



This work is licensed under

a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN KURIKULUM MERDEKA PADA MATERI TRANSFORMASI KELAS VII

Mahmuda Sumarno¹, Yulis Jamiah², Dona Fitriawan³, Ahmad Yani T⁴, Agung Hartoyo⁵
Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia^{1,2,3,4,5}
mahmuda312001@student.untan.ac.id¹, yulis.jamiah@fkip.untan.id², donaftriawan@fkip.untan.ac.id³, ahmad.yani.t@fkip.untan.ac.id⁴, agung.hartoyo@fkip.untan.ac.id⁵

Keywords :

Efektivitas, Canva,
Media Pembelajaran,
Kurikulum Merdeka,
Transformasi

ABSTRACT

This research is motivated by the need to use technology in education so that it can support the implementation of the independent curriculum which is currently being implemented. In addition, learning mathematics in transformation material requires visualization so that students can understand the teaching material well. Therefore, we need technology-based learning media that can support students' visualization abilities. In this case, the researcher wants to know and describe the effectiveness of using the Canva application as a learning medium for geometry transformation material for class VII at SMP Negeri 13 Pontianak. This study aims to describe the effectiveness of using the Canva application as a learning medium with the following indicators of effectiveness: 1) the implementation of learning; 2) student learning outcomes; 3) student responses. This research is useful theoretically and practically for students, teachers, schools, and society. This research uses a qualitative-research where the results of the data will be analyzed descriptively. The research subjects of this study were class VII students at SMP Negeri 13 Pontianak. The object of this research is the effectiveness of using the Canva application as a learning medium based on the independent curriculum on transformation material. To obtain data, indirect observation techniques, measurement techniques and indirect communication techniques are used. The results of this study are that the use of the Canva application as a learning medium is said to be effective with indicators of good performance, indicators of learning outcomes that have passed classical completeness, and more than 70% of students have given positive responses.

PENDAHULUAN

Matematika sebagai dasar dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi perlu dipelajari oleh seluruh peserta didik. Pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan pemanfaatan teknologi dapat dijadikan sebagai upaya untuk menyelaraskan kemajuan zaman dengan tantangan yang dihadapi oleh peserta didik di masa yang akan datang. Oleh karena itu, matematika sangat penting untuk dipelajari.

Salah satu tujuan mata pelajaran matematika yaitu untuk membekali peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, operasi, dan relasi matematika dan mengaplikasikannya secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah matematis (Kepmenbudristek BSKAP No. 008 Tahun 2022). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022, kurikulum merdeka mulai diberlakukan pada tahun ajaran 2022/2023 sebagai upaya pemerintah dalam rangka pemulihan pembelajaran. Pada kurikulum merdeka, Pendidikan jenjang menengah (fase D), elemen konten geometri memiliki capaian pembelajaran yaitu “peserta didik dapat melakukan transformasi tunggal (refleksi, translasi, rotasi, dan dilatasi) titik, garis, dan bangun datar pada bidang koordinat Kartesius dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah” (Kepmenbudristek BSKAP No. 008 Tahun 2022). Berdasarkan keputusan tersebut, pembelajaran yang terjadi di kelas perlu dirancang dengan mempertimbangkan capaian pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut.

Pada setiap konten pembelajaran matematika, terdapat kendala dalam mewujudkan capaian pembelajaran. Dalam konten *space and shape*, konsep yang menjadi dasar kuat baginya adalah geometri (OECD, 2018). Salah satu kendala dalam materi geometri yakni penguasaan peserta didik pada konsep transformasi. (Albab, Hartono, & Darmawijoyo, 2014). Sesuai dengan hasil penelitian tersebut, rendahnya kemampuan siswa dalam matematika juga ditemukan pada saat riset di SMP Negeri 13 Pontianak. Berdasarkan hasil riset di VII SMP Negeri 13 Pontianak, diketahui bahwa pembelajaran Matematika terkendala pada kurangnya keaktifan peserta didik (Sunarya, 2022). Selain itu, tingkat ketuntasan belajar Matematika tergolong rendah dikarenakan masih dibawah Kriteria Keterlaksanaan Tujuan Pembelajaran (KKTP) (Buyung, B., Wahyuni, R., & Mariyam, M, 2022), Zhang dkk (2020).

Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran matematika dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran khususnya pada sekolah-sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka. KurikulumMerdeka 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, M. (2021) & Mashuri, (2019). Untuk itu, perlu pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pembelajaran. Menurut Nadiem Makarim (2020) "Salah satu caranya dengan memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, kita harus selalu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, kombinasi antara face to face tapi juga ada dengan *remote learning* dan *online learning*, itu potensinya menjadi lebih efektif menurut saya," ungkap Nadiem. Dengan demikian, integrasi antara teknologi dengan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai upaya melaksanakan pembelajaran yang efektif di kurikulum merdeka.

Menurut Rohmawati (2015), Buyung, B. (2021) efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif apabila sudah mencapai sasaran yang diinginkan berdasarkan beberapa indikator. Indikator keefektifan pembelajaran menurut Yusuf (2017) yaitu keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar, dan respon peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *The One-Shot Case Study* atau *Post-test Only*. Adapun sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII di SMP Negeri 13 Pontianak yang dipilih satu kelas secara acak dengan jumlah anggota di setiap kelas sebanyak 34 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi tak langsung, teknik pengukuran, dan teknik komunikasi tidak langsung. Teknik observasi tak langsung yaitu mengamati proses pembelajaran, kemudian hasil pengamatan tersebut dituangkan dalam bentuk lembar observasi. Teknik pengukuran yaitu teknik yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui tes tertulis berbentuk soal uraian. Teknik komunikasi tidak langsung yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Sebelum dilakukan pengambilan data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument sehingga dapat diketahui normalitas dan reliabilitas data.

Analisis data pada penelitian ini yakni analisis statistik deskriptif. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa “statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi” Hasil data penelitian yang diperoleh dianalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Adapun tahap-tahap analisis data yaitu:

Tahap Persiapan

Terdapat empat Langkah dalam tahap ini, antara lain yaitu: 1) Perancangan penelitian; 2) Studi literatur; 3) Pembuatan instrumen penelitian; 4) Validasi instrument penelitian;

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Selama pelaksanaan pembelajaran, dilakukan observasi terhadap jalannya kegiatan pembelajaran oleh observer. Setelah diberikan perlakuan hingga pertemuan ketiga, peserta didik diberikan soal tes, setelah itu diberikan angket.

Tahap Akhir

Pada tahap ini, hasil data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis dengan statistik deskriptif yaitu untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi (Sugiyono, 2007), kemudian dari hasil analisis tersebut akan ditarik kesimpulan.

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan pada kelas VII di SMP Negeri 13 Pontianak dengan waktu pertemuan 2 x 40 menit, diperoleh bahwa nilai rata-rata keterlaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi *Canva* selama tiga pertemuan yaitu 3,46. Dalam kriteria keterlaksanaan pembelajaran yang telah dipaparkan pada bab III, nilai rata-rata total yang diperoleh berada pada interval $2,5 < \text{nilai} \leq 3,50$ yang artinya berada pada kategori terlaksana dengan baik sehingga dapat dikatakan efektif.

Tabel 1. Skor Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Kegiatan	Skor
1.	Pendahuluan	3,56
2.	Inti	3,34
3.	Penutup	3,49
Rerata		3,46

Berdasarkan table di atas, diketahui bahwa kegiatan pendahuluan telah terlaksana dengan baik dikarenakan peserta didik telah terbiasa dalam melaksanakan tahapan kegiatan serupa pada pembelajaran sebelumnya. Kegiatan inti telah terlaksana dengan baik, namun belum mencapai kriteria sangat baik dikarenakan peserta didik terkendala pada kegiatan menanggapi hasil presentasi dari peserta didik lain. Hal tersebut dikarenakan peserta didik lebih terfokus untuk mendiskusikan jawabannya dengan kelompoknya masing-masing. Selain itu, peserta didik juga lebih terbiasa untuk menanyakan hal yang belum ia ketahui dari Lembar Kerja (LK) kepada teman sekelompoknya dibandingkan dengan guru. Kegiatan penutup telah terlaksana dengan baik, namun belum mencapai kategori sangat baik dikarenakan suasanakelas belum kondusif pada saat pembuatan kesimpulan. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang focus dalam menerima informasi terkait kesimpulan dari pembelajaran.

