

PEMANFAATAN APCA (APLIKASI CANVA) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA

USE OF APCA (CANVA APPLICATION) TO INCREASE LEARNING INTEREST AND CREATIVITY OF STUDENTS

Anita Widyastuti

SD Negeri 2 Pagutan, Kecamatan Manyaran, Kabupaten Wonogiri

Email: anitawidyastuti1@gmail.com

Diterima: 16 Februari 2024 Direvisi: 28 Mei 2024 Disetujui: 31 Mei 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa kelas VI SDN 2 Pagutan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini berjumlah 8 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi langsung, kuesioner, dan dokumentasi. Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Dari hasil analisis data, presentase minat belajar siswa meningkat dari kondisi pra siklus 62,50% atau 5 siswa masuk kategori minat belajar rendah, meningkat pada siklus I menjadi 75,00% atau 6 siswa masuk dalam kategori minat belajar tinggi, serta bertambah di siklus II dimana tidak ada lagi minat belajar siswa rendah maupun sedang melainkan meningkat menjadi 87,50% atau 7 siswa yang masuk kategori minat belajar tinggi, dan bertambah pada kategori minat belajar sangat tinggi sejumlah 12,50% atau 1 siswa. Peningkatan kreativitas siswa juga dapat dilihat dari hasil pra siklus sejumlah 37,50% atau 3 siswa masuk pada kategori kurang kreatif dan meningkat pada siklus I menjadi 50,00% atau 4 siswa masuk dalam kategori cukup kreatif. Kreativitas pada siklus II juga meningkat menjadi 50,00% atau 4 siswa masuk kategori kreatif dan bertambah 37,50% atau 3 siswa masuk kategori sangat kreatif. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa APCA (aplikasi canva) dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa.

Kata kunci: Aplikasi canva, media pembelajaran, minat belajar dan kreatifitas.

ABSTRACT

This research aims to determine the use of the Canva application as a learning medium to increase learning interest and creativity in class VI students at SDN 2 Pagutan. This research is Classroom Action Research through the planning, action, observation and reflection stages. The subjects of this research were 8 students. The data collection techniques used were direct observation, questionnaires and documentation. This classroom action research procedure was carried out in two cycles, namely pre-cycle, cycle I, and cycle II. From the results of data analysis, the percentage of students' interest in learning increased from the pre-cycle condition of 62.50% or 5 students were in the low interest in learning category, increased in the first cycle to 75.00% or 6 students were in the category of high interest in learning, and increased in the cycle II where there was no longer any interest in learning from low or medium students but increased to 87.50% or 7 students in the high interest in learning category, and an increase in the category of very high interest in learning by 12.50% or 1 student. The increase in student creativity can also be seen from the pre-cycle results of 37.50% or 3 students falling into the less creative category and increasing in the first cycle to 50.00% or 4 students falling into the quite creative category. Creativity in cycle II also increased to 50.00% or 4 students in the creative category and increased to 37.50% or 3 students in the very creative category. Based on these data, it can be concluded that APCA (Canva application) can increase students' interest in learning and creativity.

Keyword: Canva application, learning media, interest in learning and creativity

PENDAHULUAN

Abad ke-21 menjadi saksi lonjakan yang sangat pesat dalam perkembangan

teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi ini tentunya membawa dampak perubahan dalam berbagai sektor kehidupan

masyarakat, salah satunya dalam dunia pendidikan. Diharapkan dengan adanya perubahan perkembangan teknologi semua elemen masyarakat dapat mengikuti arus perubahan dan mampu beradaptasi agar dapat memaksimalkan manfaatnya. Apalagi sebagai seorang guru yang berkecimpung dalam dunia pendidikan juga dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat, serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas yang lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran (Nugraha, 2019).

