

Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sosiologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sidareja

Waryatin

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v19i.1348](https://doi.org/10.30595/pssh.v19i.1348)

Submitted:

June 20, 2024

Accepted:

November 10, 2024

Published:

November 30, 2024

Keywords:

Canva; Creativity; Learning Motivation; Sociology Learning

ABSTRACT

The utilization of technology in Sociology learning can be used as a learning support, especially in schools that have implemented an independent curriculum. Learning media is not only a tool for presenting scientific information but also as a tool to help interact to achieve good learning outcomes. One of the technology-based learning media is the application, of the many applications that exist in the world of technology is the Canva application. Teachers can provide opportunities for students to engage their abilities and motivation in learning materials through Canva applications. This research was conducted using a qualitative research approach using observation, interview, documentation, and questionnaire techniques. The purpose of this study was to determine how the use of Canva application as a Sociology learning media in increasing learning motivation and creativity of class X students of SMA Negeri 1 Sidareja in the even semester of the 2023/2024 academic year. The results of this study indicate that Canva-based learning media is very well used in the Sociology learning process because it can increase students' enthusiasm and motivation in participating in Sociology learning. The Canva application can also increase student creativity in making Sociology material designs, such as poster and infographic designs. Canva-based learning media can also increase student creativity, especially in making designs, so that learning becomes more fun.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Waryatin

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182, Indonesia

waryatin89@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkualitas diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas di berbagai satuan pendidikan belum dilakukan secara maksimal, disebabkan adanya berbagai kendala baik dari aspek guru, peserta didik, maupun fasilitas yang ada belum memadai dalam mendukung pembelajaran yang berkualitas. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Keberhasilan suatu proses pembelajaran akan tercapai apabila media pembelajaran dapat digunakan secara efektif.

Media pembelajaran dapat memberikan gambaran konkrit tentang materi yang bersifat abstrak dan membantu anak dalam belajar (Nurdin, 2023). Media pembelajaran menunjukkan penggunaan media

pembelajaran tidak hanya sebagai alat untuk menyajikan informasi ilmiah tetapi juga sebagai alat untuk membantu berinteraksi untuk mencapai hasil belajar yang baik (Potter, 2018). Permasalahan dalam pembuatan media pembelajaran digital yang dialami guru menyebabkan sebagian guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran antara lain kurangnya pengetahuan guru, kurangnya keterampilan guru, kurangnya waktu, dan merasa nyaman dengan metode konvensional (Dania, et.al., 2023). Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran.

Banyak media pembelajaran digitalisasi yang digunakan oleh para pendidik untuk meningkatkan kualitas belajar siswa agar dapat memudahkan pendidik dan siswa untuk dapat memahami suatu pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan bantuan media pembelajaran visual ini akan membuat pembelajaran menjadi menarik bagi siswa, sehingga membuat siswa antusias dalam belajar (Katona, et.al., 2022). Media pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi hal yang penting untuk peningkatan pembelajaran sebagai media dalam pembelajaran guna menunjang kreativitas dan keberhasilan dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran oleh guru menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran dari kreativitas guru itu sendiri. Permasalahan kesulitan belajar siswa biasanya bersumber dari media pembelajaran, ditandai dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman atau fakta yang ditemui sehari-hari, situasi belajar mengajar di kelas, dan media pembelajaran yang digunakan guru (Blilat & Ibriz, 2020). Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran berakibat rendahnya penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, siswa mudah merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Sosiologi.

Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran Sosiologi dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran khususnya pada sekolah-sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan peserta didik untuk mandiri mengeksplorasi berbagai sumber belajar berbasis teknologi. Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik (Chumsukon, 2021). Untuk itu perlu pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar akan mencapai keberhasilan dalam sebuah proses belajar mengajar apabila dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti minat anak dalam belajar, adanya motivasi baik interen maupun eksteren, dan sebagainya. Minat bisa datang dari luar maupun dalam diri anak. Minat merupakan modal yang besar untuk keberhasilan dalam belajar (Heriyati, 2017). Minat belajar anak akan muncul dengan salah satu cara yaitu motivasi belajar, karena motivasi belajar juga akan berpengaruh berefek pada prestasi belajar. Menurut Lestyowati motivasi merupakan suatu proses menginisiasikan dan mempertahankan aktivitas untuk mencapai tujuan (Lestyowati, 2020).

