



PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN MAHASISWA PGMI PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA KURIKULUM MERDEKA

Neli Rahmaniah¹⁾, Arita Marini²⁾ Agus Nilmada Azmi³⁾

Universitas Negeri Jakarta Indonesia^{1),2)}, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta³⁾

E-mail: neli_9919922014@mhs.unj.ac.id aritamarini@unj.ac.id agus.nilmada.azmi@uinjkt.ac.id

Submit: 1 Desember 2021., Revisi: 29 Januari 2022, Approve: 30 April 2022

Abstract

The Merdeka Curriculum is a curriculum design designed by the government as a strategy in dealing with learning loss due to the co-19 pandemic. The implementation of this independent curriculum strives for the learning process to adjust to the interests and character of students. This is a new challenge for teachers and prospective teachers to innovate in their learning. The teacher must act as a balancer, a link between curriculum goals and the interests and characteristics of students. The existence of a new paradigm shift and an increase in human resources including competent teachers must always be pursued, including by increasing teacher skills to be able to innovate in learning. This study aims to describe the use of the Canva application by educators as a creative, innovative and collaborative learning media in learning in the independent curriculum. This research uses the type of action research (action research). The results of the study after comparing the results of the survey at the beginning and at the end of learning as well as learning outcomes with several cycles, show that the use of the Canva application shows better creative results after being given treatment to PGMI students in making several types of learning media and learning tools such as making posters, infographics, video learning materials, modules, audio-visual media, visual media, presentations, and learning microsites. The results that show changes in creativity are of course very significant as a provision to become basic education teachers who are ready to adapt to the independent curriculum.

Keywords: Canva, Learning Innovation, Independent Curriculum.

Pengutipan: Rahmaniah, Neli, dkk. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa PGMI pada Mata Kuliah Media Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 6(1), 2022, 133-148. [jmie.v6i1.463](https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463).

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah membuat cara belajar peserta didik berubah, di mana mayoritas pembelajaran dilakukan secara daring di rumah dengan berbagai kebijakan yang menyertainya agar tidak menyulitkan guru, siswa, maupun orang tua (Dewi & Wajdi, 2021). Kondisi ini sangat sulit untuk efektif pada saat siswa tidak dapat belajar sendiri tanpa bantuan dari guru. Baik peserta didik maupun orang tua juga akan merasakan kesulitan jika tidak mampu menguasai teknologi untuk melaksanakan proses pembelajaran, seperti yang disampaikan Onyema dkk. (2020). Dalam rangka menyikapi kondisi tersebut, maka guru harus memanfaatkan lingkungan di sekitar sekolah sebagai sumber belajar. Guru dituntut untuk lebih kreatif memanfaatkan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan (Yanti & Fernandes, 2021).

Pendidikan di Indonesia diharapkan mempunyai arah dan tujuan yang baru, khususnya di tengah era perubahan setelah terjadinya pandemic covid-19 yang mengakibatkan kondisi pendidikan mengalami krisis pembelajaran. Hal ini berdampak pada perubahan paradigma agar tetap berkembang sesuai dengan tuntutan perubahan, sehingga pendidikan dapat tetap berjalan mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya (Nafrin & Hudaidah, 2021).

Dampak adanya perubahan akibat pandemic covid-19 menyebabkan terjadi perubahan pula pada kurikulum sekolah. Kurikulum diupayakan sedemikian rupa untuk memenuhi tujuan berdasarkan tuntutan perubahan, termasuk pada kurikulum merdeka. Kurikulum dijelaskan sebagai perencanaan pendidikan yang berstruktur yang di naungi oleh sekolah dan lembaga pendidikan, yang tidak terfokus hanya pada proses belajar mengajar, melainkan juga untuk membentuk kepribadian dan meningkatkan taraf hidup peserta didik di lingkungan masyarakat (Bahri, 2017). Adapun guru sebagai pelaksana kurikulum maka setiap ada perubahan kurikulum, guru harus beradaptasi dalam berbagai hal berkaitan dengan pembelajaran, mulai dari prinsip pembelajaran sampai pada proses penilaian, serta kerja sama yang baik antara siswa, guru, dan juga orang tua agar implementasi kurikulum dapat berjalan dengan optimal (Megandarisari, 2021).

Guru dan mahasiswa calon guru pendidikan dasar sebagai agen perubahan mempunyai tanggung jawab atas pendidikan dan kemajuan sebuah negara, mereka diharapkan mampu terus melakukan inovasi dalam pembelajaran dan mengembangkan diri sesuai dengan kompetensinya yang tertuang dalam paradigma baru pembelajar merdeka dalam kurikulum merdeka. Hal yang paling dibutuhkan saat ini adalah peran nyata dari para pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk melakukan sosialisasi mengenai kurikulum nasional, sehingga guru-guru maupun calon guru akan siap mengimplementasikannya.