Guru yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pasti akan mulai meninggalkan media konvensional yang dulu ia gunakan dan akan beralih menggunakan media yang interaktif dan kolaboratif. Pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan salah satu hal kewajiban sehingga bisa terus berinovasi dan menciptakan sesuatu hal yang bisa memungkinkan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik dalam dunia pendidikan (Mahayani et al., 2018).

Masalah yang dihadapi bangsa Indonesia dalam dunia pendidikan saat ini adalah masih rendahnya mutu pendidikan. Sehingga upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yaitu melalui inisiatif "Kurikulum Merdeka" yang saat ini tengah digaung-gaungkan. Kurikulum yang ditetapkan saat ini adalah "Kurikulum Merdeka" yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi (Agustian & Salsabila, 2021).

Pendidikan Indonesia memiliki tujuan bagaimana menciptakan generasi emas yang mampu berpikir secara kritis, beradaptasi dengan perubahan, dan berkontribusi positif dalam menghadapi tantangan masa depan. Sehingga tidak hanya guru yang harus mampu beradaptasi

dengan perubahan tetapi siswa juga dituntut untuk memahami dan mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran tersebut agar tujuan pendidikan Indonesia dapat tercapai.

Guna mengikuti arus perubahan dalam dunia pendidikan guru dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang sangat mendukung proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sebagai seorang guru kita harus dapat menentukan media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Karena dengan media pembelajaran yang cocok akan mampu membangkitkan minat dan keinginan belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa dampak psikologis terhadap siswa itu sendiri.

Namun kenyataan di lapangan, proses pembelajaran khususnya di kelas VI SDN 2 Pagutan masih belum memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media konvensional. Siswa biasanya cepat bosan apabila materi pembelajaran dijelaskan dengan ceramah tanpa adanya bantuan media pembelajaran yang menarik. Sehingga hal itulah yang menjadi penyebab rendahnya minat belajar dan kreatifitas siswa. Oleh karena itu, sesuai dengan perkembangannya penggunaan media berbasis teknologi sangatlah diperlukan guru untuk membuat siswa menjadi aktif dan lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu canva. Karena aplikasi canva sangat mudah digunakan oleh siapapun terutama guru dan siswa. Canva adalah aplikasi desain grafis yang cukup sederhana dan mudah digunakan (Pelangi, 2020; Canva, 2022). Dengan fitur-fitur yang ada

di dalam aplikasi canva, guru dapat mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin. Hal yang sama juga bisa dilakukan oleh siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam belajar.

Oleh karena itu pemanfaatan aplikasi canva dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan minat belajar dan kreatifitas siswa karena kegiatan pembelajaran di kelas akan menjadi lebih komunikatif dan menyenangkan.

LANDASAN TEORI

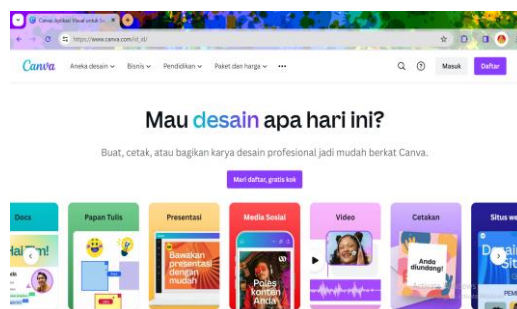
Dalam Wikipedia, Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Melansir dari Kumparan.com dan Canva.com, Canva merupakan sebuah aplikasi desain, editor foto dan editor video gratis dan berbayar yang sangat mudah digunakan dan sederhana, serta tersedia di gawai dan laptop. Triningsih (2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Aplikasi canva memuat banyak sekali template bahkan ribuan, sehingga sangat memudahkan guru dalam mendesain pembelajaran yang inovatif baik dalam bentuk poster, powerpoint, maupun video pembelajaran. Dengan begitu siswa akan menjadi lebih tertarik belajar dan tentunya pembelajaran akan menjadi lebih interaktif, selain itu juga menjadikan guru lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran. Aplikasi canva dapat diakses melalui laptop atau smartphone, serta banyak tutorial penggunaannya dalam platform youtube, sehingga tidak ada kesulitan dalam

mengoperasikan aplikasi canva (Garis Pelangi, 2020).

