

## Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa

Annissa<sup>1</sup>, Yusron Wikarya<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail : annissaica21@gmail.com

<sup>1</sup>annissaica21@gmail.com, <sup>2</sup>yusronwikarya@gmail.com

### Abstract

*The purpose of this study is to increase the learning outcomes of students in the subject of fine arts, canva-based media in class VIII.6 SMPN 13 Padang can increase student learning outcomes in learning fine arts. This research method uses a cyclical procedure, each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation, reflection. The research instruments are student learning outcomes tests, student creativity questionnaires and data analysis with SPSS version 22 t test. The results in this research can increase students' creativity can be improved with Canva-based media in the visual arts learning process, while the average learning creativity in obtained by students in the pre-cycle 3.51 in the first cycle increased to 3.66 and finally in the second cycle increased to 4.48, student learning outcomes in learning to draw models increased can be increased by using Canva-based media. The results of student learning mastery can be seen from the increase in the first average starting from the pre-cycle with a value of 31.25% in the first cycle getting an average of 78.12% and in the second cycle increasing the average value to 93.75 %.*

**Keywords:** Creativity, Learning Outcomes, Fine Arts, and Canvas

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menaikkan perolehan hasil belajar dari siswa dalam mata pelajaran seni rupa, media berbasis *canva* di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang bisa menaikkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Metode penelitian ini menggunakan prosedur siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Instrumen penelitian yaitu tes hasil belajar siswa, angket kreativitas siswa dan analisis data dengan uji t SPSS versi 22. Hasil dalam penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan dengan media berbasis *canva* pada proses pembelajaran seni rupa, sedangkan rata-rata kreativitas belajar yang di peroleh oleh peserta didik pada pra siklus 3,51 pada siklus I meningkat menjadi 3,66 dan terakhir pada siklus II meningkat menjadi 4,48, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggambar model meningkat dapat di tingkatkan dengan menggunakan media berbasis *canva*. hasil ketuntasan belajar peserta didik ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata yang pertama dimulai dari pra siklus dengan nilai 31,25% pada siklus I mendapatkan rata-rata menjadi 78,12% dan pada siklus II meningkatkan nilai rata-rata menjadi 93,75% .

**Kata kunci:** Kreativitas, Hasil Belajar, Seni Rupa, dan Canva

## 1. Pendahuluan

Komponen yang saling berinteraksi di suatu sistem, yang mana akan saling keterkaitan dan akan berketertarikan ,dari ketergantungan proses pembelajaran yang yang lebih baik itulah arti dari proses pembelajaran. Melakukan pembelajaran di sekolah SMPN 13 Padang ada terdapat permasalahan yang di peroleh dari pengalaman selama menjadi pendidik di SMPN 13 Padang yang mana rendahnya kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa yang mana hal dapat di lihat pada tingkat kreativitas siswa yang masih belum bervariasi sewaktu mengerjakan tugas sekolah, berpatokan pada contoh di modul sewaktu guru menjelaskan. pada pelaksanaan pembelajaran guru memakai media pembelajaran yang seadanya seperti hanya menggunakan modul yang ada saja, sehingga membuat keingintahuan siswa terhadap siswa terhadap pembelajaran rendah pada proses pembelajaran seni rupa.

Meningkatkan hasil belajar yang diharapkan akan mampu untuk merubah hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik melalui media berbasis *canva* ini nantinya[3]. Dengan adanya media berbasis *canva* ini diharapkan akan memberikan solusi dari permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut yang mana dengan adanya media berbasis *canva* ini siswa mampu untuk berkreasi dengan lebih baik, agar kreativitas siswa mengalami peningkatan, jika kreativitas siswa mengalami peningkatan maka nilai belajar yang akan di peroleh oleh siswa juga akan mengalami peningkatan.

Media pembelajaran berbasis *canva*, membuat media baru atau renovasi baru di dalam memudahkan pembuatan media pembelajaran ini merupakan sebuah definisi atau pengertian dari desain grafis *canva*, hal yang menjadikan media berbasis *canva* ini menarik akan ada tampilan yang menarik, desain yang di sediakan lebih beragam, aksesnya juga lebih mudah, animasi serta template yang di tawarkan banyak pilihannya [4].