Kurikulum Merdeka, menghadirkan konsep “Merdeka Belajar” bagi peserta didik yang dirancang untuk membantu pemulihan krisis pembelajaran yang terjadi akibat adanya pandemi

COVID-19. Penyesuaian ini membutuhkan penggunaan teknologi dan kebutuhan kompetensi ini menjadi salah satu dasar dikembangkannya Kurikulum Merdeka (Marisa, 2021). Pemanfaatan teknologi yang semakin masif serta berbagai program lain yang direncanakan oleh pemerintah seperti Sekolah Penggerak, Guru Penggerak, dan sebagainya menjadi salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji upaya pengimplementasian Kurikulum Merdeka yang telah dirancang oleh pemerintah di satuan pendidikan untuk pemulihan krisis pembelajaran akibat adanya pandemi COVID-19 dengan mengoptimalkan aplikasi Canva. Dengan terlaksananya penelitian ini terdapat gambaran bentuk-bentuk perangkat pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Canva, yang sesuai dengan tujuan maupun capaian pembelajaran dari pengimplementasian Kurikulum Merdeka, sehingga diharapkan ke depannya Kurikulum Merdeka dapat secara optimal menjadi solusi upaya untuk menyelesaikan krisis pembelajaran yang terjadi akibat adanya pandemi COVID-19 serta ketertinggalan pendidikan di Indonesia secara keseluruhan.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini sangat terasa pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Guru adalah komponen penting dalam proses pembelajaran. Semangat keprofesionalitas dan kreativitasnya guru akan mampu memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mewujudkan semua itu tentu diperlukan lagi hal yang lebih konkrit agar mutu pembelajaran lebih baik lagi. Berdasarkan wawancara awal, masih terdapat permasalahan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti pendidik yang kurang memotivasi, sikap profesionalisme guru dalam pelaksanaan tugas masih lemah, persiapan guru dalam menyampaikan pelajaran tidak stabil, kurangnya penggunaan media dan sumber belajar, dan kemampuan inovatif serta kreatifitas mengajar, guru masih tertinggal. Beberapa permasalahan ini seringkali membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran. Mereka sekedar datang untuk memenuhi kewajiban absensi atau kehadiran saja.

Adapun kemampuan lainnya yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yakni pendayagunaan atau fasilitas pendidikan. Mutu pembelajaran akan baik apabila dalam pelaksanaan proses pembelajaran didukung oleh fasilitas atau alat pendidikan yang tersedia. Hal ini sebagaimana pendapat yang dikemukakan bahwa peningkatan mutu pembelajaran akan terwujud secara baik apabila dalam pelaksanaannya didukung oleh komponen-komponen

peningkatan mutu yang ikut andil dalam pelaksanaannya, antara lain pendayagunaan alat/fasilitas pendidikan (Rosdijati & Widyaiswara, 2015).

Beberapa studi literatur menjelaskan bahwa pemanfaatan berbagai media termasuk aplikasi berbasis internet saat ini telah mendukung peningkatan belajar siswa. diantaranya yaitu penelitian tentang penggunaan aplikasi Canva for education memberikan dampak yang signifikan bagi pelajar. Dengan menggunakan aplikasi Canva, proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, guru dapat mengajar dengan kreativitas, serta mengajarkan keterampilan kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan temuan (Garris Pelangi, 2020) dan (Yundayani et al., 2019), yang menemukan bahwa strategi pembelajaran menggunakan Canva untuk pendidikan memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan penguasaan materi pelajaran, sehingga membantu siswa untuk mempersonalisasikan pengalaman belajar mereka. Berikutnya menurut temuan Fauziyah, Widodo, dan Yappi bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan Canva dalam kelas, banyak berdampak pada peningkatan kemampuan menulis mereka dan mereka merasa antusias belajar dengan menggunakan aplikasi Canva for education (Fauziyah, Widodo, Yappi: 2022).

