

**PENGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN POSTER
PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA KELAS VIII.H SMP NEGERI 8 DENPASAR
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Ni Putu Elma Rahayu*

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
elmarahayu45@gmail.com

I Made Sujana

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
made.sujana1234@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the learning activity of class VIIIH students of SMP Negeri 8 Denpasar in making posters in learning arts and culture. This research method uses Classroom Action Research which is carried out in two cycles with each cycle consisting of planning, implementation, action, observation and reflection. The subjects of this study were VIIIH class students with a total of 40 students. The results of this study are increasing to increase the learning activity of Class VIII students. H SMP Negeri 8 Denpasar 2022/2023 Academic Year. This is evidenced by an increase in student learning activity in cycle I and cycle II which has increased. In Cycle I the number of students who completed 14 students (35%) with an average score of student learning outcomes reached 1.84. 35% have not met the set classical completeness, which is 75% of the total number of students. Whereas in cycle II the number of students who passed experienced an increase of 32 students (80%) with an average student score of 2.27. Based on the results of this study, it can be concluded that using the Canva application in making posters in arts and culture lessons can increase the learning activity of making posters for class VIIIH students of SMP Negeri 8 Denpasar in the 2022/2023 academic year.

Keywords: Canva application, student activity, arts and culture subject, poster making.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa kelas VIIIH SMP Negeri 8 Denpasar dalam pembuatan poster pada pembelajaran seni budaya. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap seiklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, Tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIH dengan jumlah 40 siswa. Hasil penelitian ini adalah meningkatnya Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII. H SMP Negeri 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kekatifan belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada Siklus I jumlah siswa yang tuntas 14 siswa (35%) dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 1,84. 35% belum memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 75% dari jumlah siswa keseluruhan. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan 32 siswa (80%) dengan nilai rata-rata siswa yaitu 2,27. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan

penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan poster pada pembelajaran seni budaya dapat meningkatkan keaktifan belajar pembuatan poster siswa kelas VIIIH SMP Negeri 8 Denpasar tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, keaktifan siswa, mata pelajaran seni budaya, pembuatan poster.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan serta pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap. Tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 3 tentang sistem pendidikan yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sesuai dengan hasil pengamatan atau observasi awal, banyak siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru serta cenderung diam ketika guru mengajukan pertanyaan, hal tersebut terjadi karena guru memaparkan materi menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Dari hasil wawancara dengan salah satu siswa dikelas VIIIH yang menyatakan bahwa sering merasa bosan dan mengantuk ketika mengikuti proses pembelajaran dan merasa lelah karena terus mencatat atau meringkas buku lembar kerja siswa (LKS). Dari permasalahan tersebut penulis mengambil tindakan dengan menggunakan aplikasi *Canva* sebagai salah satu strategi supaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni rupa dalam pembuatan poster.

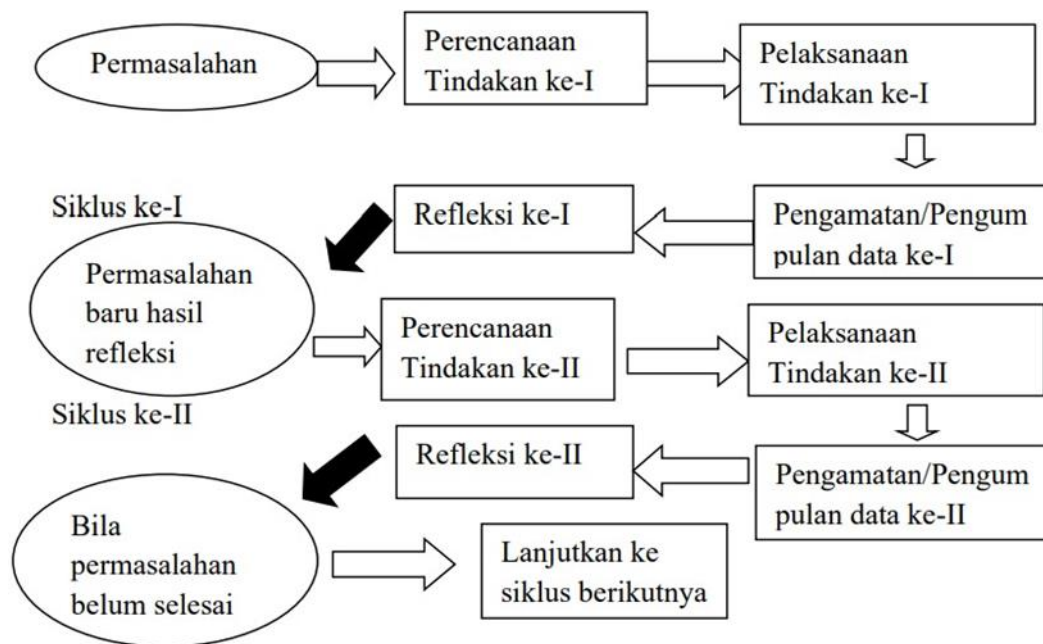
Berdasarkan permasalahan di atas, penulis menggunakan aplikasi *Canva* sebagai strategi pembelajaran dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 8 Denpasar, karena aplikasi *Canva* ini belum pernah digunakan oleh guru pengajar mata pelajaran seni budaya. Dalam penggunaan aplikasi *Canva* diharapkan siswa dapat meningkatkan keaktifan belajarnya. Penulis tertarik mengangkat permasalahan ini untuk dijadikan penelitian dalam bentuk tindakan kelas yang berjudul "Penggunaan Aplikasi *Canva* Dalam Pembuatan Poster Pada Pembelajaran Seni Budaya".

