



**PENGUNAAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER
KELAS X PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN
JARINGAN DI SMKS NURUT TAQWA**

Yasser Maulana Iqbal Alif, S.Kom

SMKS Nurut Taqwa Songgon

Email:yamaiqal@gmail.com

Abstrak : Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis, belum memanfaatkan media Canva sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual. Demikian juga proses pendidikan dalam sistem belajar pembelajaran kita, umumnya belum menerapkan pembelajaran sampai peserta didik menguasai materi pembelajaran secara tuntas. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak menguasai materi pembelajaran meskipun sudah dinyatakan tamat dari sekolah. Tidak heran kalau mutu pendidikan secara nasional masih rendah. Media pembelajaran di SMKS Nurut Taqwa masih banyak yang menggunakan media konvensional, dimana para siswa mengeluhkan bahwa kurang termotivasi dalam belajar. Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah sekolah yang banyak memberikan pengalaman secara langsung, dimana pengetahuan secara kontekstual akan sangat dibutuhkan oleh siswa-siswi SMK. Penggunaan media Canva disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak diproyeksikan untuk mengamatinya. Media aplikasi canva mampu memberikan kemudahan bagi siswa untuk membuat animasi maupun sketsa dengan cukup baik. Melalui penggunaan media canva diharapkan, guru dapat mengubah suasana pembelajaran yang membosankan bisa menjadi pembelajaran yang menarik dan cukup disenangi oleh siswa-siswa SMKS Nurut Taqwa. SMKS Nurut Taqwa merupakan salah satu sekolah SMK swasta yang berada di Kecamatan Songgon Kabupaten Banyuwangi. Ketika peneliti melakukan observasi awal ditemukan bahwa nilai rata-rata ulangan harian kelas X mata pelajaran sistem bilangan masih dibawah KKM. Dari 20 siswa hanya 5 orang atau 25 % yang nilai ulangannya diatas KKM sedangkan sisanya 15 orang anak atau 75 % masih dibawah KKM, nilai KKM dikelas X yaitu 70 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh hanya 65. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media aplikasi canva mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada kondisi awal hanya 4 siswa yang mendapat nilai sesuai KKM, sedangkan pada siklus I anak-anak mendapat nilai sesuai KKM adalah sebanyak 12 siswa dan pada siklus II siswa yang nilainya tuntas pada kondisi awal sebanyak 18 siswa sehingga dari 20 siswa anak kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan diperoleh sekitar 90 % sudah lulus KKM.

Kata Kunci : Canva, komputer, SMK.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam definisi lain pendidikan adalah adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa.

Salah satu diantara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Masalah lain adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik.

Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis, belum memanfaatkan media Canva sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual. Demikian juga proses pendidikan dalam sistem belajar pembelajaran kita, umumnya belum menerapkan pembelajaran sampai peserta didik menguasai materi pembelajaran secara tuntas. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak menguasai materi pembelajaran meskipun sudah dinyatakan tamat dari sekolah. Tidak heran kalau mutu pendidikan secara nasional masih rendah. Media pembelajaran di SMKS Nurut Taqwa masih banyak yang menggunakan media konvensional, dimana para siswa mengeluhkan bahwa kurang termotivasi dalam belajar. Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah sekolah yang banyak memberikan pengalaman secara langsung, dimana pengetahuan secara kontekstual akan sangat dibutuhkan oleh siswa-siswi SMK. Penggunaan media akan sangat dibutuhkan oleh guru-guru di SMK untuk menunjang pembelajaran yang berbasis IT.

Dengan adanya permasalahan diatas maka peneliti mencoba menerapkan media Canva pada pembelajaran sistem bilangan. Penggunaan media Canva merupakan salah satu media

pembelajaran yang banyak dipergunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. Penggunaan media Canva disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak diproyeksikan untuk mengamatinya. Media canva mampu memberikan kemudahan bagi siswa untuk membuat animasi maupun sketsa dengan cukup baik. Melalui penggunaan media canva diharapkan, guru dapat mengubah suasana pembelajaran yang membosankan bisa menjadi pembelajaran yang menarik dan cukup disenangi oleh siswa-siswa SMKS Nurut Taqwa. SMKS Nurut Taqwa merupakan salah satu sekolah SMK swasta yang berada di Kecamatan Songgon Kabupaten Banyuwangi. Ketika peneliti melakukan observasi awal ditemukan bahwa nilai rata-rata ulangan harian kelas X mata pelajaran sistem bilangan masih dibawah KKM. Dari 20 siswa hanya 5 orang atau 25 % yang nilai ulangannya diatas KKM sedangkan sisanya 15 orang atau 75 % masih dibawah KKM, nilai KKM dikelas X yaitu 70 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh hanya 65, selain itu aktivitas siswa dalam kelas masih sangat rendah, siswa hanya bersikap pasif ketika ditanya apakah mengerti mereka secara bersamaan menjawab mengerti tetapi jika diberi soal nilai mereka dibawah KKM. Masalah ini disebabkan guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. dan guru hanya menggunakan media seadanya karena guru tidak menyiapkan alat peraga secara matang. Kondisi ini menyebabkan, siswa tidak tertarik atau kurang antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan masih adanya siswa yang bercanda, berlarian ke sana ke mari, atau bermain sendiri dan sebagainya, ketika proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan masalah diatas dilakukan penelitian dengan menggunakan penelitian tindakan Kelas (PTK) dengan judul: Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan di Smks Nurut Taqwa tahun pelajaran 2020/2021.