Hasil temuan berikutnya memaparkan bahwa melalui Canva pendidik mampu merancang presentasi pengajaran sekaligus membuat rekamannya. Hal ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas mengajar bagi peserta didik (Maolida dan Salsabila, 2021)

Dengan demikian, aplikasi Canva dapat dioptimalkan secara lebih luas oleh guru sebagai media dalam pembelajaran inovatif, khususnya pada kurikulum merdeka saat ini. Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru, yang menuntut kreativitas guru dalam mengajar. Hadirnya kurikulum merdeka membawa tantangan tersendiri bagi guru maupun calon guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran, dimana guru sebagai fasilitator dan mediator harus dapat menghadirkan pembelajaran yang berpusat pada murid. Pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari kehari, maka Pendidikan juga akan bertambah baik dan berkualitas (Farmawati et al., 2018). Peningkatan kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks (Rahimi dan Shute 2021)

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (*action research*). David Coghlan and Teresa Brannick (2010) menyatakan bahwa penelitian tindakan merupakan salah satu pendekatan penelitian ilmiah yang mempunyai dua tujuan yaitu mengambil tindakan (untuk perbaikan) dan membangun pengetahuan atau teori tentang

tindakan. Hasil penelitian tindakan tidak seperti dalam penelitian tradisional yang hanya menghasilkan pengetahuan. Penelitian tindakan bersifat siklus yang terus menerus yaitu: 1) perencanaan, 2) mengambil tindakan; 3) evaluasi atas tindakan dan seterusnya sampai dapat ditemukan tindakan yang efektif dan efisien.

Penelitian tindakan bukan merupakan penelitian tentang orang, atau mencari informasi untuk memperoleh jawaban yang benar. Penelitian tindakan melibatkan objek/partisipan untuk memperbaiki ketrampilan, teknik dan strategi. Penelitian tindakan juga bukan penelitian untuk mempelajari mengapa kita mengerjakan sesuatu, tetapi lebih pada bagaimana mengerjakan sesuatu secara lebih baik. Peneliti melakukan penelitian awal untuk menemukan masalah dan potensi, dan selanjutnya peneliti menemukan atau menciptakan tindakan baru untuk memecahkan masalah atau untuk meningkatkan perbaikan kerja. Tindakan yang ditemukan atau diciptakan tersebut, selanjutnya diuji dengan menggunakan beberapa siklus, sampai tindakan tersebut terbukti atau tidak terbukti secara konsisten dapat meningkatkan hasil yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran inovatif dengan menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan pada mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Berdasarkan hasil wawancara sementara, pada kelas semester 4 belum memanfaatkan aplikasi Canva sebagai pendukung dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mencoba membuat desain pembelajaran pengembangan berbagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai bekal keterampilan sebagai calon guru sekolah dasar.

Aplikasi Canva adalah salah satu platform desain berbasis web yang juga bisa diunduh pada sistem android. Aplikasi ini menyediakan dan memfasilitasi fitur-fitur yang banyak kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan. Canva merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas, sehingga baik guru maupun siswa dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah, interaktif dan menyenangkan (www.canva.com). Dalam pembahasan ini, peran pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran, khususnya pada era kurikulum merdeka saat sekarang ini. Disamping itu juga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan pendidik maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik serta gaya belajarnya.

Bagi pendidik yang telah memiliki akun belajar.id, maka akan lebih bisa mengoptimalkan aplikasi Canva karena saat ini terdapat program kemdikbud dengan memberikan akun belajar.id untuk seluruh guru pada jenjang PAUD, SD, SMP, SMA, SMK dan SLB. Dengan memiliki akun belajar.id maka akun belajar ini bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang

bervariatif. Salah satu pemanfaatan akun belajar.id, yaitu bisa dimanfaatkan untuk mendaftar pada *platform Canva For Education*.

Di era menuju Society 5,0 peningkatan teknologi semakin pesat. Bermunculan berbagai platform atau aplikasi yang mengklaim memiliki banyak keunggulan. Namun, bagi pendidik yang Non-Tech Savvy tetap saja akan mengalami kesulitan dalam memilih maupun menggunakan sebuah aplikasi. Pendidik atau calon pendidik harus memiliki kecermatan dalam memilih platform pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan salah satu platform yang patut diandalkan di masa kini dan di masa yang akan datang, Hal ini didasarkan pada temuan penelitian ini yang mendukung temuan-temuan penelitian sebelumnya.