METODE PENELITIAN

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar pembuatan poster melalui aplikasi *Canva* siswa kelas VIIIH SMP Negeri 8 Denpasar tahun pelajaran 2022/2023, siswa, maka penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Denpasar, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIIIH SMP Negeri 8 Denpasar tahun pelajaran 2022/2023, sebanyak 40 orang siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 18 siswa

perempuan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah penelitian kualitatif dengan tujuan untuk memperbaiki keaktifan belajar pembuatan poster siswa serta perubahan yang dilakukan di ruang kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan upaya yang dilakukan oleh guru dengan melaksanakan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi dari Tindakan-tindakan tersebut, praktek pembelajaran secara berkesinambungan dan mendorong para guru untuk memikirkan metode mengajar yang lebih baik, dengan menerapkan berbagai metode yang efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian Tindakan kelas (PTK) dirancang dengan menggunakan beberapa siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi yang direncanakan 2 siklus. Adapun diagram alir terkait tahapan di setiap siklus penelitian tindakan kelas seperti yang digambarkan di berikut ini.

Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan kelas



HASIL DAN PEMBAHASAN

Terkait hasil analisis tes hasil belajar pada setiap Siklusnya diperoleh persentase peserta didik yang masuk pada kategori tuntas atau memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Adapun rangkuman hasil penelitian ini dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Penelitian

No	Rerata	Presentase		Jumlah Siswa		Predikat
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	

1	$X \geq 2,54$	7,5%	15%	3	6	Sangat Baik
2	$2,18 \leq X < 2,54$	15%	65%	6	26	Baik
3	$1,82 \leq X < 2,18$	12%	20%	5	8	Cukup Baik
4	$1,46 \leq X < 1,82$	65%	-	26	-	Kurang Baik
5	$x < 1,46$	-	-	-	-	Sangat Kurang Baik

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui presentase peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembuatan poster melalui penggunaan aplikasi canva siswa kelas VIII^H SMP Negeri 8 Denpasar tahun pelajaran 2022/2023. Adapun pembahasan hasil Penelitian sebagai berikut:

1. Pada siklus I, keaktifan belajar dalam pembuatan poster melalui aplikasi canva yang tuntas mencapai 35% dengan jumlah siswa yaitu 14 siswa.
2. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan karena sudah tidak ada lagi yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75. Dengan demikian, dapat dikatakan berhasil karena ketuntasan siswa terhadap keaktifan belajar siswa mencapai 80% dengan jumlah siswa yaitu 32, sehingga Penggunaan Aplikasi *Canva* Dalam Pembuatan Poster Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII^H Smp Negeri 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil siklus I, siklus II dan indikator keberhasilan, apabila dikaitkan dengan hipotesis tindakan yang dirumuskan pada bab II. Maka Penggunaan Aplikasi *Canva* Dalam Pembuatan Poster Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII^H Smp Negeri 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023 ini dapat diterima karena terbukti kebenarannya dan hasil belajar siswa yang diperoleh mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembuatan poster pada pembelajaran seni budaya dapat meningkatkan keaktifan belajar pembuatan poster siswa kelas VIII^H SMP Negeri 8 Denpasar tahun pelajaran 2022/2023.

Melalui penggunaan aplikasi *Canva* membangkitkan antusias siswa dalam belajar. Proses pembelajaran lebih inovatif dan kreatif karena melalui pembelajaran berdiferensiasi menekankan pembelajaran yang memperhatikan keberagaman karakteristik siswa khususnya gaya belajar siswa serta penggunaan *Canva* siswa merasa tertarik dan pembelajaran lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, Muhammad. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Repository*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/25309/1/Muhammad%20Afdhaluzzikri%2C%20170212048%2C%20FTK%2C%20PTI.pdf>
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Husna, Khaliquil. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. *Jurnal Repository*. <https://repository.uinsuska.ac.id/40730/1/GABUNGAN%20SKRIPSI%20KECUALI%20BAB%20IV.pdf>
- Nazmi, Muhammad. 2017. “Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung.” *Jurnal Pendidikan Geografi* 17(1):48–57.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Rosmita. 2020. “Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020).” 21(1):1–9.
- Wahyuni, Vivin Nur. 2021. Efektifitas Penggunaan Google Meet Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Al-Islam Plus Krian Sidoarjo.
- Wati, D. A., Hakim, L., & Lia, L. (2021). Pengembangan E- Lkpd Interaktif Hukum Newton Berbasis Mobile Learning Menggunakan Live Worksheets Di Sma Development Of Newton Law Interactive E-Lkpd Based On Mobile Learning Using Live Worksheets In High Diana Anjar Wati *, Lukman Hakim , Linda Lia Progr. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(2), 72–80.
- Yunitasari, Ria, And Umi Hanifah. 2020. “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(3):232–43. Doi: 10.31004/Edukatif.V2i3.142.