
Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Pengetahuan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 dan 5 SD Runiah School Makassar

Fauziah Asnur¹, Anggun Amalia², Nanda Rahmayani³, Iradah Artsityah Nurdin⁴, Eva Meizara Puspita Dewi⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar

E-mail: uchifauziah46@gmail.com¹, anggunamalia10@gmail.com², nandarahmayani19@gmail.com³, iradaharsityah10@gmail.com⁴, eva.meizara@unm.ac.id⁵

Article History:

Received: 01 Juli 2023

Revised: 10 Juli 2023

Accepted: 11 Juli 2023

Keywords:

Media Pembelajaran; Canva; Pengetahuan Budaya

***Abstract:** Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada peserta didik agar dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah Aplikasi Canva yang menyediakan berbagai template desain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pengetahuan tentang Budaya Indonesia pada siswa kelas 4 dan 5 SD Runiah School Makassar. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu dengan pemberian pre-test dan post-test untuk melihat perbandingan nilai pengetahuan siswa mengenai budaya Indonesia sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran. Berdasarkan hasil diperoleh bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai Budaya Indonesia.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih di era modernisasi ini tidak terlepas dari kaitannya dengan dunia pendidikan. Globalisasi menuntun dunia pendidikan agar dapat selalu berkontribusi sejalan dengan perkembangan zaman sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan membutuhkan sistem informasi dan teknologi yang dapat mendukung jalannya keberhasilan dunia pendidikan agar dapat bersaing dalam dunia global. Peningkatan sistem kinerja dunia pendidikan di masa yang akan datang diperlukan sistem informasi dan teknologi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi menjadi senjata utama agar keberhasilan dunia pendidikan bisa bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017). Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi memberikan suasana baru yang semula learning with effort menjadi learning with fun.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada peserta didik agar dapat melakukan proses belajar secara efisien, efektif, terencana, dan tercipta sebuah lingkungan belajar yang kondusif. Proses pembelajaran ini dianggap lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan menarik perhatian pembacanya agar belajar lebih giat

(Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021). Dalam proses peningkatan pembelajaran terjadi komunikasi antar peserta didik dengan pengajar. Proses pembelajaran seperti ini merupakan bagian dari suatu proses komunikasi yang terjadi di antara manusia (Miftah, 2014). Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perantara untuk membantu proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan berbasis teknologi. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir saat ini adalah Canva yang merupakan aplikasi desain online yang memiliki berbagai macam fitur seperti presentasi, poster, brosur, grafik, infografis, power point, dan lain sebagainya. Tersedianya berbagai macam template yang menarik menjadikan aplikasi canva menjadi menarik dan digemari oleh anak-anak hingga orang dewasa. Kelebihan dari aplikasi Canva yaitu memiliki berbagai macam desain yang dapat menarik perhatian, mampu meningkatkan kreativitas pendidik maupun peserta didik dalam membuat desain media pembelajaran karena terdapat banyak fitur yang telah tersedia, menghemat tenaga dan waktu dalam membuat media pembelajaran karena dapat dilakukan melalui laptop maupun gawai (Tanjung & Faiza, 2019).

Media pembelajaran Canva ini dapat dibuat sebagai wadah siswa untuk lebih mengenal tentang budaya yang ada di Indonesia. Sejalan dengan kurikulum terbaru yang telah berjalan saat ini di beberapa sekolah, termasuk SD Runiah School Makassar yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dilaksanakan dan didasarkan pada pengembangan profil peserta didik agar memiliki jiwa dan nilai-nilai sesuai dengan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Profil pelajar pancasila yang tercantum pada kurikulum merdeka berguna sebagai pengembangan karakter siswa dalam melaksanakan proses belajar di sekolah. Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dapat menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran sekolah untuk menambah pengetahuan siswa dalam mengenal budaya di Indonesia serta sebagai pengembangan karakter profil pelajar pancasila.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif yaitu dengan pemberian *pre-test* di awal dan pemberian *post-test* setelah pemberian media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Metode ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengukur pengetahuan mengenai budaya Indonesia pada 23 siswa kelas 4 dan 5 SD Runiah School. Pengukuran ini diperlukan untuk menilai tingkat keberhasilan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Instrumen pada penelitian ini merupakan angket yang berisi 20 butir pertanyaan tentang Budaya Indonesia yang wajib dijawab sebelum dan sesudah membaca materi yang telah disediakan di dalam media pembelajaran. Pemberian media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pertama saat kegiatan festival budaya dan kedua saat berada di kelas kelas 4 yang meliputi 12 siswa serta di kelas 5 yang meliputi 11 siswa. Hal ini dilakukan untuk menjaga kondisi kelas yang kondusif.