Kualitas pembelajaran yang meningkat diharapkan mampu mengarahkan siswa menjadi lebih kreatif, sehingga sebuah media yang bisa digunakan sebagai penunjang (Prihartini & Sriyanto, 2023). Melalui media Canva, peneliti mencoba menerapkannya dalam pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan keingintahuan siswa sehingga siswa terarah untuk lebih mengembangkan kreativitasnya ketika belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan pembahasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Sosiologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sidareja Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara transgulasi, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiono, 2019). Tujuan penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sosiologi dapat mempengaruhi motivasi belajar dan kreativitas siswa kelas X SMA Negeri 1 Sidareja semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Media Canva yang digunakan adalah beberapa gambar/ desain/ grafis yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner pada 30 siswa kelas X dari SMA Negeri 1 Sidareja. Lembar observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi merupakan teknik pengumpulan yang digunakan. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan data dari sumber langsung melalui komunikasi. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa yang sesuai dengan data yang diinginkan. Observasi membuat data yang diperoleh menjadi lebih lengkap dengan cara mengamati tiap tindakan tingkah laku yang terjadi. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data rekaman kejadian, seperti foto saat pembelajaran dan nilai Sosiologi siswa. Sebelum menggunakan Canva, juga dilakukan pra-wawancara

kepada peserta untuk memahami sepenuhnya pandangan mereka terhadap pembelajaran Sosiologi. Setelah pembelajaran menggunakan Canva dilakukan kembali wawancara kepada beberapa siswa bertujuan untuk mengumpulkan pendapat siswa tentang penggunaan Canva dalam pembelajaran Sosiologi serta manfaat yang mereka peroleh dari pembelajaran tersebut.

Menurut Sugiono (2019) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dengan pedoman pertanyaan yang sudah dibuat diharapkan pernyataan dari responden dapat mempermudah untuk rekapitulasi catatan hasil pengumpulan data penelitian. Pada tahap wawancara peneliti meminta kepada responden agar memberikan informasi sesuai yang dirasakan dan dialami pada saat penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X. Teknik angket dengan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis terhadap responden untuk dapat memperoleh informasi secara maksimal. Angket dibagi di dalam kelas X secara random sebanyak 30 lembar angket untuk mengetahui hasil jawaban dari siswa tentang manfaat media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis data merupakan serangkaian kegiatan menemukan, mencatat dan merangkun dan melaporkan temuan sistematis, data yang dianalisis merupakan hasil wawancara, dokumentasi maupun hasil observasi. Pelaksanaan analisis data ini bersamaan atau setelah pengumpulan semua data selesai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Perencanaan bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang tepat sehingga siswa merasa nyaman dengan materi yang disiapkan (Ikhlis et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu menginspirasi siswa untuk belajar lebih kreatif dan dinamis di dalam kelas, juga dapat membantu siswa dalam memfokuskan pada materi pelajaran, memperkuat tujuan mereka belajar sehingga akan muncul ide-ide dari refleksi siswa sendiri dan tujuan belajar akan lebih berhasil dan tercapai (Kim et al., 2019). Hasil observasi yang dilakukan masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Canva, karena selain faktor jaringan internet yang susah di area kelas X, banyak guru yang belum memahami cara menggunakan aplikasi Canva.

Salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Kemudian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Syaharuddin, et al., 2023). Media pembelajaran membantu guru dalam memperlancar dan mempermudah kegiatan belajar siswa, sehingga penggunaannya harus memperhatikan ketepatan materi atau bahan ajar sesuai waktu. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam mengajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar (Blilat & Ibriz, 2020).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai peralatan (tools) seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Platform Canva dapat meningkatkan motivasi belajar menulis siswa sekolah menengah. Platform Canva memengaruhi persepsi siswa terhadap pemanfaatan teknologi untuk membantu mereka belajar menulis. Siswa belajar secara khusus bahwa memanfaatkan Canva membuat belajar menulis menjadi lebih menyenangkan (Ngoc & Huyen, 2023). Menurut Titiyani dengan bantuan Canva, guru dapat memberikan kesempatan unik bagi siswa untuk melibatkan kemampuan dan motivasinya dalam materi yang dipelajari (Sugiani, 2023).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mutlak dikuasai oleh seorang guru untuk menyambut perubahan dan pembelajaran di Abad 21. Penggunaan Aplikasi Canva akan menjadi salah satu solusi untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna yang pada akhirnya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Aplikasi Canva bisa menjadi alternatif yang tepat dalam pembelajaran apabila terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar (Kurniawan & Sriyanto, 2022).