MEDIA CANVA

Canva adalah aplikasi yang merupakan aplikasi berbasis website yang memungkinkan pengguna mengubah berbagai gambar dan membuat kreasi grafis. Selain itu, pengguna juga dapat mengunduh berbagai desain-desain lain seperti tema, font, dan foto untuk mempercantik hasil kreasi. siswa juga dapat menggunakan aplikasi Canva untuk membuat poster, flyer, brosur, termasuk untuk media pembelajaran yang akan dipakai oleh guru. Adapun beberapa pendapat tentang media seperti pendapat Arief Sadiman, dkk (2011): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan

pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang akan dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan-pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

KELEBIHAN MEDIA CANVA

Penggunaan canva sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu:

1. Canva mempunyai aplikasi yang sederhana, dan mudah diaplikasikan.
2. Memiliki sejumlah template yang bisa dimodifikasi.
3. Tidak perlu menginstall aplikasi ke laptop hanya menggunakan link canva.com pada web browser.
4. Canva juga bisa digunakan secara aplikatif, tetapi harus menginstall aplikasinya di playstore.
5. Canva bisa digunakan sebagai media pembelajaran.
6. Memudahkan Peserta didik dalam penggunaan dalam proses pembelajaran
7. Menghemat kegiatan belajar karena tidak perlu menggunakan media lain seperti televisi, laptop, ataupun projector.

HASIL BELAJAR SISWA

Menurut Suprijono (2013:7) hasil belajar adalah suatu perubahan akan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Jihad dan Haris (2012:14) hasil belajar merupakan suatu pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari berbagai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu yang ditentukan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Menurut Hamalik (2004: 49) “mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat suatu penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah sesuai dengan tujuan pendidikan”. Sedangkan, Winkel (2009) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang”.

Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Menurut “Susanto (2013: 5) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar”

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilaksanakan di SMKS Nurut Taqwa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 5 orang siswa perempuan dan 15 orang siswa laki-laki. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang dilakukan sebanyak dua siklus yang masing-masing melalui empat tahapan : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Perbaikan hasil pembelajaran pada penelitian yang berjudul ”Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan Di Smks Nurut Taqwa tahun pelajaran 2020/2021. ”dilaksanakan melalui dua siklus perbaikan pembelajaran. Deskripsi tentang proses kedua siklus tersebut sebagai berikut.

Siklus 1

Pada kegiatan yang dilakukan pada siklus 1, siklus I menjadi awal usaha untuk memecahkan masalah dalam pelajaran sistem komputer melalui penggunaan media canva pada kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan di SMKS Nurut Taqwa. Tindakan tindakan yang dilakukan dalam siklus ini adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan dua kali pertemuan pada hari rabu tanggal 23 april 2021. Perencanaan siklus 1 ini meliputi :

1. Menyusun silabus dan rencana pembelajaran (RPP), materi sistem bilangan. Silabus yang disusun adalah silabus yang tersedia di sekolah tempat peneliti karena sudah disesuaikan dengan program pembelajaran di sekolah tersebut, yakni program semester yang sudah dikonsultasikan dengan guru kelas.

2. Menyiapkan lembar observasi atau instrumen observasi. Peneliti menyiapkan beberapa lembar observasi siswa untuk digunakan dalam siklus 1
3. Menyiapkan bahan /media yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan. Bahan media yang digunakan pada siklus ini berupa aplikasi media Canva.
4. Menyiapkan alat penilaian. Alat penilaian disini berupa soal yang dibuat berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

b. Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif peneliti bertindak sebagai pengajar, dan guru bertindak sebagai observer. Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 sebagai berikut :

siklus 1

Pembelajaran pada pertemuan 1 dilaksanakan hari Senin, tanggal 24 April 2021 dari pukul 07:15 hingga 08:45, Berdasarkan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga kegiatan, kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut :

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal merupakan kegiatan sebelum pelajaran di mulai, biasanya guru menyampaikan salam, kemudian berdoa agar proses belajar mengajar lancar, guru mengisi absensi siswa, melihat siapa saja yang siswa yang hadir pada hari ini, kemudian guru melakukan apersepsi terkait sistem komputer.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan proses pelaksanaan belajar mengajar, dalam pelaksanaannya guru harus sesuai dengan RPP. Untuk kegiatan pertama adalah guru menjelaskan tentang materi sistem bilangan dengan menggunakan media canva. Penggunaan aplikasi Canva sangat mudah karena penggunaan aplikasi ini dibuat oleh pengembang agar mempermudah pengguna dalam hal desain, dan meng-upload desainnya ke dalam format apapun. Dengan Canva, siswa bisa membuat desain grafis dengan sangat mudah dan menggunakan aplikasi yang telah tersedia untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Cara mendapatkan akses pemakaian ke Canva ialah dengan mengikuti langkah berikut ini: 1. Klik www.canva.com, 2. Login dengan membuat akun gmail Anda 3. dan siswa yang sudah

berhasil terdaftar di canva. Pada saat menggunakan media Canva semua siswa diajak untuk menggunakan media canva sebagai media pembelajaran tentang materi sistem komputer. Pada kegiatan inti ini guru juga melakukan ujian praktek membuat pamflet dari media canva, didapatkan sebanyak 12 siswa sudah bagus membuat media pamflet dengan aplikasi media canva, sedangkan 8 siswa masih belum bisa menggunakan media canva. Sehingga di kegiatan siklus 1 ditemukan ada 12 sudah lulus KKM dan ada 8 siswa belum lulus KKM.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah akhiran dari sebuah pembelajaran, sebelum pembelajaran guru kesimpulan tentang sistem komputer, siswa yang kurang paham akan materi tersebut guru member kesempatan untuk bertanya yang masih di anggap sulit. Kemudian guru dan siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Kemudian guru menutup pelajaran dengan salam, lalu siswa pulang secara bergantian.

Siklus 2

Pertemuan kedua adalah proses belajar mengajar ke dua dari pertemuan pertama. Pertemuan ke dua ini dilaksanakan pada hari Jumat, 27 April 2021 dari pukul 07.15-08.00 WIB.

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal merupakan kegiatan sebelum pelajaran di mulai, biasanya guru menyampaikan salam, kemudian berdoa agar proses belajar mengajar lancar, guru mengisi absensi siswa, melihat siapa saja yang siswa yang hadir pada hari ini, kemudian guru melakukan apersepsi terkait sistem komputer.

b. Kegiatan inti

Pada pertemuan ini guru menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan pada pertemuan I, siswa menyimak penjelasan guru dengan baik. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang merasa dianggap sulit, sebagian siswa bertanya tentang materi yang diamati pada pertemuan kemarin. Materi sistem bilangan di kegiatan pembelajaran ke 2 ini meliputi kegiatan pembelajaran sistem komputer, dimana guru masih menjelaskan apa saja yang ada di dalam materi sistem bilangan. Adapun kegiatan materi pembelajaran sistem komputer dibantu oleh media Canva sehingga di siklus 2 ini cukup terbantu. Pada siklus ke 2 ini media canva digunakan sebagai media untuk

mengajarkan materi di sistem komputer. Adapun di kegiatan inti diakhiri dengan membuat tes unjuk kerja ke 2 dimana siswa diberikan tugas membuat pamflet dengan tema jual beli. Pada tes ke 2 ini sebanyak 20 siswa untuk membuat pamflet, pada saat ujian praktek ini sebanyak 18 siswa sudah mampu membuat pamflet sesuai tema dan hanya 2 siswa saja yang belum membuat pamflet dengan baik.

Kesimpulan

Penggunaan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan Di SMKS Nurut Taqwa. Pada siklus 1 guru menggunakan media aplikasi canva. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan dan menjadikan siswa belajar lebih menyenangkan.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media aplikasi canva mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada kondisi awal hanya 4 siswa yang mendapat nilai sesuai KKM, sedangkan pada siklus I anak-anak mendapat nilai sesuai KKM adalah sebanyak 12 siswa dan pada siklus II siswa yang nilainya tuntas pada kondisi awal sebanyak 18 siswa sehingga dari 20 siswa anak kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan diperoleh sekitar 90 % sudah lulus KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Depok: PTRAJAGRAFINDO PERSADA
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: GAVA MEDIA
- Dina Indriana. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta : Diva Press.
- Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendektan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hopkins, 2006. Classroom measurement and evaluation. Itasca, Illinois: F.E. Peacock Publisher, Inc
- J. Mursell dan Nasution, 2000. Mencari strategi pengembangan pendidikan nasional menjelang abad XXI, 165-175. Jakarta: Grasindo

- Muhibbin Syah, 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurkanca dan Sumartana, 2003. Studi tentang model peningkatan motivasi berprestasi siswa, Laporan penelitian. Palembang
- Oemar Hamalik, 2003. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Pantoni, 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Sudjana, 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya
- Sugiono, 2005. *Statistik deskriptif*. Yogyakarta (UPP) AMPYKPN
- Warsono dan Hariyanto, 2012. *Pembelajaran Aktif (Teori dan Asesmen)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.