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan sesi pertama yaitu pemberian *pre-test*, dimana siswa-siswi diberikan angket, kemudian menjawab sesuai dengan pengetahuan masing-masing mengenai budaya yang ada di Indonesia. Sesi kedua adalah pemberian materi tentang Budaya Indonesia pada media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang berada di stand pada acara festival budaya dan di ruangan kelas. Sesi ketiga ditutup dengan *post-test*, dimana siswa diberikan angket untuk dijawab sesuai pemahaman yang telah didapatkan dari media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* akan dibandingkan dalam bentuk diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

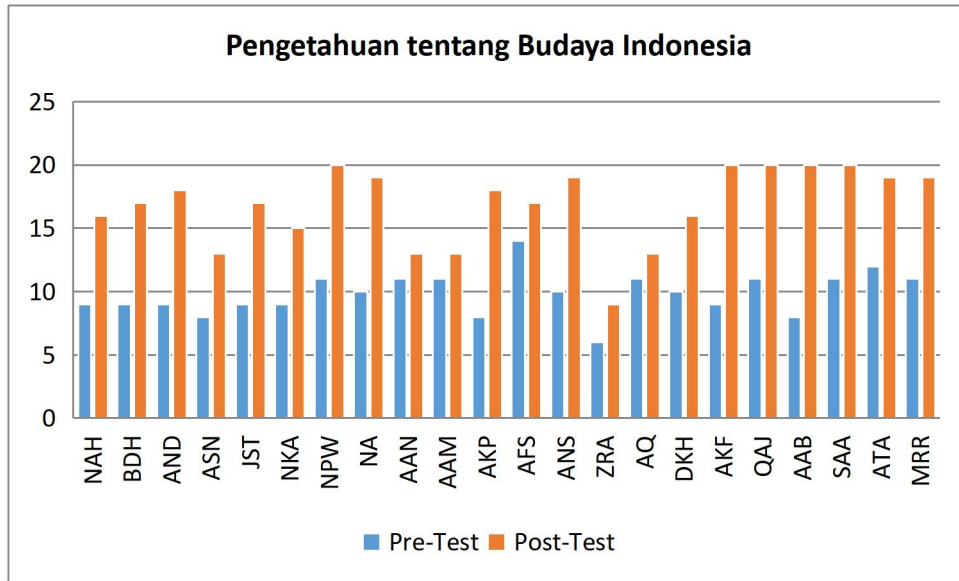


Diagram 1. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Diagram di atas menunjukkan perbandingan nilai *pre-test* dan *posttest* siswa. Dapat dilihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan pengetahuan tentang Budaya Indonesia setelah diberikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Proses kegiatan dilakukan dengan tahapan awal yaitu pemberian *pre-test* terlebih dahulu untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa mengenai budaya Indonesia sebelum diberikan media pembelajaran. Selanjutnya, pemberian media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali dengan menyediakan laptop agar siswa dapat mengakses media pembelajaran. Pemberian pertama dilakukan pada saat Festival Budaya yaitu dengan mendirikan stand informasi. Pemberian kedua dilakukan di kelas sasaran yaitu kelas 4 dan 5.



Gambar 1. Pemberian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Kegiatan Festival Budaya



Gambar 2. Pemberian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva di Kelas

Media Pembelajaran interaktif berbasis Canva terdiri dari beberapa menu umum antara lain halaman beranda (gambar 3), kategori, peta seluruh Indonesia, peta tersendiri untuk masing-masing pulau besar di Indonesia, peta khusus untuk provinsi Sulawesi Selatan. Adapun menu pada peta pulau memiliki slide materi penjelasan untuk setiap budaya yang ditampilkan.



Gambar 3. Menu Beranda pada Media Pembelajaran Berbasis Canva

Menu kedua (gambar 4) adalah kategori yang memuat beberapa kategori budaya Indonesia yang dapat diakses oleh siswa. Kategori ini antara lain rumah adat, baju tradisional, tari tradisional, dan senjata tradisional.