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian kualitatif dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva. Media pembelajaran berbasis Canva yaitu salah satu aplikasi yang dapat memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain yang diinginkan. Canva menyediakan desain menarik berupa tema, fitur-fitur dan kategori yang ada didalamnya (Nillofa Ende et al., 2022). Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Banyak elemen yang dapat diakses dan dikreasikan sesuai dengan kebutuhan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Canva memiliki banyak layout yang dapat dimanfaatkan, seperti infografis, poster, ilustrasi, banner spanduk, bulletin, logo, pamflet, powerpoint, postingan, spanduk, kartu, makalah, sampul majalah, kartu nama, undangan, kartun lucu, komposisi foto, laporan, sampul buku, dan banyak lagi.

Banyaknya desain yang menarik dapat dimanfaatkan oleh guru agar pembelajaran Sosiologi menjadi lebih menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak monoton hanya menggunakan ceramah. Pemanfaatan Canva dapat menimbulkan ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar dan penyelesaian tugas-tugas Sosiologi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dapat membuat motivasi belajar siswa meningkat dan siswa akan lebih semangat ketika proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media Canva ini dilakukan pada pelajaran Sosiologi kelas X pada materi fungsi Sosiologi dalam mengkaji gejala sosial. Penelitian ini dilakukan untuk melihat keefektifan dari media pembelajaran berbasis Canva dalam materi tersebut dengan menugaskan siswa membuat poster tokoh Sosiologi dan infografis lembaga sosial menggunakan aplikasi Canva.

Pada tahap ini dilakukan untuk menilai pemahaman siswa terhadap cara pemanfaatan media belajar berbasis Canva yang sebelumnya dijelaskan oleh guru. Selanjutnya untuk menganalisis respon siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi maupun wawancara yang dilakukan terhadap siswa-siswi kelas X SMA Negeri 1 Sidareja banyak siswa yang merespon bahwa sangat setuju penggunaan media pembelajaran Sosiologi berbasis Canva tersebut untuk media ajar dan media pembuatan desain pembelajaran Sosiologi. Selengkapnya ditunjukkan pada **Gambar 1**.