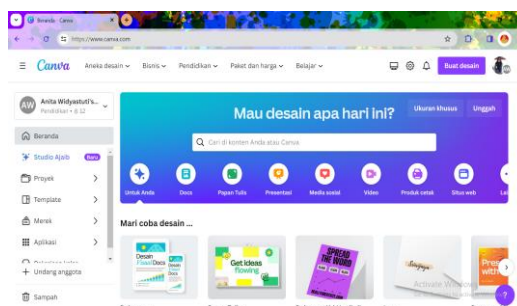
Berikut langkah-langkah menggunakan aplikasi canva baik dengan menggunakan smartphone maupun laptop :

1. Langkah pertama yaitu dengan men-download aplikasi canva di playstore untuk pengguna smartphone atau membuka website resmi canva <https://www.canva.com/> bagi pengguna laptop.



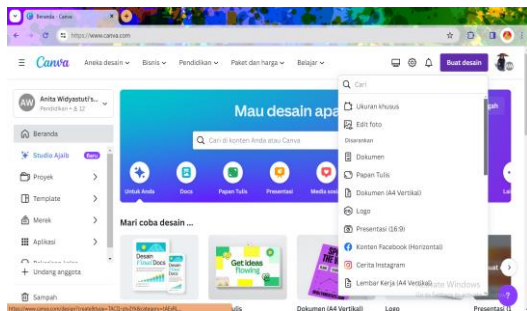
Gambar 1. Tampilan awal canva

2. Langkah kedua yaitu membuat akun canva, dapat dilakukan dengan menggunakan akun facebook, google, atau gmail.

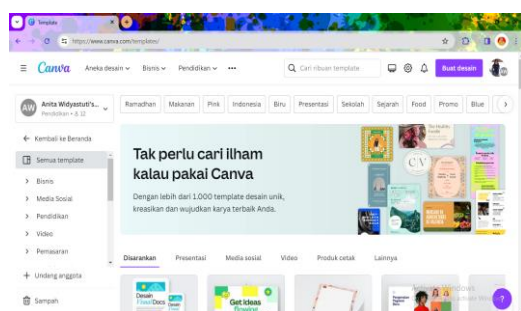


Gambar 2. Tampilan beranda canva

3. Langkah ketiga yaitu membuat desain melalui canva ataupun dengan bantuan template yang tersedia, dan juga terdapat berbagai macam element, gambar dan juga font, tentunya fitur disesuaikan dengan kebutuhan yang dapat digunakan dengan sangat mudah.

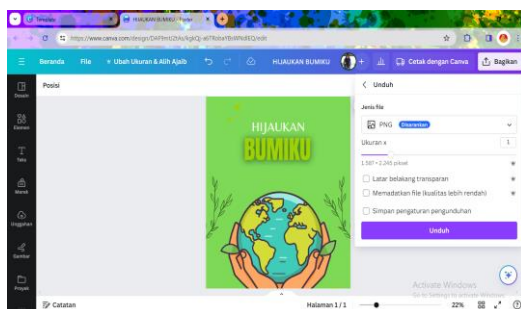


Gambar 3. Tampilan membuat desain



Gambar 4. Tersedia ribuan template

4. Langkah terakhir, menyimpan atau mengunduh hasil desain yang telah selesai dibuat. Caranya cukup dengan meng-klik tanda panah yang berada di pojok kanan atas (bagikan), kemudian unduh dengan jenis file yang dikehendaki, dan desain akan tersimpan di galeri atau file penyimpanan.