Gambar 4. Menu Kategori pada Media Pembelajaran Berbasis Canva

Menu ketiga (Gambar 5) adalah peta seluruh Indonesia yang memberikan kebebasan bagi siswa untuk menjelajahi budaya Indonesia sesuai dengan daerah pilihannya.



Gambar 5. Menu Peta Indonesia pada Media Pembelajaran Berbasis Canva

Menu keempat (Gambar 6) adalah peta tersendiri untuk masing-masing pulau besar di Indonesia. Pada menu ini terdapat beberapa gambar ilustrasi dan nama budaya dari pulau tersebut yang ketika di-klik, maka akan menampilkan materi penjelasan.



Gambar 6. Menu Peta Pulau Besar di Indonesia pada Media Pembelajaran Berbasis Canva

Menu kelima (Gambar 7) adalah peta khusus provinsi Sulawesi Selatan yang menampilkan berbagai budaya di Sulawesi Selatan. Provinsi ini khusus dibuat menu tersendiri karena mengikuti tema dari festival budaya berfokus pada budaya Sulawesi selatan. Sama dengan menu keempat, menu ini juga akan menyajikan materi penjelasan dari budaya yang di-klik.



Gambar 7. Menu peta Provinsi Sulawesi Selatan pada Media Pembelajaran berbasis Canva

Setelah dilakukan pemberian media pembelajaran interaktif berbasis Canva, tahap selanjutnya adalah evaluasi yang dilakukan dengan pemberian *post-test* untuk melihat sejauh mana peningkatan pengetahuan siswa mengenai budaya Indonesia setelah diberikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Penilaian terhadap hal ini dilakukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Dari penilaian *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai Budaya Indonesia. Hal ini dilihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran. Nilai *posttest* siswa setelah mengakses media pembelajaran interaktif berbasis Canva mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif digunakan untuk memperkenalkan budaya Indonesia. Media pembelajaran ini menyajikan materi budaya Indonesia dengan menarik yang mampu membuat siswa terdorong untuk lebih mengenal Budaya Indonesia. Aplikasi Canva mampu menciptakan media pembelajaran yang unik dan menarik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa dalam belajar (Wibowo, Johansyah, & Astrina 2022).

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Media Canva dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Canva membuat siswa lebih aktif dalam mendengarkan dan memperhatikan pendidik yang kemudian menciptakan proses belajar yang efektif (Sulistiyowati, Fajri, & Surachmi W, 2023). Penelitian serupa menunjukkan bahwa pembelajaran Canva dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Pemanfaat media Canva memberi kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran karena menyajikan berbagai template yang memberi kebebasan bagi pendidik untuk merancang media pembelajaran yang kreatif baik berupa gambar, video, *powerpoint*, ataupun teks sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa Tampilan media pembelajaran yang menarik membuat siswa menjadi lebih fokus dalam belajar (Ardana, Dayu, & Hastuti, 2022). Penelitian mengenai media animasi berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa juga menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan Canva yang menyajikan media pembelajaran kreatif dapat memberi motivasi bagi siswa untuk belajar. Motivasi yang kuat akan mendorong siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik (Hapsari & Zuherman, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai Budaya Indonesia. Hal ini

diperoleh dari peningkatan yang cukup tinggi pada nilai post-test siswa setelah diberikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini efektif digunakan untuk memperkenalkan budaya Indonesia. Penggunaan aplikasi Canva membuat materi dapat disajikan secara menarik sehingga membuat siswa terdorong untuk lebih mengenal Budaya Indonesia. Aplikasi Canva menyediakan berbagai desain template yang menarik sehingga mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajaran yang interaktif bagi siswa. Pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sebagai tenaga pendidik untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam belajar. Selain untuk pengenalan budaya, aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran lainnya di kelas.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kami ucapkan kepada pihak SD Runiah School Makassar yang telah mengizinkan dan membantu kami selama proses penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V sekolah sasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407-419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2993>
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). DOI: 10.29303/jppm.v4i3.2817
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v2n1.p1--12>
- Sulistiyowati, S., & Fajrie, N. (2023). Efektivitas media canva terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 5(3), 5883-5891. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1351>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa masa kini. *J-Symbol*, 10(2), 103-107.