Landasan yang menjadikan peneliti ingin melakukan penelitian di kelas VIII.6 dikarenakan nilai ketuntasan dari peserta didik kelas tersebut sangat rendah di bandingkan dengan kelas VIII lainnya, ini dapat terlihat pada saat proses pelajaran. penelitian ini berawal dari gagasan yang di uraikan di atas sehingga judul yang akan di angkat ialah: meningkatkan kreativitas dan akan meningkatkan akibat belajar siswa pada pembelajaran seni rupa melalui penggunaan media berbasis *canva* di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang. Definisi tentang kreativitas yang dapat disimpulkan oleh peneliti yaitu kreativitas ialah sebuah kemampuan yang mampu untuk menciptakan sesuatu yang baru, proses memberikan sebuah ide yang mampu atau bisa untuk di terapkan dalam menyelesaikan masalah, yang akan memberikan manfaat.

Pertama untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa melalui penggunaan

media berbasis *canva* di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang. kedua yang akan di capai pada penelitian ini ialah untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam mata pelajaran seni rupa bidang studi seni budaya melalui penggunaan media berbasis *canva* di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang. Itulah yang menjadi tujuan dari penelitian ini.

## 2. Metode Penelitian

Kelas VIII.6 SMPN 13 Padang ini yang akan menjadi tempat dilakukan penelitian. Menggunakan ,metode yang akan di lakukan pada penelitian ini yaitu pertama dilakukannya observasi terlebih dahulu, di lanjutkan dengan melakukan tes, setelah itu adanya pengisian angket oleh siswa serta oleh observer atau teman sejawat yang man semua ini di harapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa nantinya tentunya dengan menggunakan media berbasis *canva*.

Peneliti melakukan pola penelitian pada penelitian ini yaitu pola kolaboratif yang mana penelitian ini akan dilaksanakan oleh pihak dari luar yang berkeinginan untuk memecahkan masalah, peran guru di dalam penelitian ini hanya sebagai anggota dari tim peneliti yang akan melaksanakan tindakan penelitian jadi pola penelitian ini sebelumnya sudah di pakai atau dikemukakan oleh winna sanjaya[6].

Penelitian ini akan di selenggarakan pada bulan Agustus 2022 pada kelas VIII.6 SMPN 13 Padang, penelitian ini akan di terapkan pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa yaitu materi menggambar model pada semester I th ajaran 2022, penelitian ini di lakukan pada tanggal 2 agustus -23 agustus 2022. Yang akan menjadi subjek dari penelitian ini nantinya adalah peserta didik dari seluruh anggota kelas VIII.6 , yaitu sebanyak 32 orang peserta didik, penelitian ini berlangsung sebanyak dua siklus yang mana pada masing-masing siklus di lakukan dua kali pertemuan ,pada setiap siklus akan menerapkan RPP perbaikan yang sebelumnya sudah di dibuat oleh peneliti yang bertujuan utamanya yaitu untuk menaikkan nilai kreativitas dari seluruh peserta didik di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang nantinya.

Pengumpulan data yang akan di terapkan atau digunakan oleh peneliti didalam penelitian ini yaitu observasi, selanjutnya akan di ikuti dengan menjalankan tes, serta akan mengisi angket kreativitas peserta didik oleh seluruh peserta didik yang terdapat didalam kelas yang akan di teliti oleh peneliti yaitu kelas VIII.6. Untuk alat pengumpulan data yang di pakai atau di pergunakan oleh peneliti nantinya saat melakukan penelitian ini yaitu lembar observasi terhadap guru yang kan di selenggarakan atau di isi oleh teman sejawat atau observer penelitian ini. lembar observasi terhadap siswa yang mengisi lembar ini nantinya adalah observer, lembar angket kreativitas siswa yang akan di gunakan untuk mengetahui apakah kreativitas

peserta didik mengalami peningkatan yaitu peserta didik itu sendiri yaitu kelas VIII.6 dan yang terakhir menggunakan tes hasil belajar siswa yang akan dilakukan juga oleh seluruh anggota peserta didik yang ada didalam kelas .

Analisis dan refleksi yang akan di pakai penggunaan oleh peneliti nantinya ialah analisis deskriptif dan kuantitatif, pengolahan data angket untuk mendapatkan nilai kreativitas menggunakan program SPSS versi 22.

Berikut keterangan lebih jelasnya cara menggunakan aplikasi ini meliputi; Membuat Akun *Canva*, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain,

Pertama login pada akun *canva*. Tahap awal dalam menggunakan aplikasi ini adalah mengunjungi situs [www.canva.com](http://www.canva.com) kemudian log in dengan menggunakan akun yang telah didaftarkan. Selain itu, bisa juga *log in* dengan akun *google*, *Facebook*, atau alamat *email* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, mendesain media pembelajaran pada *Canva* sudah bisa.