Gambar 5. Tampilan menyimpan/ mengunduh desain

Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan. Seseorang akan melakukan sesuatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu bagi dirinya karena adanya minat. Apabila seseorang telah

memiliki keinginan yang besar terhadap sesuatu hal maka apapun akan dilakukan demi mencapainya. Minat dapat mendorong kita untuk membuat suatu pilihan (Frenzel et al., 2010: 508). Menurut Slameto (2015:180) minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Minat menjadi kunci utama dalam pembelajaran. Pembelajaran akan terjadi jika siswa memiliki minat untuk belajar. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap materi yang dipelajari, mereka cenderung lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Minat belajar dan kreativitas sangatlah berkaitan dan saling mendukung. Ketika siswa tertarik pada materi pembelajaran, mereka akan lebih cenderung untuk terlibat dalam aktivitas kreatif. Sebaliknya, kegiatan kreatif yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dikutip dari spada uns.ac.id dalam artikelnya yang membahas tentang psikologi seni, Pengertian Kreativitas Menurut Torrance (1981), adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya. Ini melibatkan kemampuan untuk melihat masalah dengan cara yang unik dan menemukan solusi yang orisinal. Kreativitas bukan hanya sekedar menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam tentang tantangan-tantangan yang ada dan kemampuan untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut melalui inovasi dan pemikiran kritis.

Dalam konteks pendidikan, penting bagi para pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, menggunakan strategi pembelajaran yang

efektif serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui berbagai strategi dan alat bantu yang inovatif agar mereka dapat berkembang menjadi individu yang inovatif dan siap menghadapi tantangan masa depan. Faktor internal seperti kepribadian, motivasi, dan keterampilan berpikir, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan sosial, dan metode pengajaran memainkan peran yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses, fitur yang mendukung kolaborasi dan ekspresi kreatif, serta kemampuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suyadi (2010: 22) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencerminan yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat di dalamnya (guru, peserta didik, kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi diri dan bertujuan untuk melakukan perbaikan di berbagai aspek pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 2 Pagutan yang berjumlah 8 siswa. Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa dengan menggunakan APCA (aplikasi canva). Dalam penelitian tindakan ini guru bertindak sebagai peneliti sekaligus penanggungjawab kegiatan, sehingga guru dapat melakukan observasi secara langsung di dalam kelas selayaknya guru mengajar seperti biasa. Dengan begitu siswa tidak akan mengetahui jika guru sedang melakukan penelitian, sehingga diharapkan data yang diperoleh objektif dan valid. Penelitian ini mengacu pada Model Kemmis & McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu Perencanaan (Planning), Tindakan (Acting), Pengamatan

(Observing) dan Refleksi (Reflecting). Rencana penelitian diawali dengan observasi masalah pembelajaran yang terjadi di kelas VI SDN 2 Pagutan dan dilanjutkan dengan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk menghadapi masalah tersebut. Rencana tindakan tersebut dilanjutkan dengan menerapkan tindakan yang sudah direncanakan serta mengamati rencana tindakan yang sudah diterapkan dan siklus terakhir adalah dengan refleksi. Adapun rincian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan (Planning)
Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Perencanaan pada penelitian ini meliputi :
 - a. Peneliti menentukan cara peningkatan minat belajar dan kreativitas siswa dengan menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran.
 - b. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan penggunaan Canva
 - c. Peneliti menyiapkan lembar observasi mengenai aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran.
2. Tindakan (Acting)
Tahap pelaksanaan tindakan ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari isi rancangan awal, yaitu dengan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan mengintegrasikan penggunaan Canva.
3. Pengamatan (Observing)
Observasi (pengamatan) dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti (guru) melakukan pengamatan dan mencatat semua yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung, yang tujuannya untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya. Pada

dasarnya penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran sudah seperti yang diharapkan atau belum.