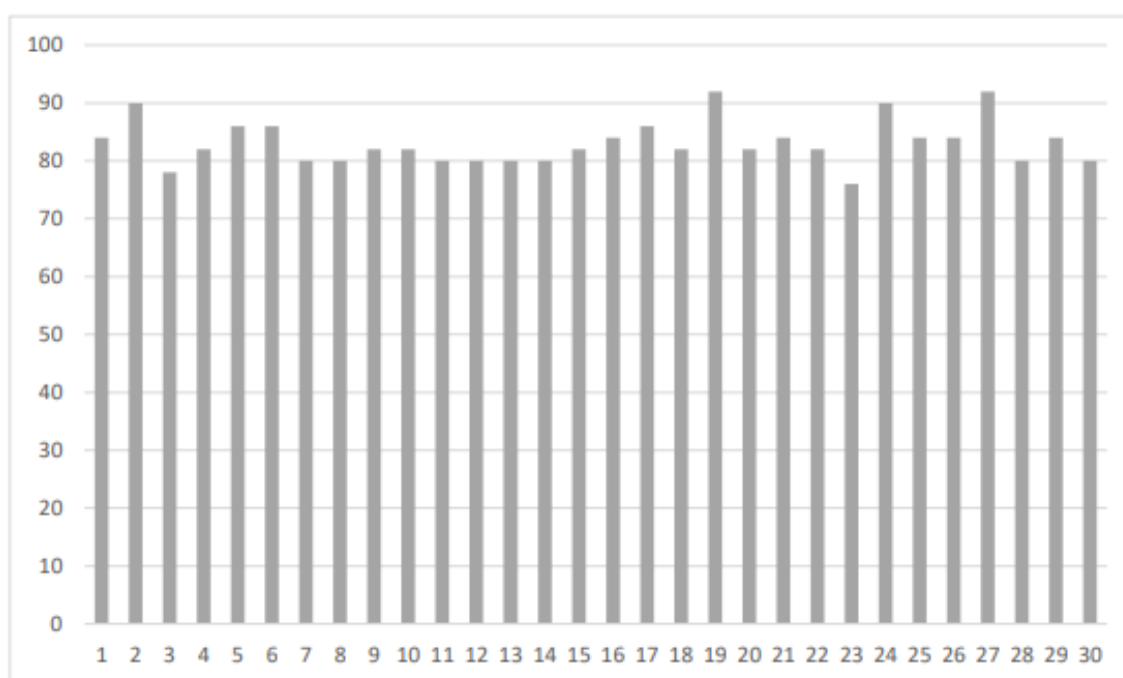
NO	NAMA SISWA	ITEM JAWABAN										SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	ANDESIT NATA DEKA	5	5	4	4	4	3	5	5	3	4	42	84
2	ANISA JAMALICCA	4	5	5	5	3	5	5	3	5	5	45	90
3	AULIA SOBRIANI	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	39	78
4	BILQIS KHOIRINNISA	4	5	5	4	5	4	4	2	5	3	41	82
5	DENNIS MILKHAN P.	4	5	4	3	4	5	5	3	5	5	43	86
6	DIVA NURUL AENI	5	3	5	5	4	5	5	4	3	4	43	86
7	FENY AYU PUSPITA	5	5	5	5	3	4	3	4	3	3	40	80
8	GHULATUL KAROMAH	5	4	5	5	3	5	5	2	4	2	40	80
9	IRSA YUDA PRASETYA	4	5	4	5	4	4	3	4	3	5	41	82
10	KEISYA ALIKA ZAHRA	5	5	2	5	3	4	4	4	4	5	41	82
11	KINANTI SETIANINGRUM	5	4	5	3	3	4	4	3	4	5	40	80
12	LAILI MAHBUBAH	5	5	5	3	3	4	4	4	4	3	40	80
13	MARISKA NOVIYANTI	4	5	4	5	3	4	5	4	4	2	40	80
14	MEGA DIASTUTI	5	5	2	3	5	5	3	4	4	4	40	80
15	MUHAMMAD NABIIL R.	5	3	5	4	5	4	3	4	4	4	41	82
16	MUHAMMAD RAFA HAMDANI	5	5	5	5	5	4	2	5	3	3	42	84
17	MUZAYYANAH	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4	43	86
18	NAURA DIVA RAMADHANI	5	5	5	4	3	4	2	5	4	4	41	82
19	NAYUDA RADITYA NURFIAN	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	46	92
20	NEVAN FIQIH FIDDIEN	4	5	2	4	4	3	4	5	5	5	41	82
21	RETNO FAYAZA ALIFIA	4	5	3	5	5	5	4	4	4	3	42	84
22	RETNO WULAN FELIN	5	5	3	5	4	5	4	4	4	2	41	82
23	RISNA AULIA	4	3	3	4	5	2	3	4	5	5	38	76
24	SABILLA PRAMESTI	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	45	90
25	WIWIN DIARTI	5	5	3	5	5	4	5	5	3	2	42	84
26	YOVELA ANASTASYA	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	42	84
27	YULIAN SAPUTRA	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	46	92
28	ZAHRA ASYFA NURFATIMAH	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	40	80
29	ZAINA PUTRI LARAS ATI	4	5	5	4	5	5	4	3	2	5	42	84
30	ZAINAB	5	4	4	4	5	4	4	4	4	2	40	80
RATA-RATA												41,6	83,1
MINIMAL												38	76
MAKSIMAL												46	92