Tabel 1. Karakteristik Fitur-Fitur Aplikasi Canva

NO.	Fitur	Fungsi
1	Design	Membuat berbagai desain presentasi, poster, video materi, infografis dan sebagainya dengan memanfaatkan template yang tersedia, atau bisa juga dengan membuat dari canvas kosong.
2.	Elements	Perpustakaan objek/materi, terdapat lines, graphics,foto, video, audio, tabel, stikers,frames, grids, dan bermacam koleksi lainnya. Cara menginputnya adalah dengan menggunakan kata kunci untuk mencari objek yang dibutuhkan.
3.	Uploads	Fitur yang berfungsi untuk menyertakan foto, audio, atau video yang dibutuhkan. Bisa langsung memanfaatkan elemen dari Canva maupun upload dari koleksi pribadi.
4.	Text	Untuk menambahkan teks dengan berbagai jenis font, ukuran, dan layout settingnya.
5.	Projects	Berisi hasil kreasi yang telah dibuat, baik berupa gambar, video, dan lainnya. Kreasi yang telah dibuat akan tersimpan secara otomatis dalam fitur ini.
6.	Audio	Berisi bermacam audio yang dapat digunakan pada saat berkreasi membuat sebuah project.
7.	Video	Berisi bermacam video yang dapat digunakan pada saat berkreasi membuat sebuah project.

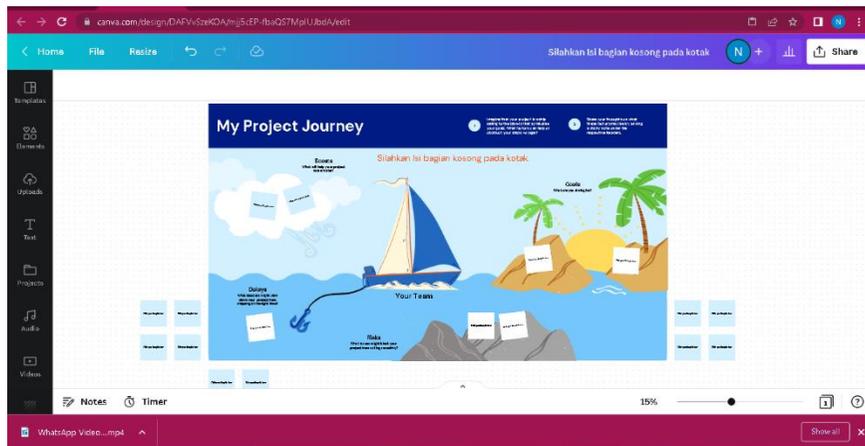
8.	Background	Memudahkan untuk memilih bermacam-macam background sesuai dengan kebutuhan dan tema. Ketikkan kata kunci yang sesuai.
9.	Embeds	Fitur ini berfungsi <i>Hyperlink</i> , juga untuk menambahkan materi yang bersumber dari link website, berbagai aplikasi, seperti link youtube dan lain-lainnya.
10.	QR Code	Fitur ini berfungsi untuk menambahkan QR code pada kreasi yang dibuat, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media interaktif.
11.	Logo	Berfungsi menyertakan logo lembaga, instansi, ataupun produk sesuai dimiliki, caranya dengan mengupload logo melalui fitur ini.
12.	Integrasi Aplikasi Lainnya	Berisi berbagai fitur untuk terintegrasi ke aplikasi lainnya seperti Bitmoji, Teams, Drive, Google Classroom, Emoji, Draw, Youtube dan sebagainya.

Sumber : www.canva.com

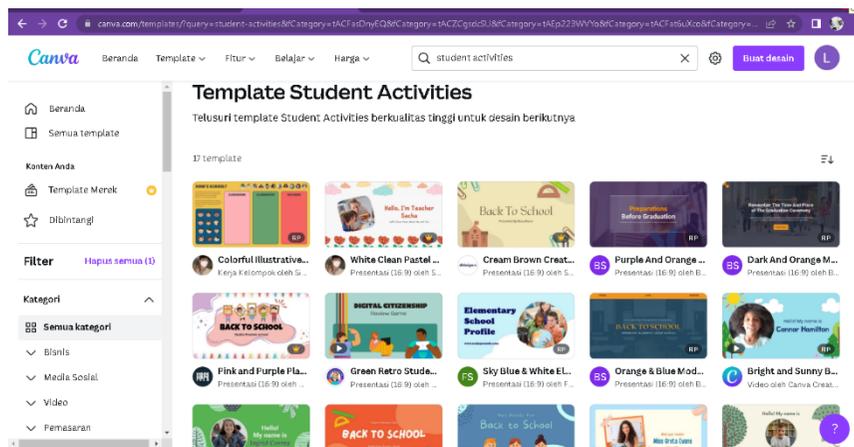
Berdasarkan pantauan pada situs web Canva, manfaat yang bisa dioptimalkan dengan aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan perpustakaan sumber materi (elemen) yang bebas hak cipta, mulai dari rencana pelajaran hingga laporan dan poster. Tingkatkan interaksi dengan gif, video, animasi, dan musik.
2. Memiliki lebih dari 420.000 template siap pakai, sehingga memudahkan siapapun baik yang sudah terbiasa mendesain ataupun bagi yang tidak memiliki dasar keterampilan mendesain sama sekali akan sangat terbantu.
3. Terintegrasi ke LMS, seperti Google Classroom atau Microsoft Team, sehingga memudahkan pendidik untuk mendistribusikan karya maupun tugas ke LMS dari aplikasi Canva langsung.
4. Memudahkan pendistribusian ke berbagai sosial media, seperti Whatsapp, facebook, Telegram, Instagram, Youtube, Reels, Pinterest, TikTok, LinkedIn dan sebagainya.
5. Siswa dapat menggunakan Canva untuk mendemonstrasikan pembelajaran melalui berbagai format; proyek grup, video, poster, dan lainnya.