4. Refleksi (Reflecting).

Refleksi merupakan kegiatan untuk melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru untuk selanjutnya mengenali hal-hal yang masih perlu dilakukan pada siklus berikutnya.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu observasi pembelajaran, angket siswa, serta wawancara mendalam. Kegiatan observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengambilan data melalui kuesioner sebanyak dua kali, yang pertama pada akhir siklus I dan yang kedua pada akhir siklus II. Peneliti juga menggunakan dokumentasi berupa foto sebagai bukti pendukung dalam mendeskripsikan temuan dan hasil dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 2 Pagutan dengan subyek penelitian siswa kelas VI yang berjumlah 8 siswa. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus.

1. Pra siklus

Pembelajaran di kelas VI dengan materi reklame pada mata pelajaran SBdP sebelumnya hanya menggunakan media berbahan kertas karton dan belum memanfaatkan teknologi. Minat belajar dan kreatifitas siswa pada pelajaran tersebut terlihat rendah. Terbukti dari hasil observasi menunjukkan bahwa lima dari delapan siswa memenuhi kategori minat belajar yang rendah dan tiga dari delapan siswa dalam kategori kurang kreatif. Berikut paparan hasil observasi minat belajar dan kreativitas siswa :

Tabel 1. Observasi awal minat belajar

Skor Minat Belajar	Kriteria	Pra Siklus	
		F	%
81-100	Sangat Tinggi	-	-
61-80	Tinggi	1	12,50%
41-60	Sedang	2	25,00%
21-40	Rendah	5	62,50%
< 20	Sangat Rendah	-	-

Tabel 2. Observasi awal kreativitas

Skor Kreati-vitas	Kriteria	Pra Siklus	
		F	%
90-100	Sangat Kreatif	-	-
80-89	Kreatif	-	-
65-79	Cukup Kreatif	2	25,00%
55-64	Kurang Kreatif	3	37,50%
< 20	Sangat Kurang Kreatif	3	37,50%

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka disusunlah rencana pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva agar dapat meningkatkan minat belajar dan kreatifitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan materi reklame.

Canva adalah sebuah program untuk mendesain secara online yang menyediakan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, grafik, spanduk, dan sebagainya yang ada diaplikasi Canva (Khairani & Mudinillah, 2022). Dengan menggunakan akun belajar.id dari Kemendikbudristek, guru dapat dengan mudah menggunakan Canva for education untuk mendesain materi pembelajaran yang menarik dan juga unik. Kemudahan penggunaan Canva for education ini sangat bisa dirasakan manfaatnya bukan hanya pada guru saja namun juga siswa. Selain siswa dapat login canva dengan akun yang sudah didaftarkan, guru juga dapat mengundang siswanya untuk bergabung atau join ke kelas Canva for education

dan secara otomatis mereka bisa menikmati fitur yang ada di dalamnya secara gratis. Dengan begitu aplikasi tersebut dapat dengan mudah digunakan pada gawai yang mereka miliki dimanapun dan kapanpun, sehingga baik guru maupun siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran yang berbasis teknologi dengan mudah. Dengan kemudahan tersebut siswa juga dapat mengasah keterampilan dan kreativitas mereka.

2. Siklus I

Dari penelitian tindakan dalam pembelajaran pemanfaatan APCA (aplikasi canva) pada mata pelajaran SBdP materi reklame di SDN 2 Pagutan diperoleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa terjadi peningkatan minat belajar dan kreatifitas siswa dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat reklame.

Hasil penelitian minat belajar dan kreativitas siswa diperoleh dari hasil lembar pengamatan dan kuesioner minat belajar yang mengarahkan pada empat indikator minat belajar yang ditetapkan yaitu : rasa senang terhadap kegiatan belajar, memperhatikan saat belajar, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan inisiatif mencari informasi baru. Berikut indikator kreativitas yang terdiri dari : kelancaran mengemukakan ide, keluwesan dalam memecahkan masalah, mampu menghasilkan ide sendiri, dan mampu menguraikan ide secara rinci. Kegiatan wawancara yang dilakukan di akhir siklus penelitian juga dilaksanakan sebagai penguat informasi dari hasil penelitian tersebut. Berikut adalah hasil observasi serta kuesioner minat belajar serta kreativitas siswa :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Skor Minat Belajar	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
81-100	Sangat Tinggi	-	-	-	-	1	12,50%
61-80	Tinggi	1	12,50%	6	75,00%	7	87,50%
41-60	Sedang	2	25,00%	2	25,00%	-	-
21-40	Rendah	5	62,50%	-	-	-	-
< 20	Sangat Rendah	-	-	-	-	-	-