Gambar 1. Nilai Hasil Angket Siswa

Berdasarkan uji coba pada **Gambar 2** dapat dilihat bahwa banyak siswa yang menyukai pembelajaran menggunakan media Canva, sehingga siswa akan lebih tertarik saat proses belajar mengajar berlangsung. Media Canva dapat membuat siswa yang sebelumnya tidak tertarik atau bosan dalam pembelajaran Sosiologi menjadi lebih semangat khususnya berkreasi dalam pembuatan poster dan infografis. Ketika proses pembelajaran

menggunakan media Canva siswa-siswa menjadi lebih aktif dan kreatif saat pembelajaran berlangsung. Adanya media pembelajaran berbasis Canva siswa lebih tertarik dan merasa senang pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sosiologi materi fungsi Sosiologi dalam mengkaji gejala sosial.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara terhadap siswa-siswi kelas X SMA Negeri 1 Sidareja dapat disimpulkan bahwa siswa-siswi dapat meningkatkan motivasi belajar dengan adanya pemanfaatan media belajar berbasis Canva tersebut. Media pembelajaran berbasis Canva cocok jika digunakan untuk menunjang hasil belajar siswa dan dapat menambah ketertarikan serta kreativitas siswa.



Gambar 2. Diagram Nilai Hasil Angket

Pembahasan

Banyak pendidik menyampaikan pembelajarannya hanya ceramah atau tanya jawab atau mencatat buku di papan tulis. Skenario pembelajaran yang bervariasi tidak dapat dijalankan karena keterbatasan waktu, pemilihan model dan media pembelajaran yang tidak cocok serta keterbatasan kemampuan pendidik dalam menerapkannya. Banyak materi-materi dalam pelajaran yang bersifat abstrak. Jika pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik monoton, maka banyak peserta didik yang akan bosan sehingga apa yang disampaikan tidak sampai dan tidak dimengerti. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien, dan lebih bermakna bagi pembelajaran.

Salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Kemudian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Syaharuddin, et al., 2023). Media pembelajaran membantu guru dalam memperlancar dan mempermudah kegiatan belajar siswa, sehingga penggunaannya harus memperhatikan ketepatan materi atau bahan ajar sesuai waktu. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam mengajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar (Blilat & Ibriz, 2020).

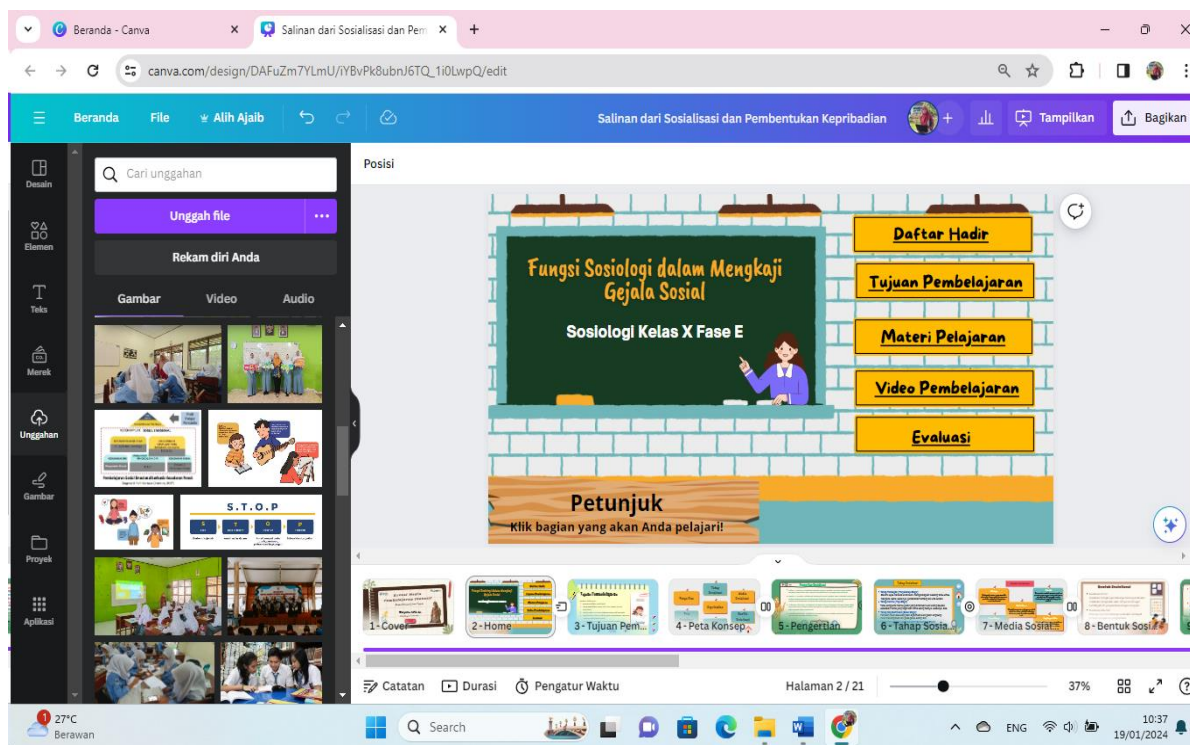
Manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu dapat memperlancar proses belajar siswa: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) makna materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat belajar. dapat lebih memahaminya, (3) metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya sekedar komunikasi verbal melalui ucapan guru agar siswa tidak merasa bosan, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, namun dapat mengamati (Sefriani & Sepriana, 2022).