6. Terdapat menu whiteboard, dengan fitur ini pendidik dan peserta didik dapat melakukan kegiatan project bersama secara interaktif, ataupun antar kelompok siswa untuk berkolaborasi pada papan tulis yang sama.
7. Terdapat fitur membuat ruang kelas (*classroom*), sehingga pendidik dan peserta didik lebih mudah berinteraksi dan berkreasi Bersama hanya melalui satu aplikasi saja. Misalnya menggunakan strategi ice breaking, permainan games edukasi, dan sebagainya.



Gambar 1: Fitur whitboard yang dapat digunakan untuk aktivitas kolaborasi



Gambar 2: Fitur Design di Canva dengan tamplate untuk aktivitas siswa

Selain kelebihan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik, terdapat beberapa kekurangan yang ditemukan, yaitu;

1. Canva merupakan aplikasi yang sangat mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, jadi apabila tidak adanya internet atau kuota pada gadget atau laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat digunakan atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Terdapat beberapa jumlah *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya yang masuk pada kategori elemen pro atau harus berbayar, ada pula yang free atau tidak berbayar. Untuk kekurangan ini, dapat diatasi dengan menggunakan akun belajar.id, maka pendidik dan peserta didik akan mendapatkan akses mendaftar akun *Canva for Education*. Dengan akun tersebut maka semua elemen yang pro atau berbayar bisa diakses secara free. Ini adalah salah satu dukungan dari aplikasi canva untuk berkontribusi pada bidang Pendidikan di Indonesia.

Implementasi Penggunaan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Calon Guru

Setelah mempelajari beberapa literatur hasil kajian tentang pemanfaatan Canva, maka peneliti mencoba membuat survey berupa pertanyaan terbuka untuk segenap guru-guru seluruh Indonesia yang tergabung dalam komunitas Canva untuk Pendidikan dan Canva for Teacher di sosial media Facebook, yang anggotanya adalah ribuan guru-guru dari seluruh Indonesia. Pertanyaan dimaksudkan sebagai analisis kebutuhan dan sekaligus investigasi apakah penggunaan Canva masih relevan, sudah tidak update lagi, atautkah justeru semakin mendukung tugas-tugas sebagai guru di era kurikulum merdeka.

Berikut pertanyaan yang disampaikan;

“Bapak Ibu guru, dalam implementasi kurikulum merdeka saat ini, kreasi apa saja yang biasanya Bapak/Ibu maksimalkan dengan aplikasi Canva?”

Berikut jawaban guru-guru yang sudah dikategorikan dan direduksi .Aplikasi Canva sangat mendukung tugas sebagai guru, yaitu untuk membuat presentasi, video pembelajaran, poster pendidikan, sampul dan stiker, kalender, website, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), musik pengantar KSE (Kompetensi Sosial Emosional, jurnal mengajar, materi ice breaking, banner, pemberian tugas ke siswa, modul interaktif, game edukasi dan kreasi bentuk lainnya.

Setelah memperoleh gambaran tentang jawaban dari segenap guru-guru, peneliti berkesimpulan bahwa guru maupun calon guru harus memiliki daya kreativitas yang tinggi dan menemukan inovasi baru dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itulah mereka harus diberikan keterampilan mengembangkan strategi maupun bahan ajar. Salah satunya yakni dengan mengoptimalkan aplikasi Canva. Dalam hal ini, peran guru menjadi fokus utama yang hendak dikembangkan sebagai proses inovasi. Hal ini sejalan dengan teori Miles bahwa dalam sistem sosial termasuk sistem pendidikan diperlukan kejelasan peran yang diperlukan untuk melancarkan jalannya pencapaian tujuan inovasi yang relevan dengan komponen ini, misalnya: peran guru sebagai pemakai media (maka diperlukan keterampilan menggunakan berbagai

macam media), peran guru sebagai pengelola kegiatan kelompok, guru sebagai anggota team teaching, dan sebagainya (Miles, 1964).