Gambar 1. Langkah pembuatan *canva*

Kita dapat mendesain dengan memilih menu “*create a design/membuat desain*” sebagaimana tanda pada gambar berikut. Setelah itu, pilih jenis template presentasi visual yang akan digunakan.



Gambar: 2 Langkah pembuatan *canva* yang kedua

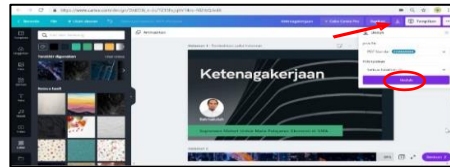
Ketiga, menambahkan teks digunakan dua cara. Langkah pertama tetap menggunakan teks yang disediakan dalam template *canva*. Langkah kedua dengan memilih secara manual pada menu teks.



Gambar 3. Langkah pembuatan *canva* yang ketiga

Keempat, melakukan penambahan konten audio visual.

Setelah proses desain selesai, maka hasilnya dapat diunduh dan filenya disimpan secara *offline*. Namun demikian, file hasil desain dapat tersimpan secara otomatis. Untuk mendownload, silahkan pilih menu “*Download*” pada bagian sudut atas kanan layar. Selain itu tanda panah kebawah juga dapat menjadi opsi kedua.



Gambar 4. Bagian layar *canva*

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Peningkatan Kreativitas Dan perolehan Belajar Siswa

Pengambilan tindakan di dalam penelitian dengan melaksanakan atau melakukan pra siklus terlebih dahulu pada pembelajaran seni rupa dengan materi gambar model pada kelas VIII.6 SMPN 13 Padang. Pada saat pra siklus ini berlangsung ditemukan atau terlihatlah latar belakang dari masalah penelitian ini yakni rendahnya kreativitas peserta didik yang kurang atau yang masih rendah. Dari kurangnya kreativitas siswa ini dapat diketahui dengan perolehan tugas yang siswa buat kurang bervariasi, kurang nya media yang di tampilkan oleh guru, kurang percaya diri siswa terhadap kemampuannya, semua itu terlihat pada saat peserta didik mengikuti proses pembelajaran berlangsung didalam kelas .sehingga peneliti menjadikan hal tersebut penguat agar penelitian ini dapat dilakukan.

Setelah penelitian dilakukan dari tahap ketahapan berikutnya perolehan hasil yang di peroleh peserta didik pada tahap siklus I dan di peroleh hasil pada tahap berikutnya yakni pada siklus II, maka peneliti menemukan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* ini dapat meningkatkan atau kenaikan kreativitas peserta didik pada proses belajar mengajar terutama pada proses pelajaran seni rupa dengan materi yang di garap pada penelitian ini yakni materi menggambar model di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang. Tabel kreativitas belajar peserta didik serta tabel hasil perolehan dari proses belajar mengajar



Gambar 5. Grafik kreativitas siswa

Tampilan gambar di atas dapat diambil kesimpulan bahwasannya pada grafik kreativitas peserta didik mengalami kenaikan atau peningkatan kreativitas yang berawal dari tahap prasiklus, dilanjutkan dengan tahapan siklus I, dan terakhir pada tahapan siklus II. Dimana pada pra siklus dapat dilihat rata-rata indikator yang di raih oleh peserta didik sebesar 3,51 ini menunjukkan bahwasannya nilai ini masih kurang dari yang di harapkan, penyebab dari rendahkan angka pada pra siklus ini di karenakan guru masih menerapkan metode pembelajaran yang seadanya, penggunaan media pembelajaran yang ada saja seperti hanya menggunakan modul saja. Pada siklus ke I rata-rata siklus I mengalami kenaikan di bandingkan dengan rata-rata pada prasiklus sebelumnya dimana perolehan rata-rata pada siklus I ini sebesar 3,66 walaupun masih terdapat pe rendah yang di sebabkan oleh adaptasi siswa terhadap penggunaan media berbasis *canva* ini. Kenaikan ataupun peningkatan yang terjadi pada kreativitas peserta didik siklus II kreativitas menjadi lebih baik dari perolehan rata-rata yang telah di peroleh oleh peserta didik pada siklus I, dimana pada siklus II perolehan rata-rata yang di capai oleh peserta didiki perolehan sebesar 4,48. Selain media yang baru dan bervariasi di gunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa persiapan alat dan bahan yang harus guru siapkan untuk menunjang peningkatan nilai kreativitas siswa ini berasal dari guru sendiri seperti alat peraga yang akan di gunakan pada sat proses belajar untuk menjadi model dalam pembuatan karya ini.