Aplikasi Canva merupakan media yang sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran seperti membuat powerpoint menjadi lebih menarik untuk ditampilkan. Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Aplikasi Canva juga bermanfaat untuk meningkatkan minat

belajar siswa agar proses pembelajaran tidak membosankan dan menarik serta menyenangkan (Mudinillah & Rizaldi, 2021). Aplikasi Canva memiliki dua fungsi yaitu sebagai pelengkap dan pengganti. Fungsi pelengkap Canva adalah Canva memudahkan guru membuat media pembelajaran dan meningkatkan proses pengajaran online. Fungsi pengganti Canva adalah meningkatkan media pembelajaran secara efektif, media pembelajaran Canva mudah didistribusikan kepada siswa, dan dapat membantu kebutuhan teknologi (Chistiana & Anwar, 2021). Aplikasi Canva dapat digunakan untuk proses pembelajaran karena media ini sangat bermanfaat bagi pendidik dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar bagi siswa. Siswa yang belajar menggunakan aplikasi Canva menunjukkan dampak yang positif pada hasil belajarnya (Rahmawati et al., 2023).

Tiga faktor yang memengaruhi pengalaman siswa menggunakan Canva antara lain: (1) fitur unik (keramahan pengguna, beragam aplikasi, dan kolaborasi yang efisien), (2) dampak positif terhadap kreativitas dan kolaborasi (penggunaan berkelanjutan, peningkatan keterampilan, dan peningkatan kepuasan), dan (3) kelemahan (keterbatasan aplikasi dan keterbatasan pengguna). Siswa dapat berkreaitivitas, mengoptimalkan kolaborasi, dan menghasilkan desain visual yang bagus (Pedroso, et al., 2023). Aplikasi canva sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa karena medianya menarik dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Membuat desain menggunakan Canva untuk memberikan bahan ajar kepada siswa misalnya seperti desain yang berbentuk edukasi dapat menarik perhatian siswa supaya tertarik melihat konten yang dibuat (Yuswandi, et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran Sosiologi di kelas X SMA Negeri 1 Sidareja membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Hal ini disebabkan media belajar mudah digunakan untuk membuat desain, sehingga siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran dan dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat desain tentang tokoh Sosiologi. Berikut contoh-contoh desain materi Sosiologi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 3**, **Gambar 4**, **Gambar 5**, **Gambar 6**.



Gambar 3. Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Canva

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa siswa di kelas X, didapatkan bahwa dalam belajar Sosiologi menggunakan aplikasi Canva mereka dapat memilih template desain disediakan dan dapat memodifikasinya sesuai dengan kreativitas mereka. Dengan pembelajaran ini mereka lebih antusias dan semangat untuk mengikuti pembelajaran Sosiologi. Siswa-siswi menyukai pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain materi yang menarik sesuai materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Media Canva sangat cocok untuk pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan menulis, kreativitas, berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa, meskipun aplikasi ini tidak dapat ditelusuri oleh guru sehingga guru tidak dapat melihat proses kerja siswa dalam pembuatan brosur (Sugiani, 2023). Pembelajaran Sosiologi dengan memanfaatkan media aplikasi Canva baik melalui media interaktif yang dibuat oleh guru dalam menjelaskan