Kemudian peneliti membuat perencanaan pembelajaran peningkatan keterampilan dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan:

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti melakukan survei analisis kebutuhan, dengan mencari data sejauh mana tingkat kebutuhan penggunaan Canva bagi guru maupun calon guru. Kemudian membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terdapat praktik peningkatan keterampilan dengan menggunakan Canva.

2. Tahap Penerapan

Dengan mengacu pada RPP yang telah dibuat, kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran berupa dasar-dasar teori tentang media pembelajaran selama beberapa kali, kemudian praktek membuat beberapa jenis media pembelajaran dengan menggunakan Canva. Pada tahap menjelang produksi, mahasiswa calon guru diberikan tugas masing-masing untuk membuat Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran (RPMP) sesuai dengan pemilihan jenis media pembelajaran yang hendak diproduksi.

Berikut contoh RPMP yang telah disusun;

Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

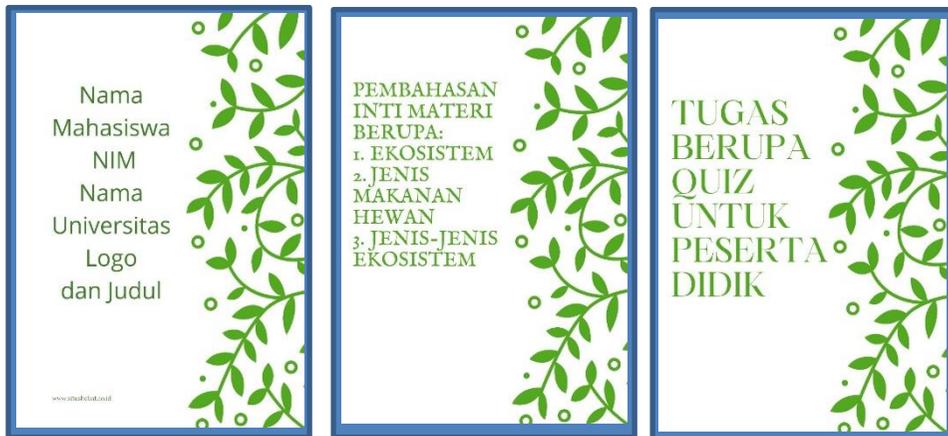
Sumber Buku	: Buku Siswa Tema 5 Ekosistem
Materi Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Sub Pokok Bahasan	: Komponen Ekosistem
Kelas	: 5 (lima) SD/MI
Jenis Media	: Media Berbasis Cetak (Berupa Poster)

Pertimbangan Media:

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kurikulum 2013 tingkat Sekolah Dasar (SD) hanya terdapat di tingkat 4, 5, dan 6. Materi tersebut masuk ke dalam buku tematik. Bagi peserta didik di tingkat 5 Sekolah Dasar (SD) yang baru saja naik tingkat, mungkin merasakan hal yang baru dengan materi pelajaran tentang pengetahuan alam tersebut. Hal ini menjadi tantangan bagi para pendidik untuk mengenali maksud dan tujuan pembelajaran secara mendalam.

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	2.5 Memahami Ekosistem dan jaring-jaring makanan.	4.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5 Menjelaskan bagian-bagian dari ekosistem dan jenis makanan hewan. 3.6 Mengidentifikasi jenis-jenis Ekosistem.

Garis Besar Rancangan Isi Media



3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, mahasiswa calon guru harus membuat storyboard terlebih dahulu berdasarkan RPMP yang telah dirancang sebelumnya. setelah storyboard divalidasi, baru dibuatlah produksi mediana sehingga bisa digunakan sebagai contoh bahan ajar yang nantinya dapat digunakan. Berikut contoh storyboardnya;

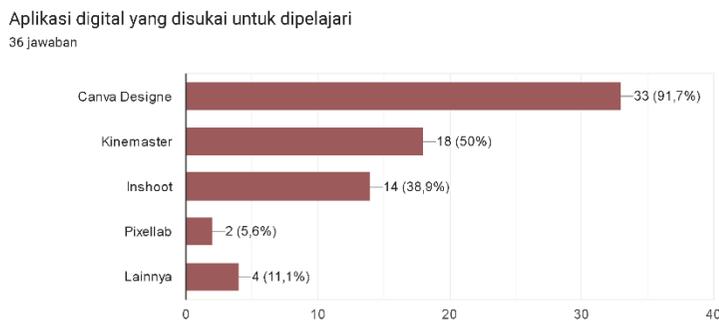
No.	Tahapan	Keterangan	Lembar ke -	Gambar Poster
1	Pembukaan	Berisi Nama Mahasiswa, NIM, Nama Universitas, Logo, dan judul	1	
2	Isi/Pembahasan	<p>Berisi tentang materi Ekosistem</p> <p>Pembahasan inti materi berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ekosistem 2. Jenis makanan hewan 3. Jenis-jenis Ekosistem 	2 sampai dengan 7	

