

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 1 LIMBOTO

Veni Susilowati¹, Herson Anwar², Sabrina Najib mohamad³

^{1/2/3}Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

venisusilowati2@gmail.com¹, herson.anwar@iaingorontalo.ac.id²,

sabrinanm@iaingorontalo.ac.id³

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu upaya secara sadar yang dilakukan seorang pendidik di era globalisasi yang penuh dengan tantangan ini untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi lebih baik di sekolah maupun di luar sekolah. Oleh sebab itu, Pendidikan merupakan salah satu pilihan yang tidak bisa diabaikan oleh manusia, apalagi di zaman milenial ini persaingan akan semakin ketat, intens, dan sengit untuk menjadi lebih unggul. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pemanfaatan media pembelajaran aplikasi canva atau media gambar dan minat belajar pada pembelajaran tematik di kelas V SD 1 Limboto. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, metode deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan dan menguraikan data tentang dan informasi tentang objek, fenomena, dan perilaku yang diteliti melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi canva pada pembelajaran tematik di kelas SD 1 Limboto sudah cukup baik hal tersebut terjadi karena SD khususnya guru kelas V SD 1 Limboto sudah terbiasa menerapkan pembelajaran tematik dengan pemanfaatan aplikasi canva, media gambar. Tentu hal tersebut juga ditunjang oleh kelengkapan sarana dan prasarana yang sering digunakan oleh guru yaitu LCD proyektor karena kemanfaatannya yang lebih canggih dan menyesuaikan dengan era digital sekarang ini. Pemanfaatan aplikasi canva dapat menumbuhkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran tematik hal tersebut dilihat dari sikap siswa yang antusias dalam pembelajaran saat pembelajaran, siswa merespon secara aktif, baik bertanya maupun menjawab pertanyaan guru, siswa tertarik dan menyukai pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar, serta siswa tidak merasa bosan, jenuh dan mengantuk dalam pembelajaran saat memanfaatkan media pembelajaran aplikasi canva atau media gambar.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Media Gambar, Minat belajar, Pembelajaran Seni Budaya

ABSTRACT

Education is a conscious effort made by an educator in this era of globalization which is full of challenges to develop and improve the quality of human resources so that they become better at school and outside school. Therefore, education is an option that cannot be ignored by humans, especially in this millennial era, competition will be increasingly tight, intense and fierce to become superior. The aim of this research is to determine the use of learning media, the Canva application or image media, and interest in learning in thematic learning in class V of SD 1 Limboto. The method used is a qualitative descriptive method, the qualitative descriptive method is a research method used to collect and describe data about and information about objects, phenomena and behavior being studied through interview, observation and documentation methods. The use of interactive learning media through the Canva application in thematic learning in the Limboto 1 Elementary School class is

quite good. This happens because the elementary school, especially the fifth grade teachers at Limboto 1 Elementary School, are used to implementing thematic learning by using the Canva application, an image media. Of course, this is also supported by complete facilities and infrastructure that are often used by teachers, namely LCD projectors because their benefits are more sophisticated and adaptable to the current digital era. The use of the Canva application can foster students' interest in learning, especially in thematic learning, this can be seen from the enthusiastic attitude of students in learning during learning, students respond actively, both asking and answering teacher questions, students are interested and like learning by using image media, and students do not feel bored, bored and sleepy in learning when using the Canva application learning media or image media

Keywords: *Canva application, image media, interest in learning, arts and culture learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih di era modernisasi ini tidak terlepas dari kaitannya dengan dunia pendidikan. Globalisasi menuntun dunia pendidikan agar dapat selalu berkontribusi sejalan dengan perkembangan zaman sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan membutuhkan sistem informasi dan teknologi yang dapat mendukung jalannya keberhasilan dunia pendidikan agar dapat bersaing dalam dunia global. Peningkatan sistem kinerja dunia pendidikan dimasa yang akan datang diperlukan sistem informasi dan teknologi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi menjadi senjata utama agar keberhasilan dunia pendidikan bisa bersaing dalam dunia global (Budiman,2017).