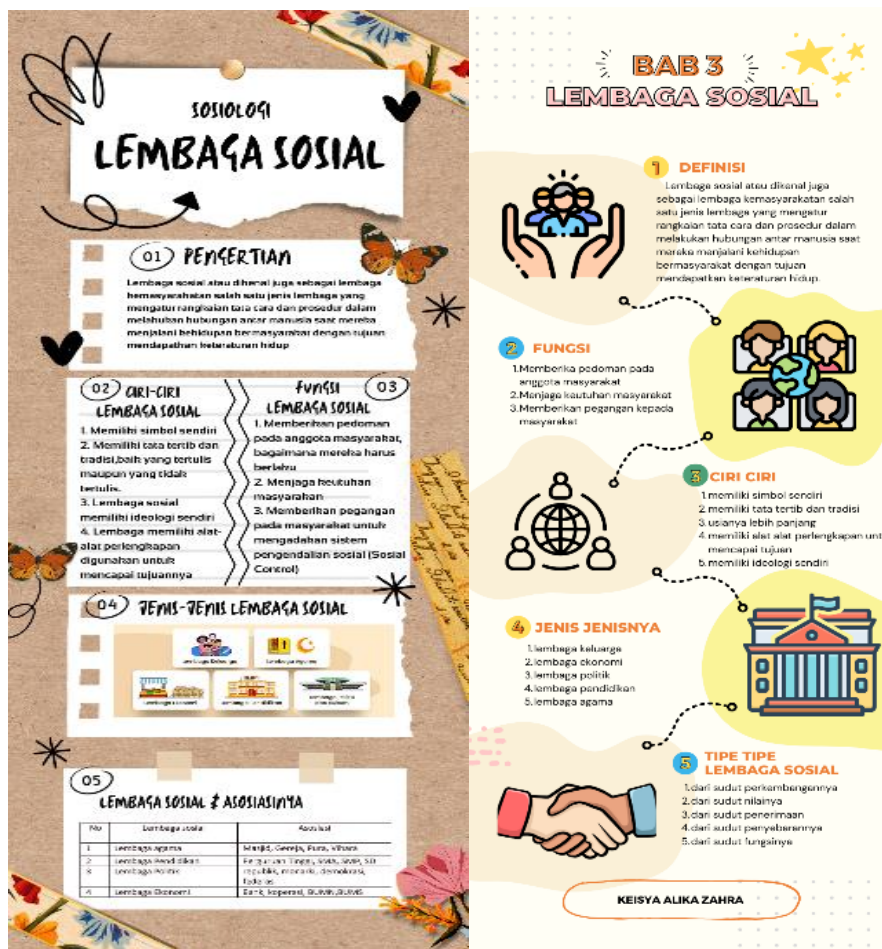
materi fungsi Sosiologi dalam mengkaji gejala sosial, maupun dengan kreativitas siswa dalam bentuk poster dan infografis membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa akan lebih mengembangkan kreativitasnya dalam membuat desain yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.



Gambar 4. Contoh Poster Hasil Kreativitas Siswa tentang Tokoh Sosiologi 1



Gambar 5. Contoh Poster Hasil Kreativitas Siswa tentang Tokoh Sosiologi 2



Gambar 6. Contoh Infografis Hasil Kreativitas Siswa tentang Lembaga Sosial

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran Sosiologi khususnya terhadap siswa-siswi kelas X SMA Negeri 1 Sidareja karena dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Sosiologi. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan baik dalam menyampaikan materi pelajaran oleh guru dengan membuat tampilan materi semenarik mungkin, dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Aplikasi Canva juga cocok digunakan siswa untuk membuat desain materi Sosiologi agar siswa dapat berkreaitivitas, seperti desain poster dan infografis yang sudah dibuat oleh siswa-siswi kelas X SMA Negeri 1 Sidareja. Pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain materi. Maka dari itu media belajar berbasis Canva sangat tepat jika digunakan dalam kegiatan belajar mengajar baik didalam kelas maupun untuk meningkatkan kreativitas siswa-siswi kelas dalam pembelajaran Sosiologi. Siswa-siswi menyukai pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain materi yang menarik sesuai materi pembelajaran Sosiologi.

Adapun saran dari temuan penelitian ini adalah diharapkan guru dapat memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran di kelas karena pada kurikulum merdeka pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu dioptimalkan. Untuk peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi Canva karena aplikasi ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar. Peneliti juga menyarankan peneliti lain untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Blilat, A., & Ibriz, A. 2020. Design and Implementation of P2P Based Mobile App for Collaborative Learning in Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(7), 115-132. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i07.13167>.