				 <p>TERDAPAT TIGA PENYUSUN EKOSISTEM YAKNI INDIVIDU, POPULASI, DAN KOMUNITAS.</p> <p>INDIVIDU ADALAH MAHLUK HIDUP TERSEKAL, CONTOHNYA: BEKOR KAMBING, BEKOR BUNUNG, BEKOR KUCING, PINUS CEMARA, DAN POHON PINUS.</p> <p>POPULASI ADALAH KUMPULAN DARI INDIVIDU YANG SAMA YANG MENEMPATI DAERAH TERSTABIL, CONTOHNYA DI DALAM SEBUAH KOLAM TERDAPAT POPULASI BERBAJAJI JENIS IKAN, TUMBUHAN TERATAI DAN LEMBU.</p> <p>KOMUNITAS ADALAH POPULASI MAHLUK HIDUP DI SAMA DAERAH TERSTABIL, CONTOHNYA KOMUNITAS SUNGAI DAN KOMUNITAS PASANGI BERPULU.</p> <p>Jenis-jenis ekosistem :</p> <p>Ekosistem dibedakan oleh tingkat curah hujan dan iklim yang terjadi di dalam suatu ekosistem itu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ekosistem hutan hujan tropis 2. Ekosistem sabana 3. Ekosistem padang rumput 4. Ekosistem gurun 5. Ekosistem taiga 6. Ekosistem tundra <p>Dari keenam jenis ekosistem tersebut, ekosistem yang paling subur adalah ekosistem hutan hujan tropis karena hampir semua makhluk hidup dapat hidup di dalamnya, sedangkan ekosistem tundra adalah ekosistem yang paling dingin dan kering sehingga tidak banyak hewan dan tumbuhan yang dapat hidup di dalamnya.</p> <p>Ekosistem dibagi menjadi dua yakni ekosistem alami dan ekosistem buatan.</p> <p>Ekosistem alami terdiri dari ekosistem air dan ekosistem darat. Ekosistem air terdiri dari ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Contohnya adalah danau, kolam, sungai, dan laut. Di ekosistem air tawar terdapat tumbuhan ganggang sedangkan di di ekosistem air asin terdapat berbagai jenis terumbu karang, karang, koral dan alga.</p> <p>Ekosistem buatan dibuat untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia contohnya adalah sawah dan bendungan.</p>
3	Penutup	Quiz	8	 <p>Quiz</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambarkan salah satu jenis ekosistem. 2. Apa itu ekosistem alami? 3. Apa itu habitat makhluk hidup? 4. Sebutkan 3 hewan yang suka memakan rumput! 5. Tuliskan pendapatmu tentang ekosistem yang ada disekitar rumahmu!

Setelah proses produksi media selesai, sebelum proses distribusi harus dipresentasikan terlebih dahulu untuk direview dan dievaluasi bersama. Adapun desain poster dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva, dengan pengajaran maupun tutorial langsung dari dosen. Siklus ini dilakukan beberapa kali hingga menghasilkan perubahan keterampilan yang konsisten.

Dengan mengenalkan sekaligus memberikan pelatihan penggunaan Canva langsung kepada mahasiswa PGMI, akhirnya mereka semakin percaya diri dengan kemampuan baru yang telah dimiliki, hingga dapat membuat jenis-jenis media lainnya selain poster, seperti media audiovisual, modul, microsite dan lainnya.

Dengan mengenal dan mempelajari penggunaan Canva, mahasiswa semakin kreatif dan lebih berminat untuk mengeksplorasi lebih jauh lagi dalam memanfaatkan Canva untuk pembelajaran. Hal ini tergambar dalam diagram berikut;



Gambar 3: Diagram minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Canva

Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan bahwa kelebihan dalam aplikasi canva ialah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2019).

