

MEDIA PEMBELAJARAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA

Ria Ayu Masfufah¹

Universitas PGRI Madiun, riaayumf@gmail.com

Lailatul Khomsin Muyasyaroh²

Universitas PGRI Madiun, khomsinlaila04@gmail.com

Devita Maharani³

Universitas PGRI Madiun, devitajkook05@gmail.com

Trenady Dheo Saputra⁴

Universitas PGRI Madiun, dheosaputra118@gmail.com

Fredyansyah Astrianto⁵

Universitas PGRI Madiun, ansyahfredy561@gmail.com

Dian Permatasari Kusuma Dayu⁶

Universitas PGRI Madiun, dayuprasanda12@gmail.com

ABSTRAK

Seorang guru harus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar karena kualitas pembelajaran sangatlah bergantung dengan kualitas pengajar dan bahan media ajar yang digunakan. Salah satu cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah dengan mengembangkan video pembelajaran melalui aplikasi *Canva*. Video pembelajaran merupakan media audio visual sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami murid. *Canva* merupakan suatu aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas guru dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai program kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka Belajar menuntut guru agar bisa beradaptasi dengan teknologi. Akan tetapi, masih banyak guru yang belum bisa mengoperasikan berbagai fitur teknologi. Salah satunya adalah mengoperasikan aplikasi *Canva* karena tidak semua fiturnya gratis, akses *offline* tidak tersedia, modul pembelajaran *hyper-content* hanya dapat digunakan dengan dua aplikasi, dan tentu saja, sinyal internet kinerja aplikasi *Canva* dapat berpengaruh. Hasil dari penelitian tersebut adalah pendidik/guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis video karena hal ini sangat membantu kejelasan materi pelajaran bagi peserta didik dalam menerapkan pembelajaran kurikulum Merdeka Belajar.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Canva, motivasi belajar, pembelajaran kurikulum merdeka.*

PENDAHULUAN

Pengimplementasian Kurikulum Merdeka dalam dunia pendidikan memerlukan pembelajaran yang berinovasi sebagai suatu ide, produk, metode, dan seterusnya yang dirasakan sebagai sesuatu yang baru guna mendorong terjadinya perubahan yang lebih baik. Kurikulum Merdeka dilakukan dalam rangka mendorong pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan relevan sehingga peserta didik dapat bernalar kritis, kreatif, dan mandiri. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mendukung hal tersebut. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dapat berlangsung optimal sesuai dengan yang diharapkan.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar adalah satu kesatuan entitas yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyaluran pesan kepada peserta didik pada proses pembelajaran secara *online* maupun secara *offline*. Media pembelajaran akan lebih memotivasi siswa untuk belajar, menulis, berbicara, sehingga akan terbangun imajinasi mereka. Adanya media pembelajaran juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, serta akan terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan belajar dikelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media, tidak hanya didalam kelas, tetapi juga di luar kelas. Hal itu dimanfaatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Teni (2018), media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut Arsyad dalam Sandi (2020), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu munculnya aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain *online* yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, persentasi, logo, video, sampul buku, dan lain sebagainya. Aplikasi *Canva* juga bisa terkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Media dan bahan ajar yang menarik dapat dibuat dengan desain yang ada pada aplikasi *Canva* tersebut. Guru dan siswa dapat berkreasi untuk menciptakan suatu karya yang menarik yang dapat ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Aplikasi *Canva* ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

METODE

Artikel ini menggunakan metode penelitian studi pustaka yang mana langkah-langkah penelitian dilakukan dengan cara mempelajari referensi-referensi dari buku, artikel, dan literatur lainnya..

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran

Menurut Teni (2018), media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut Arsyad dalam Sandi (2020), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Canva*.

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi *online* yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku, dan lain sebagainya. Aplikasi *Canva* juga bisa untuk berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaan aplikasi *Canva* sangat bermanfaat untuk membuat media bahan ajar yang menarik dengan desain yang ada pada aplikasi tersebut. Guru dan siswa dapat berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik yang dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.

Aplikasi *Canva* merupakan alat bantu yang menyediakan berbagai fitur kreatif yang membuat proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Seorang pendidik harus mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan peserta didik serta menyesuaikan tiap pelajaran dan ketertarikan siswa pada suatu media pembelajaran. Oleh karena itu, di era ini, guru harus memilih teknologi yang lebih cepat dan lebih maju serta memilih media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Media pembelajaran yang menarik akan membantu daya intelektual peserta didik.

2. Manfaat Canva Untuk Guru dan Peserta Didik

Aplikasi berbasis teknologi saat ini semakin canggih. Salah satunya yaitu aplikasi *Canva*. Aplikasi ini menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aplikasi *Canva* ini menyediakan banyak *template* unik, dan menarik, sehingga peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran. Salah satu *template* yang tersedia yaitu *Power Point* yang digunakan pendidik untuk kegiatan mengajar. *Power Point* merupakan program aplikasi kantor bertipe *slide show* pengganti lembar kerja siswa yang berguna untuk mempresentasikan konsep dan argument yang ditujukan pada peserta didik..

Pendidik biasanya menggunakan media pembelajaran *Power Point* untuk mempresentasikan materi selama proses pembelajaran yang dapat dilakukan secara daring maupun luring. Namun, guru harus kreatif dalam menyajikan presentasinya dengan cara yang menarik dan bagus untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Media digital *Canva* menyediakan warna, gambar, huruf, dan elemen lain untuk membuat presentasi *Power Point* terlihat lebih menarik. Pemanfaatan

template Power Point dalam *Canva* tidak ditujukan untuk guru saja, tetapi juga untuk peserta didik bila ingin menggunakan *Power Point*.