- Christiana, E., Anwar, K. 2021. The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62-69.
- Chumsukon, M. 2021. Developing Geography Curriculum Framework for Promoting PreService Teachers' Creative Thinking through Instructional Media Production. *Journal of Education and Learning*, 10(5), 197-210.
- Dania, R. F. R., Suherdi, & Wolor, C. W. 2023. Training to Create Digital Learning Media through Canva and Camtasia. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 7(2), 269- 292. <https://doi.org/10.21009/JPMM.007.2.09>.
- Heriyati, H. 2017. Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 22–32. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383>.
- Ikhlas, Z. R., Japakiya, R., & Muzayanah, T. 2023. Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 1(3), 158–169. <https://doi.org/10.55849/jssut.v1i3.558>.
- Katona, B., Venkataragavan, J., Nina, E., Ulrika, B., & Bjorn, O. 2022. Use of Visual Learning Media to Increase Student Learning Motivation. *World Psychology*, 1(3), 89-105. <https://doi.org/10.55849/wp.v1i3.381>.
- Kim, E., Park, H., & Jang, J. 2019. Development of a Class Model for Improving Creative Collaboration Based on the Online Learning System (Moodle) in Korea. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 5(3), 67. <https://doi.org/10.3390/joitmc5030067>.
- Kurniawan, Trubus & Sriyanto. 2022. Canva Mind Mapping: Alternative Pembelajaran Inovatif Abad 21. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 392-396. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.408>.
- Lestyowati, J. 2020. Metode Storytelling: Peningkatkan Motivasi Perilaku Antikorupsi. *INTEGRITAS: Jurnal Antikorupsi*, 6(1), 125–139.
- Mudinillah, M., Rizaldi, M. 2021. Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam*, 9(1), 95-106. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v7i2.67>.
- Ngoc, NTB. & Huyen, PK. 2023. Using Canva Platform in Designing English Lessons to Increase Students' Learning Motivation. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 13(4), 158-162. <http://dx.doi.org/10.29322/IJSRP.13.04.2023.p13623>.
- Nillofa Ende, A. M., Jasril, I. R., & Jaya, P. 2022. Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2), 193. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>.
- Nurdin, Rais, R., Sumadyo, B., & Diharjo, D. 2023. The Influence of the Use of Learning Media and Learning Motivation on Social Science Learning Outcomes. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 7(4), 629-635. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i4.66661>.
- Pedroso, J., E., P., Sulleza, RV., S., Francisco, K., H., M., C., Noman, A., J., O., & Martinez, C., A., V. 2023. Students' Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443-461. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i1.117>.
- Potter, W. J. (2018). An analysis of patterns of design decisions in recent media effects research. *Review of Communication Research*, 6, 1–29. <https://doi.org/10.12840/issn.2255-4165.2018.06.01.014>.
- Prihartini, Yuni & Sriyanto. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10(1), 180-185. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.693>.
- Rahmawati, Usman, M., Takdir, M., Hermansyah, S., Barroso, U., Intes, A. 2023. The Effect of Using the Canva Application on Social Science Learning Outcomes of Class VII Students of Upt SMP Negeri 3 Pitu Riase. *Journal International Inspire Education Technology (JIET)*, 2(2), 110-116. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i2.444>.

-
- Syahrudin, Rusmaniah, Ilhami, MR., N ursahid, & Uzhma, MR. 2023. Making Animated Videos with The Canva Application as An Effort to Increase Student Motivation. *Journal of Social Development*, 1(2), 117-126. <https://doi.org/10.20527/jsd>.
- Sefriani, R., & Sepriana, R. 2022. Technology Acceptance Model: the use of E-Study Applications in. *Journal of Education Technology*, 6(4), 704–710. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.45457>.
- Sugiani, NN. 2023. The Implementation of Canva as A Media for Learning English at SMK Negeri 2 Singaraja. *International Journal of English Educational and Linguistics*, 5(1), 84-94.
- Sugiono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuswandi, Yuswandi., Fiidznillah, R., & Purnomo, J. 2023. Utilization of Canva Application in Social Knowledge Lessons. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 1(1), 32–40. <https://doi.org/10.55849/jssut.v1i1.565>.