Hasil rerata observasi dan kuesioner minat belajar siswa, menunjukkan peningkatan dari pra siklus ke siklus I. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi minat belajar dapat diperoleh dari pra siklus 62,50% atau 5

siswa masuk dalam ketegori minat belajar rendah, dan meningkat pada siklus I menjadi 75,00% atau 6 siswa masuk dalam kategori minat belajar tinggi.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Skor Kreativitas	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
90-100	Sangat Kreatif	-	-	-	-	3	37,50%
80-89	Kreatif	-	-	2	25,00%	4	50,00%
65-79	Cukup Kreatif	2	25,00%	4	50,00%	1	12,50%
55-64	Kurang Kreatif	3	37,50%	2	25,00%	-	-
< 20	Sangat Kurang Kreatif	3	37,50%	-	-	-	-

Dari pra siklus ke siklus I, hasil rata-rata observasi dan angket kreativitas siswa juga mengalami peningkatan. Menurut tabel distribusi frekuensi kreativitas siswa dapat diperoleh hasil kreativitas siswa pada pra siklus 37,50% atau 3 siswa masuk pada kategori kurang kreatif dan meningkat pada siklus I menjadi 50,00% atau 4 siswa masuk dalam kategori cukup kreatif.

Minat belajar dan kreativitas siswa pada penggunaan APCA (aplikasi canva) pada mata pelajaran SBdP dengan materi membuat reklame menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan pada pra siklus. Banyak siswa yang minat belajarnya meningkat karena menggunakan teknologi dalam pembelajarannya sehingga siswa sangat senang. Mudah bagi mereka dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi canva sehingga kreatifitas mereka pun juga meningkat. Yang awal mula hanya manual dalam membuat reklame sekarang dari isi dan desain pun mereka bisa memilih sesuai keinginan, banyak template yang menarik yang bisa digunakan yang tersedia pada canva.

3. Siklus II

Minat belajar dan kreatifitas siswa dalam menggunakan APCA (aplikasi canva) pada mata pelajaran SBdP materi reklame pada siklus II juga mengalami peningkatan, dimana tidak ada lagi minat belajar siswa yang rendah maupun sedang. Pada siklus I terdapat 75,00% atau 6 siswa masuk dalam kategori minat belajar tinggi, dan pada siklus II meningkat menjadi 87,50% atau 7 siswa yang masuk kategori minat belajar tinggi, dan bertambah pada kategori minat belajar sangat tinggi sejumlah 12,50% atau 1 siswa.

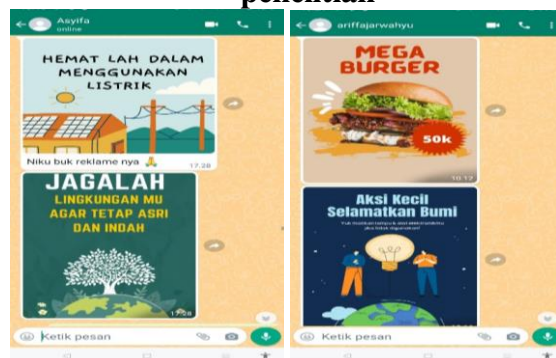
Kreativitas siswa juga tidak jauh berbeda dari minat belajarnya, pada siklus II juga terdapat peningkatan. Pada siklus I terdapat 50,00% atau 4 siswa masuk dalam kategori cukup kreatif, dan pada siklus II ini meningkat menjadi 50,00% atau 4 siswa masuk kategori kreatif dan bertambah 37,50% atau 3 siswa masuk kategori sangat kreatif.