Selanjutnya, selain *Power Point*, guru juga dapat membuat sertifikat dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Desain-desain sertifikat disediakan dengan aneka pilihan. Selain itu, terdapat juga *template* video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, pengajar dapat memakai *template* menggunakan warna menarik dan tambahan *font* lainnya untuk memperindah *background* video saat ditampilkan. Tidak hanya pengajar yang bisa menggunakannya, peserta didik juga dapat memanfaatkan aplikasi tersebut. Manfaat penggunaan media *Canva* ini, selain mendapatkan ilmu pada pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif pada berbagai hal.

3. ***Kekurangan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran***

Kekurangan penggunaan *Canva* dijabarkan sebagai berikut:

1. Hanya dapat diakses menggunakan internet
Karena *Canva* berbasis web, internet adalah satu-satunya cara yang dapat mengakses *Canva*. Apabila tidak ada internet, *Canva* tidak dapat digunakan.
2. Beberapa fitur hanya dapat digunakan dengan akun premium
Canva memang mempunyai segudang fitur-fitur yang menarik, tapi tidak semua fitur itu dapat digunakan dengan gratis. Sebagian fitur hanya dapat digunakan dengan akun premium atau dapat kita gunakan setelah kita membayar.
3. Membutuhkan sinyal yang stabil
Sinyal internet yang dibutuhkan *Canva* pada saat melakukan aktivitas desain harus stabil dan kuat. Kekuatan sinyal minimalnya adalah H+ alias WCDMA/GSM.
4. Belum tersedianya fitur *insert tabel* untuk membuat *slide* presentasi
Walaupun *Canva* memiliki segudang fitur-fitur yang lengkap, *Canva* masih belum sempurna. Salah satu kekurangan *Canva* adalah tidak adanya fitur *insert tabel* agar kita bisa membuat tabel selayaknya di Microsoft Office dan Power Point.

4. ***Motivasi Belajar***

Motivasi belajar adalah suatu dorongan didalam diri sendiri yang mengarahkan seseorang untuk bertindak aktif dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu. Sudarwan (2002) menyebut bahwa motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Gray dalam Winardi (2002) mengemukakan bahwa motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan tertentu. Sadirman (2001:8) menyebutkan bahwa indikator motivasi belajar adalah tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, lebih senang bekerja mandiri dan cepat bosan pada tugas rutin. Oleh sebab itu penggunaan media *Canva*

yang menarik dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan motivasi belajar pada pembelajaran kurikulum merdeka.

5. *Kurikulum Merdeka*

Program Merdeka Belajar ini dilahirkan karena banyaknya keluhan pada sistem pendidikan. Salah satunya keluhan soal banyaknya peserta didik yang dipatok oleh nilai – nilai tertentu. Program Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan diperkuat oleh situasi sekarang ini dimana berbagai kegiatan diseluruh bidang kehidupan mengalami perubahan dratis. Dari situasi ini, muncullah berbagai kreativitas yang dilakukan oleh para guru dan siswa dapat belajar secara aktif agar tujuan pembelajaran tercapai.

Implementasi dari Kurikulum Merdeka merupakan bagian dari persiapan yang akan dihadapi dalam tantangan zaman di masa yang akan datang. Berkaitan dengan kebijakan kurikulum yang terus dilakukan agar tepat dan sesuai dengan yang diharapkan, maka seperti apa yang tertulis dalam Pembukaan UUD 1945 bahwa secara umum tujuan pendidikan nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Merdeka belajar merupakan bagian dari kebijakan baru yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) agar dapat memenuhi apa yang tercantum pada Pembukaan UUD 1945 tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi *Canva* dapat menjadi salah satu alternative untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Kurikulum Merdeka yang sudah mulai diterapkan di Indonesia. Aplikasi *Canva* merupakan hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran, seperti menghasilkan *slide Power Point*, video, gambar-gambar, poster, dan segala hal yang bersifat tampilan visual. Seiring dengan berkembangnya teknologi, guru disarankan menjadi contoh utama dalam menerapkan hasil dari kemajuan teknologi ini pada kegiatan pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Fajri, Z., Febriliana Dewi Riza, I., Azizah, H., Sofiana, Y., & Andila, A. (n.d.). *Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso*. 3. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/index>
- Hafni, N. D., Nurjanah, S., & Alviya, D. (n.d.). Peningkatan kemampuan guru dalam inovasi pembelajaran kurikulum merdeka di MI NU HIDAYATUN NAJAH. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, xx, No. xx.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

-
- Purba¹, Y. A., & Harahap, A. (2022a). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu*. 06(02), 1325–1334.
- Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen, T., & KADESI Yogyakarta, S. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Ruhaliah, R., Sudaryat, Y., Isnendes, R., & Hendrayana, D. (2020). Pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran “Merdeka Belajar” bagi guru bahasa Sunda di Kota Sukabumi. *Dimasatra*, 1(1).
- Marisa, M. (2021). Inovasi kurikulum “Merdeka Belajar” di era society 5.0. *Santhet:(Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora)*, 5(1), 66-78.
- Rahmasari, B. S., Chasanatun, T. W., Azzahra, S. N., & Septiyani, D. C. (2022). Workshop pelatihan pembelajaran Bahasa Inggris kepada guru TK dan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. *ABDIMAS EKODIKSOSIORA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, dan Sosial Humaniora (e-ISSN: 2809-3917)*, 2(2), 76-83.