFATUL AMANDA	75	65	Tidak Tuntas
28	SYAFAATI FIRDAUS	75	86	Tuntas

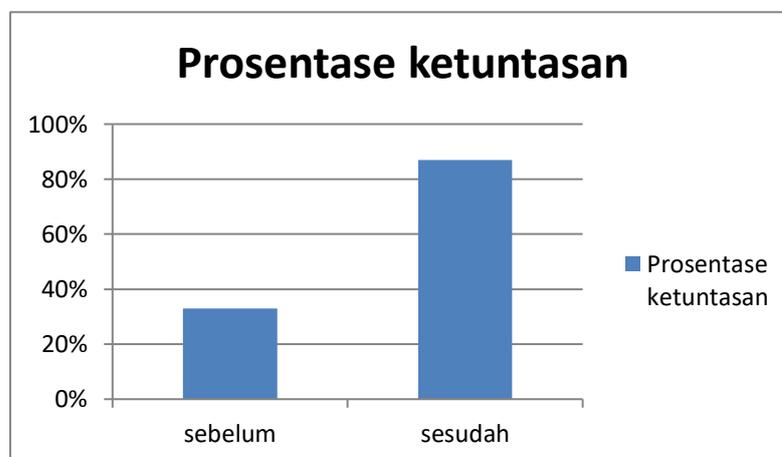
29	SYIFA AULIA IDRIS	75	65	Tidak Tuntas
30	VILZA SYAFARANI	75	80	Tuntas
	JUMLAH		2022	
	RATA-RATA		67,4	
	Ketuntasan		33%	

Tabel 2. Data Nilai Siswa Setelah menggunakan aplikasi canva

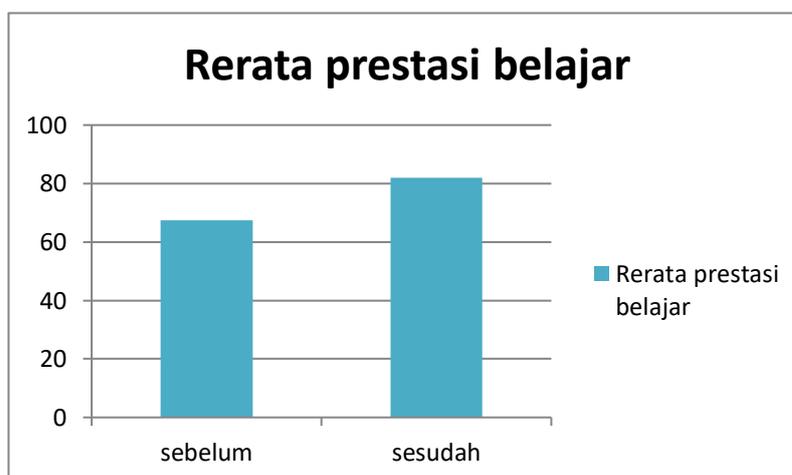
NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KET
1	ACHMAD ALIEF ZAINI	75	84	Tuntas
2	AMIRA FAUHA SALSABILA	75	80	Tuntas
3	ARGA DACOSTA	75	72	Tidak Tuntas
4	BADRUD TAMAM	75	82	Tuntas
5	CAMELIA AULIA	75	85	Tuntas
6	DAVID ACHMAD SATRIAWAN	75	90	Tuntas
7	FIKRI KAYSAN ALI	75	80	Tuntas
8	IFDHOLUL AROBI	75	70	Tidak Tuntas
9	KOMARUDDIN	75	82	Tuntas
10	LABIB IHAB AL AZIZ	75	80	Tuntas
11	MAULIDYA KHOIRUDIN	75	84	Tuntas
12	MOCH RISKI NANA KHAHFI	75	86	Tuntas
13	MOCHAMMAD QOMARUL ANAM	75	85	Tuntas
14	MOCHAMMAD RAMZI	75	80	Tuntas
15	MOH HAMDANI SAKUR	75	80	Tuntas
16	MOHAMMAD FASHIHUL LISAN	75	90	Tuntas
17	MUHAMMAD IHWAN SABANI	75	70	Tidak Tuntas
18	OKTA SYAWAL NURHIJAZ AZHAR	75	85	Tuntas
19	RAGIL AMMAR	75	80	Tuntas
20	RIFDAH AZALIA ADRISTI	75	90	Tuntas
21	RIRIS ATUL MUNAH	75	84	Tuntas
22	RISKIA WANDIRA	75	80	Tuntas
23	SAIFULLOH YUSUF	75	70	Tidak Tuntas
24	SALSA BELLA ROHMAH	75	80	Tuntas

25	SASKIA NIHAL NUR ZAENAH	75	82	Tuntas
26	SITI ROHANA	75	85	Tuntas
27	SITI SYARIFATUL AMANDA	75	80	Tuntas
28	SYAFAATI FIRDAUS	75	84	Tuntas
29	SYIFA AULIA IDRIS	75	88	Tuntas
30	VILZA SYAFARANI	75	82	Tuntas
JUMLAH			2450	
RERATA			82	
Ketuntasan			87%	

Pada tabel 2 di atas menjelaskan jumlah siswa yang lolos KKM sebelum penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran., jumlah siswa yang nilainya lolos KKM hanya 10 orang, dengan rata-rata nilai 67,4. Pada tabel 2 data siswa setelah menggunakan aplikasi canva jumlah siswa yang nilainya lolos KKM 26 orang, dengan rata-rata nilai 82 dapat dilihat dari grafik di bawah ini. Pada grafik 1 , menjelaskan prosentase siswa yang lolos KKM sebesar 33% sebelum penggunaan aplikasi Canva dan kemudian naik menjadi 87% sesudah penggunaan aplikasi Canva. Untuk melihat peningkatan nilai rata-rata siswa dapat dilihat dalam grafik 2.



Gambar 1. Hasil Ketuntasan Peserta Didik



Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa

Grafik diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa sesudah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Sebelum menggunakan aplikasi canva, nilai rata-rata siswa hanya sebesar 67,4 setelah penggunaan aplikasi Canva nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82. Hal ini sejalan dengan penelitian Pelangi [2020] yang menyatakan bahwa dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. Siswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno & Mukhidin, 2013). Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (Cone of Experience), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman siswa (Said, 2016).

KESIMPULAN

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva untuk 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

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8(1), 31-43.
- Canva. (s.f.). *Canva Untuk Pendidikan*. Retrieved from www.canva.com: https://www.vanva.com/id_id/pendidikan/
- Hapsari, G. P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4)., 2384-2394.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelejaran untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan*.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pmebelajaran Bahas dan Sasra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 79-96.
- Rahmatullah, R. I. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonimi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Said, A. A. (2016). "Desain Multimedia Pembelajaran". *Seminar Nasional "Revitalisasi Pendidikan Seni Dan Desain Sebagai Basis Pengembangan SDM,"* 1, 239
- Sutarno, E., & Mukhidin. (2013). "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung". *sJurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 203–218.
- Tanjung, R. E. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2)., 79-85.