Implementasi penggunaan APCA (aplikasi canva) pada kegiatan pembelajaran di kelas VI SDN 2 Pagutan pada mata pelajaran SBdP materi reklame memberikan dampak yang positif pada hasil peningkatan minat belajar dan kreativitas siswa. Siswa mengalami peningkatan yang signifikan, mereka mampu untuk berinovasi dan mengekspresikan diri secara kreatif.

Peningkatan tersebut peneliti simpulkan dapat terjadi karena adanya minat belajar dari siswa itu sendiri untuk berproses, adanya motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik, dan adanya produk yang dikehendaki. Kreativitas siswa juga muncul karena masing-masing siswa memiliki karakteristik, mereka unik, mereka mempunyai bakat yang berbeda, sehingga hal tersebutlah yang menjadikan siswa mampu dalam mengembangkan kreatifitas masing-masing. Berikut adalah beberapa hasil karya siswa yang menjadi bukti kreativitas mereka, baik sebelum penelitian dan sesudah penelitian :



Gambar 6. Hasil produk sebelum penelitian



Gambar 6. Hasil produk setelah penelitian yang dikirim ke guru

Gambar di atas merupakan bukti bahwa siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sangat baik. Tentunya sebelum mengerjakan tugas yang diberikan, mereka sudah terlebih dahulu mendapat panduan dari guru tentang bagaimana cara menggunakan APCA (aplikasi canva). Sebelumnya semua siswa di kelas VI diarahkan untuk join ke kelas canva yang sudah dibuat. Kesepakatan kelas sudah dibuat antara guru dan siswa, yaitu apabila pembelajaran akan menggunakan HP maka mereka akan membawanya ke sekolah, tergantung juga materi apa yang akan dipelajari, tentunya ada kesepakatan terlebih dahulu. Siswa terlihat sangat antusias dan aktif sekali di dalam kelas, mereka mengerjakan tugas dengan menggunakan aplikasi Canva yang ada di HP mereka. Karena dengan Canva for education banyak sekali template yang disediakan, jadi mereka dapat memakai sesuai kebutuhan dan dengan kreativitas masing-masing. Setelah semua siswa menyelesaikan tugasnya dengan membuat reklame sesuai kreasi masing-masing, kemudian hasilnya pun dikirim untuk di cetak. Mereka sangat senang sekali ternyata mereka dapat menghasilkan karya digital dengan kreasi mereka masing-masing meskipun masih dalam desain yang sederhana.



Gambar 7. Pembuatan produk dengan APCA



Gambar 8. Cetakan produk dari APCA

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran, termotivasi dalam kegiatan belajar, serta kreativitas belajar siswa juga tumbuh karena implementasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu penggunaan APCA (aplikasi canva). Tentunya keberhasilan di kelas menjadi lebih mungkin tercapai ketika guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan bijak. Sebagai seorang guru harus terampil menggunakan berbagai alat dan teknologi pembelajaran agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menjadi tugas rutin saja, namun harus dijadikan sebuah petualangan ilmu yang mampu memotivasi, merangsang minat, dan juga menumbuhkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, keberhasilan di kelas tidak hanya bergantung pada materi ajar yang diberikan, melainkan juga pada kemampuan seorang guru dalam memanfaatkan media pembelajaran secara efektif guna menciptakan pengalaman belajar yang inspiratif dan berkesan.

Penelitian Relevan sebelumnya yaitu “Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar oleh F N Miftahul Janah ,dkk mendapatkan hasil dengan digunakannya media pembelajaran Canva, terdapat peningkatan motivasi, literasi sains, serta hasil belajar siswa sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran matematika menjadi lebih baik, selain itu dapat menjadi rujukan atau referensi bagi guru dalam menentukan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan peran siswa didalam kelas.