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi memberikan suasana baru yang semula learning with effort menjadi learning with fun. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada peserta didik agar dapat melakukan proses belajar secara efisien, efektif, terencana, dan tercipta sebuah lingkungan belajar yang kondusif. Proses pembelajaran ini dianggap lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan menarik perhatian pembacanya agar belajar lebih giat (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Sementara itu, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Demi mendapatkan kebenaran data hasil wawancara tersebut, sebelumnya penulis melaksanakan kegiatan observasi dengan mengikuti pembelajaran seni budaya yang diajarkan oleh bapak safrin di kelas V SD Muhammadiyah 1 Limboto dengan hasil observasi sebagai berikut:

Persiapan

Sebelum memulai pembelajaran, guru mempersiapkan RPP dan (Berdiferensiasi dan Kompetensi Sosial Emosional) kemudian mempersiapkan LCD Proyektor untuk menampilkan media gambar dan materi ajar. Setelah semuanya siap barulah guru memulai proses pembelajaran, ketika guru sudah memasuki kelas guru memberikan salam dan menyuruh ketua kelas memimpin do'a kemudian menyuruh siswa tenang, setelah siswa

tenang guru mengaitkan materi minggu lalu dengan materi yang akan diajarkan. Kemudian guru memberitahukan kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan, ini bertujuan agar siswa mempunyai perhatian penuh terhadap penerimaan materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemanfaatan aplikasi canva pada mata pelajaran seni budaya tema karya seni anyaman dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Limboto melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan aplikasi canva pada mata pelajaran seni budaya di kelas V SD Muhammadiyah 1 Limboto sudah cukup baik, hal tersebut terjadi karena SDM khususnya guru kelas V SD Muhammadiyah 1 Limboto sudah terbiasa menerapkan pembelajaran seni budaya dengan memanfaatkan aplikasi canva. Tentu hal tersebut juga ditunjang dengan kelengkapan sarana dan prasarana yang sering digunakan oleh guru yaitu LCD proyektor karena kemanfaatannya yang lebih canggih dan menyesuaikan dengan era digital sekarang ini.
2. Pemanfaatan aplikasi canva pada mata pelajaran seni budaya di kelas V SD Muhammadiyah 1 Limboto dapat menumbuhkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran seni budaya hal tersebut dilihat dari sikap siswa yang antusias dalam pembelajaran, saat pembelajaran siswa merespon secara aktif baik bertanya maupun menjawab pertanyaan guru, siswa tertarik dan menyukai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, serta siswa tidak merasa bosan, jenuh dan mengantuk dalam pembelajaran saat memanfaatkan aplikasi canva. Hal tersebut terungkap berdasarkan data wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti secara tekun dan teliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Lexy. J. Moleong, 2016 Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya),
- Safrin A Nuuno, Wali Kelas V SD 1 Limboto, Wawancara, Gorontalo, 10 Maret 2024
- Suharsimi Arikunto, 2020 Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cet. XII).
- Safrin A Nuuno, Wali Kelas V SD 1 Limboto, Wawancara, Gorontalo, 10 Maret 2024
- Lexy Moleong, 2016 Metode Penelitian Kualitatif (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya), hlm. 248.
- Sugiyono, 2011 Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta,), Cet. 6, hlm. 271.
- Sudarto, 2012 Metodologi Penelitian Filsafat, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,), hlm. 66.
- Sugiyono, 2011 Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta,), Cet. 6, hlm. 335-336.
- Usman Husaini 2014 Metodologi Penelitian Sosial, (Jakarta: PT Bumi Aksara,), hlm. 85-89.
- Hasi lobservasi yang dilakukan pada 10 maret 2024 di SD 1 Limboto
- Oemar Hamalik, 2015 Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, (Jakarta: Bumi Aksara), h. 155 .
- Syah Muhidin, 2011 Psikologi Pendidikan, (Bandung: Remaja Roskadarya), h. 129
- M. Monoarfa, 2021. Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. Seminar Nasional Hasil Pengabdian, 1085–1092