Table 1. uji t

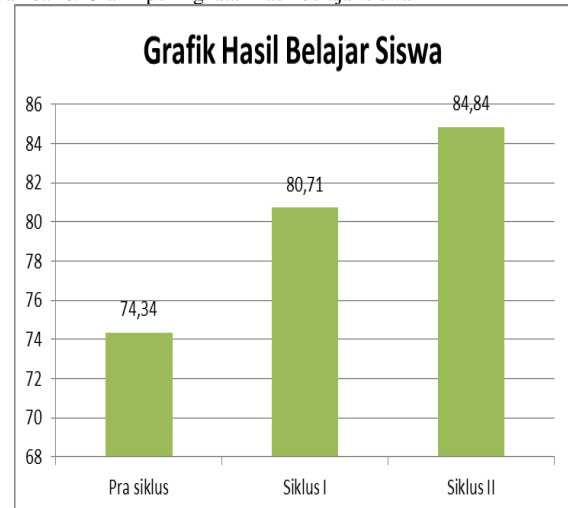
Table 1: SPSS									
Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
Std. Std. 95% Confidence									
M Dev Error									
ea iatio Mea									
n n n									
Lower Upper									
T Df Sig. (2-tailed)									
Pai siklus-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
r 1 -siklus-2	,811	,300	,087	1,001	-,620	9,373	11	,000	

Sesuai dengan perolehan data pada tabel maka terlihat nilai signifikan uji t dengan 0,000 maka dengan demikian nilai signifikan <0,05 maka  $H_0$  di

tolak sedangkan  $H_a$  di terima, artinya hipotesis yang berbunyi penggunaan media berbasis *canva* dapat membantu menaikkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni rupa di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang yaitu di terima. kesimpulan yang dapat di peroleh oleh peneliti dari penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* bisa menaikkan kreativitas belajar siswa di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang.

menaikkan perolehan hasil peserta didik dalam pembelajaran seni rupa

Gambar 6. Grafik peningkatan hasil belajar siswa



Hasil belajar peserta didik di atas maka dapat di lihat dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* di pelajaran seni rupa materi menggambar model di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang perolehan nilai pada saat pra siklus, siklus I dan pada siklus II mengalami kenaikan grafik. pada pra siklus nilai dari hasil belajar siswa mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 74,34 ini masih di bawah KKM yang di harapkan, siswa yang memperoleh ketuntasan mencapai 10 orang dan yang belum tuntas sejumlah 22 orang. Pada siklus I perolehan data rata-rata hasil belajar siswa yang di peroleh sebesar 80,71 ini sudah memenuhi KKM yang diharapkan dengan peserta didik yang telah lulus atau mencapai KKM mencapai 25 orang, yang belum mencapai ketuntasan sebesar 7 orang siswa. Pada siklus II perolehan rata-rata meningkat yakni rata-rata yang di peroleh mencapai 84,84 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 orang yang belum mencapai ketuntasan sejumlah 2 orang.

Table 2. uji t kreativitas belajar siswa

Paired Samples Test					
Paired Differences					
Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	T	Sig. (2-tailed)

	n	Low er	Upper
siklus-1 -			-
siklus-2 -			9
4, 2,43 ,43 -			, 3 ,00
12 3 0 5,002 -3,248			5 1 0
5			9
			1

Berdasarkan dari data yang diperoleh di atas nilai signifikan uji dengan demikian jika nilai signifikan  $<0,05$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima, artinya hipotesis yang berbunyi penggunaan media berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang, iyalah di terima.

#### 4. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* ini dapat meningkatkan atau menaikkan kreativitas siswa VIII.6 SMPN 13 Padang adalah berhasil. Yang kedua kesimpulan yang dapat di ambil oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* ini dapat membantu maikkan yang akan terjadi pada belajar peserta didik pada kelas VIII.6 SMPN 13 Padang adalah berhasil.

#### Daftar Rujukan

- [1] Fatmawita,D Wikarya,Y., Dan Efrizal,M.P. (2014) Meningkatkan Motyivasi Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Kieterampilan Anyam Dengan Menggunakan Media Rancangan ( Media By Design) Pada Kelas VII 7 SMPN 17 Padang . Serupa The Journal Of Art Education, 2(2)
- [2] Ghozali, (2016) Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [3] Munandar, Utami .2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.Jakarta: Rineka Cipta
- [4] Rayfandra , Y., & Yusron Wikarya, M.P.(2019). Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Media Rancangan Di Kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang. Serupa The Journal Of Art Education, 8(1)
- [5] Sudjana, Nana, dkk. 2009, Media Pengajaran . Bandung : Sinar Baru Algensindo
- [6] Wiryani, Adinda Putri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).