Penelitian relevan lainnya yaitu, “Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Anisatun oleh Hidayatullah, dkk (2023) mendapatkan hasil penggunaan aplikasi canva oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang dalam pembelajaran abad 21 yaitu peserta didik menjadi aktif, peserta didik menjadi kreatif, dan peserta didik menjadi percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan APCA (aplikasi canva) mampu meningkatkan minat belajar dan kreatifitas siswa kelas VI SDN 2 Pagutan. Hal ini ditunjukkan dari presentase minat belajar siswa meningkat dari kondisi pra siklus 62,50% atau 5 siswa masuk kategori minat belajar rendah, meningkat pada siklus I menjadi 75,00% atau 6 siswa masuk dalam kategori minat belajar tinggi, serta bertambah di siklus II dimana tidak ada lagi minat belajar siswa rendah maupun sedang melainkan meningkat menjadi 87,50% atau 7 siswa yang masuk kategori minat belajar tinggi, dan bertambah pada kategori minat belajar sangat tinggi sejumlah 12,50% atau 1 siswa. Peningkatan kreativitas siswa juga dapat dilihat dari hasil pra siklus sejumlah 37,50% atau 3 siswa masuk pada ketegori kurang kreatif dan meningkat pada siklus I menjadi 50,00% atau 4 siswa masuk dalam kategori cukup kreatif. Kreativitas pada siklus II juga meningkat menjadi 50,00% atau 4 siswa masuk kategori kreatif dan bertambah 37,50% atau 3 siswa masuk kategori sangat kreatif. Dengan adanya hasil penelitian ini, ternyata memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sangatlah penting dilakukan di dalam proses pembelajaran apalagi saat ini siswa tidak bisa dipisahkan dengan yang namanya gadget. Sebagai seorang guru, harus bisa mengarahkan kepada mereka untuk dapat menggunakan gadget untuk kegiatan yang positif, salah satunya untuk pembelajaran di kelas. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan kreativitas untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi untuk memotivasi siswa agar aktif di dalam kelas. Apalagi dengan adanya kurikulum merdeka ini merupakan kesempatan bagi guru untuk dapat mengeksplor kreativitasnya dalam merencanakan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dan aplikasi canva merupakan salah aplikasi yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran, karena sudah terbukti dapat membangkitkan minat belajar dan juga kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Anisatun Hidayatullah, dkk (2023). "Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2),2023, 943-947. DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- F N Miftahul Janah ,dkk (2023). "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar oleh. *Jurnal pendidikan dasar*. DOI: <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Frenzel, A. C., Goetz, T., Watt, H. M. G., et.al. (2010). Development of mathematics interestin adolescence: influences of gender, family, and school context. *Journal of Research on Adolescence*, 20(2), 507-537. Retrive from:http://users.monash.edu.au/~hwatt/articles/Frenzel_etal_JR_A2010.
- Garis Pelangi. (2020), Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No. 2, Desember 2020.
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran IPS Kelas 4 SD 23 Rambatan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 2942. DOI: <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>
- Mahayani, S., Irwandani, I., Yuberti, Y., & Widayanti, W. (2018). Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas Viii Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 9(2), 98.

<https://doi.org/10.26418/jpmipa.v9i2.25847>

- Nugraha, A. (2019). Pentingnya Pendidikan Berkelanjutan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, 2(1), 26–37.
<https://doi.org/10.37849/mipi.v2i1.118>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96.
<http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Putri, S. M., & Hasanudin, C. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Menulis Iklan pada Siswa. *Jurnal prosiding senada (Seminar Nasional Daring)*. Jawa Timur : IKIP PGRI Bojonegoro
- Slameto. 2015. “Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi”. Jakarta: Rineka Cipta.
- Spada UNS. TT. Teori Kreativitas Torrance. Surakarta : Universitas Sebelas Maret
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2010. Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Diva Press.
- Triningsih, Diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowlede. Toward A Media History Of Documents*, 15(1), 128-144.