Adapun hasil penelitian tindakan ini merupakan jenis inovasi dalam bidang pendidikan. Inovasi pendidikan merupakan suatu ide, gagasan, hal-hal praktis, cara, strategi, maupun barang-barang hasil buatan manusia yang diamati dan dirasakan sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok masyarakat untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah pendidikan. Hal ini sesuai dengan contoh penjelasan teori Miles yaitu tentang peran yang diperlukan. Dalam sistem pendidikan diperlukan kejelasan peran yang diperlukan untuk melancarkan jalannya pencapaian tujuan inovasi yang relevan dengan komponen ini, misalnya: peran guru sebagai pengguna media (maka diperlukan keterampilan menggunakan berbagai

macam media), peran guru sebagai pengelola kegiatan kelompok, guru sebagai anggota team teaching, dan sebagainya (Miles, 1964).

KESIMPULAN

Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan, bahkan pada masa kurikulum merdeka saat ini, Canva lebih support dalam membuat aksi nyata maupun refleksi, bentuk supportnya yakni memberikan kemudahan bagi pendidik atau guru mulai tingkat PAUD hingga SMP dengan akun belajar.id dapat mengakses semua fitur yang ada secara leluasa. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam *template* serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat, khususnya dalam kurikulum merdeka saat ini. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai salah satu aplikasi digital sangat bisa diandalkan dalam pemenuhan tugas mengajar seorang guru atau pendidik. Adapun strategi yang digunakan yakni menyusun Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran (RPMP), menyusun Storyboard serta memproduksinya dengan bantuan aplikasi Canva. Keseluruhan proses tersebut secara ringkas terbagi dalam 3 tahapan, yaitu; tahap perencanaan, tahap penerapan, dan tahap pengembangan. Penelitian lebih lanjut masih diperlukan sehubungan dengan perkembangan munculnya fitur-fitur terbaru dalam aplikasi Canva. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan di akhir pembelajaran, mahasiswa calon guru menyatakan

REFERENSI

- Bahri, S. (2017). *Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya*. Jurnal Ilmiah Islam Futura, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Budiman, I. (2017). *Model pembelajaran latihan inkuiri untuk meningkatkan penguasaan konsep energi rumah tangga dan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Pascasarjana Magister PAI, 1(1), 40–46.
- Canva. 2022. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." Canva for Education. Diambil 8 Agustus 2022 (<https://www.canva.com/education/>)
- Creswell, Jhon.W. (2013) *Research Design*. (Tejemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Coghlan, David (2005). *Doing Action Research In Your Own Organization*; SAGE Publications; London _ Thousand Oaks _ New Delhi;
- Dewi, M. P., & Wajdi, M. B. N. (2021). Distance learning policy during pandemic COVID-19. *EDUTECH: Journal of Education and Technology*, 4(3), 325–333. <https://doi.org/10.29062/edu.v4i3.192>

- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada SMA Negeri Di Kota Makassar". JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 1(2), 23.
- Garris Pelangi. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 Pemanfaatan, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/Sasindo.V8i2.79-96>
- Marisa, M. (2021). *Inovasi kurikulum "Merdeka Belajar" di era society 5.0*. Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora), 5(1), 66–78.
- Maolida, Elis Homsini, dan Vina Aini Salsabila. 2021. "Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers." AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 1, No. 2: 54–60. doi: 10.35870/ajad.v1i2.13
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/1317>
- Megandarisari, M. (2021). *Adaptasi kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini di masa pandemi COVID-19*. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.35868>
- Nabielah Luaily Fauziyah, J. Priyanto Widodo, Shierly Novalita Yappi, 2022. *The Use of 'Canva for Education' and the Students' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text*, Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal) Volume 5, No 1, February 2022, Page: 6368-6377. DOI: <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>
- Miles, M. B. (1964). *Innovation in Education*. New York: Bureau of Publication.
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). *Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi COVID-19*. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Onyema, E. M., Eucheria, N. C., Obafemi, F. A., Sen, S., Atonye, F. G., Sharma, A., & Alsayed, A. O. (2020). *Impact of Coronavirus pandemic on education*. *Journal of Education and Practice*, 11(13), 108–121. <https://doi.org/10.7176/JEP/11-13-12>
- Rosdijati, Nani dan Widayiswara. 2015. *Peran dan Fungsi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. <http://www.lmpmpjateng.go.id>, Diakses padatanggal 14 Nov 2016
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika. Vol. 7(2).
- Yanti, A. A., & Fernandes, R. (2021). *Adaptasi Guru Terhadap Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19 (studi kasus Guru MAN 2 Kota Padang Panjang)*. *Jurnal Perspektif*, 4(3), 459. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v4i3.479>
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *Journal of English Education*, 7(2), 169–176. <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>. Received