

**PENGUNAAN APLIKASI CANVA PADA MATAKULIAH PENGELOLAAN KELAS:
STUDI KASUS PADA MAHASISWA PGSD SEMESTER 3 TAHUN 2024**

¹ Andi Aryasti

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: andi.aryasti18@gmail.com

² Tasrif Akib

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: tasrifakib@unismuh.ac.id

³ Tarmen

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: tarmen@unismuh.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa PGSD dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan menarik. Melalui pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian ini membandingkan hasil kerja mahasiswa yang menggunakan Canva dengan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan Canva mampu menghasilkan desain media pembelajaran yang lebih kreatif, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini menyoroti potensi Canva sebagai alat yang dapat mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa PGSD dalam pengelolaan kelas

Keywords: *Canva, Pengelolaan Kelas, Mahasiswa PGSD*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menuntut para guru untuk terus berinovasi dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh calon guru adalah bagaimana menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Penelitian ini mencoba menjawab tantangan tersebut dengan mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam mata kuliah Pengelolaan Kelas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang seberapa besar kontribusi Canva dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa PGSD dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi yang mendunia telah mempengaruhi aspek dalam dunia pendidikan (Sabaruddin, 2022). Revolusi Industri 4.0 telah menghadirkan berbagai inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dunia pendidikan perlu mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu yang canggih untuk mempermudah proses belajar-mengajar. Perkembangan digital di era sekarang telah mengubah cara pendidikan dilaksanakan, termasuk cara pendidik mengajar yang dulunya masih menggunakan media konvensional sudah mulai ditinggalkan dan beralih menjadi media yang interaktif dan kolaboratif (Kurniawan et al., 2018). Salah satu tantangan utama dalam sistem pendidikan Indonesia adalah rendahnya kualitas pembelajaran, yang tercermin dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Meskipun media pembelajaran seperti PowerPoint dan media konvensional masih umum digunakan, namun efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa perlu terus dievaluasi.

Dalam era dimana informasi bersirkulasi begitu cepat, media digital membawa perubahan

yang signifikan dalam cara kita memberikan dan menerima pengetahuan. Sebagai sarana pembelajaran, media digital memungkinkan akses ke berbagai sumber daya yang mencakup berbagai disiplin ilmu (Mesra et al., 2023). Keberhasilan belajar mahasiswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah, psikologis, dan kesiapan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan masyarakat. Salah satu faktor yang turut berkontribusi dalam mempengaruhi atau menentukan tinggi rendahnya hasil belajar mahasiswa antara lain adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru saat ini adalah menentukan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar agar siswa dapat belajar lebih giat sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi (Tobamba et al., 2019). Hampir senada dengan yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika mahasiswa menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap materi yang telah diberikan guru. Guru sebagai pendidik bertanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran.

Berdasarkan kajian literatur, sejumlah penelitian telah mengidentifikasi beberapa faktor yang berkontribusi pada rendahnya hasil belajar mahasiswa. (Khairanisa dkk 2019) menemukan bahwa salah satu penyebab utama adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang ditandai dengan rendahnya frekuensi tanya jawab, kesulitan memahami materi, dan kesulitan menyelesaikan soal. Selain itu, perilaku mahasiswa yang cenderung mengganggu proses belajar-mengajar serta dominasi pendekatan teacher-centered dalam pembelajaran juga menjadi kendala. Lebih lanjut, (Tobamba dkk. 2019) menyoroti bahwa rendahnya hasil belajar merupakan konsekuensi dari kurang optimalnya interaksi antara dosen, mahasiswa, dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar, teridentifikasi Kurikulum PGSD menuntut mahasiswa untuk menguasai berbagai keterampilan dalam merancang pembelajaran yang efektif. Salah satu keterampilan yang penting adalah kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi aplikasi Canva sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa PGSD dalam mata kuliah Pengelolaan Kelas

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar, perlu upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Menurut para ahli seperti (Myori et al. 2019) media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman siswa. (Trisiana 2020) menambahkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memfasilitasi transfer informasi dan konten pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan langkah strategis untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Canva, sebagai platform desain grafis online, menawarkan berbagai fitur yang dapat merangsang kreativitas dalam merancang media pembelajaran. Dengan Canva, guru dan mahasiswa dapat menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ardana et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat (Putra et al. 2022) yang menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat diukur dari tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut (Tanjung et al. 2019) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan Canva bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template Powerpoint yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun siswa

dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat drag and drop yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok

Beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar penelitian (Rohayati et al., 2022) hasil penelitiannya pengalaman reflektif siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dikelas eksperimen berada pada kategori cukup, dengan memperoleh nilai yang dihitung dari presentaseskala likert indikator X (Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva) yakni sebesar 4.18 (41%). Penelitian (Nasution & Rohani, 2022) hasil penelitiannya hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan aplikasi canva mengalami peningkatan nilai rata-rata 84,85. Penelitian (Fatonah, 2022) Hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Penelitian (Thesalonika & Arent, 2023) Hasil Penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar mahasiswa kelas PG. A.1. Ada perbandingan hasil berlatih anantara golongan mahasiswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran canva dengan golongan mahasiswa yang dibelajarkan dengan Microsoft power point pada pelajar kelas PG. A. 2. Penelitian (Alif, 2021).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menjadi tren yang semakin populer. Namun, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran juga membawa tantangan baru dalam pengelolaan kelas. Variasi perilaku siswa yang dipicu oleh penggunaan teknologi dapat menjadi kendala dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan teknologi, khususnya dalam hal disiplin kelas. Penelitian ini akan mengadopsi kerangka kerja pengelolaan kelas yang dikemukakan oleh (Suwardi & Daryanto 2017), dengan fokus pada teknik-teknik pengelolaan kelas yang efektif dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan matakuliah pengelolaan kelas pada mahasiswa PGSD sebagai bekal menjadi seorang guru karena guru sebagai pengelola atau manajer mempunyai peranan yang lebih dominan dituntut untuk memiliki pemahaman dalam menggunakan strategi yang tepat untuk mengatasi berbagai masalah dalam pengelolaan kelas serta menciptakan suasana kelas yang kondusif dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD semester 3 pada mata kuliah Pengelolaan Kelas. Sampel penelitian terdiri dari 20 mahasiswa PGSD semester 3 yang menerima pembelajaran menggunakan Canva. Data dikumpulkan melalui tes pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan menggunakan Canva. Perbedaan skor antara pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji t berpasangan (paired t-test) untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa setelah diberikan perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini sampel kelas merupakan kelas eksperimen yaitu dengan pemberian materi menggunakan media pembelajaran aplikasi canva yang berjumlah 20 mahasiswa pgsd yang merupakan kelas kontrol dengan pemberian materi secara langsung. Data kuantitatif dari pretest

dan possttest yang didapat dari 2 kali pertemuan kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan pada kelas kontrol. Hasil dari tes diolah untuk mencari selisinya kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dalam memperoleh data, guru melukan 3 tahapan yaitu: Pretest, Pemberian Materi, dan Posttest.

Tabel. 1 Deskripsi Hasil Pretes dan Posstes

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	20	11	54	65	58.96	2.589
Post- tes Eksperimen	20	8	68	76	72.50	1.374
Pre-tes Kontrol	20	8	46	54	50.96	2.168
Post-tes Kontrol	20	13	51	64	55.43	2.617
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan Hasil Uji Deskriptif diatas, dapat kita gambarkan distribusi data yang di peroleh oleh peneliti adalah Pada Pre-Tes Kelas eksperimen dengan jumlah sampel 20 orang dengan rentan jarak maksimum dan minum sebesar 11, pada nilai minimum di peroleh 54, nilai maksimum 65, dengan nilai rata-rata 58.96 dengan standar deviation di peroleh 2.589. Pada Post-Tes Kelas eksperimen dengan jumlah sampel 20 orang dengan rentan jarak maksimum dan minum sebesar 8, pada nilai minimum di peroleh 68, nilai maksimum 76, dengan nilai rata-rata 72.50 dengan standar deviation di peroleh 1.374 Pada Pre-Tes Kelas kontrol dengan jumlah sampel 20 orang dengan rentan jarak maksimum dan minum sebesar 8, pada nilai minimum di peroleh 46, nilai maksimum 54, dengan nilai rata-rata 50.96 dengan standar deviation di peroleh 2.168. Pada Post-Tes Kelas kontrol dengan jumlah sampel 20 orang dengan rentan jarak maksimum dan minum sebesar 13, pada nilai minimum di peroleh 51, nilai maksimum 64, dengan nilai rata-rata 55.43 dengan standar deviation di peroleh 2.617.

Tabel.2 uji independent sampel t test

Hasil belajar	F	t	df	Sig. (2-tailed)
	0,278	5.134	54	0,000

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar mahasiswa antara penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dengan penggunaan media konvensional.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa hasil uji independent sampel t test bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa yang menggunakan aplikasi canva dengan yang tidak menggunakan ini menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan. Media pembelajaran aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar dan mendorong kreativitas guru dalam mengajar. Menekankan pentingnya visualisasi dalam pembelajaran, bahwa penggunaan alat-alat seperti infografis atau presentasi yang menarik secara visual dapat membantu dalam pemahaman mahasiswa dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Saran

Mata kuliah Pengelolaan Kelas tidak hanya tentang teori, tetapi juga tentang praktik. Canva memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan teori yang mereka pelajari secara langsung. Dengan merancang berbagai media pembelajaran, mahasiswa dapat memahami bagaimana teori pembelajaran dapat diterapkan dalam konteks nyata. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan

Daftar Pustaka

- Andi Aditya Putra, Andi Rusdi Untung, & Iwan Mamminanga. (2022). Efektivitas Pelayanan Publik Pada Kantor Sekretariat Daerah Kabupaten Wajo. *GEMILANG: Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 132–144. <https://doi.org/10.56910/gemilang.v3i1.314>
- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90–94. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakadata.v2i2.307>
- Dwi Ardana, M., PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, U., & PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, U. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Kurniawan, M. A., Miftahillah, A., & Nasihah, N. M. (2018). Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Di Perguruan Tinggi: Suatu Tinjauan Di Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 1–11. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i1>
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43–49. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Suwardi dan Daryanto. 2017. *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta: Gava Media
- 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. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>