Pada indikator hasil belajar peserta didik, jumlah peserta didik yang telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) ialah sebanyak 30 peserta didik. Dari jumlah keseluruhan 32 peserta didik. Adapun presentase ketuntasan klasikal peserta didik setelah diberikan perlakuan yaitu $93,75\%$ peserta didik tuntas, sedangkan sisanya yaitu sebesar $6,25\%$ peserta didik tidak tuntas. Hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik telah melwati ketuntasan klasikal sebesar 85% , sehingga pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran dengan indikator hasil belajar dapat dikatakan efektif.

Tabel 2. Kategorisasi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII F SMP Negeri 13 Pontianak

Nilai	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
$0 \leq x < 77$	Tidak Tuntas	2	6,25
$77 \leq x < 100$	Tuntas	30	93,75

Berdasarkan table di atas, diketahui bahwa peserta didik yang tidak tuntas ialah sebanyak 2 orang. Peserta didik paling banyak tidak menjawab pada soal nomor 3 dikarenakan peserta didik kehabisan waktu untuk menjawab pertanyaan. Selain itu, pada soal nomor 3 peserta didik cenderung tidak menggambar bidang segitiga sesuai dengan informasi yang terdapat pada soal sehingga mengurangi skor yang ia peroleh.

Adapun pada indikator respon peserta didik, rata-rata peserta didik kelas VII F SMP Negeri 13 Pontianak memberi respon positif terhadap pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada materi transformasi, dimana rata-rata keseluruhan persentase peserta didik yang memberikan respon positif adalah 88,04%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria respon peserta didik yaitu sekurang-kurangnya 70% peserta didik memberikan respon positif. (Suhendra, M., Khoriyani, R. P., Kusmayanti, R., & Basyuni, B. 2022), Juniansyah, J., Mariyam, M., & Buyung, B. (2023).

Tabel 3. Presentase Hasil Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Respon (%)	
		Ya	Tidak
1.	Peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran setelah Guru menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i>	96,865	3,125
2.	Peserta didik tidak merasa nyaman jika kegiatan belajar mengajar menggunakan media <i>Canva</i>	0	100
3.	Peserta didik tidak bersemangat mengikuti pelajaran jika menggunakan media <i>Canva</i>	6,25	93,75
4.	Peserta didik merasa penggunaan media <i>Canva</i> sangat membantu proses pembelajaran peserta didik	96,865	3,125
5.	Peserta didik lebih memahami materi setelah guru menggunakan media <i>Canva</i>	87,5	12,5
6.	Peserta didik merasa pembelajaran dengan aplikasi <i>Canva</i> lebih sulit terarah	15,625	84,375
7.	Peserta didik merasa tampilan materi menggunakan <i>Canva</i> membosankan	6,25	93,75
8.	Peserta didik merasa dapat mengakses pembelajaran dengan mudah menggunakan media <i>Canva</i>	100	0
9.	Peserta didik merasa kesulitan memproses materi belajar melalui aplikasi <i>Canva</i>	21,875	78,125
10.	Peserta didik merasa media <i>Canva</i> dapat meningkatkan minatnya dalam belajar.	100	0
11.	Peserta didik merasa penggunaan media <i>Canva</i> dapat mempermudah saya dalam belajar	96,865	3,125
12.	Peserta didik merasa Media <i>Canva</i> membuatnya lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran	93,75	6,25

13.	Peserta didik merasa pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> membuatnya tidak betah belajar	6,25	93,75
14.	Peserta didik merasa <i>Canva</i> merupakan salah satu variasi pembelajaran yang baik	96,875	3,125
15.	Peserta didik merasa Aplikasi <i>Canva</i> tidak memiliki fitur yang berguna terkait materi pembelajaran	9,375	90,625

Tabel di atas menunjukkan bahwa respon peserta didik positif terbanyak terdapat pada pernyataan kenyamanan kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi *Canva*, kemudahan dalam mengakses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*, serta peningkatan minat peserta didik dalam belajar dengan pemanfaatan aplikasi *Canva* (Shirajuddin, 2022), Silva, L., Shuttlesworth, M., & Ice, P. (2021), Mursidi, A., Buyung, B., & Murdani, E. (2022). Sedangkan respon negatif terbanyak ialah pada pernyataan pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi *Canva* lebih sulit terarah. Hal tersebut disebabkan peserta didik masih terlihat bingung dalam menentukan apa yang selanjutnya harus ia lakukan dalam pembelajaran karena aplikasi *Canva* baru pertama kali digunakan di kelas (Rinda, L. B., & Bistari, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada materi transformasi dikatakan efektif karena telah memenuhi indikator efektivitas yang digunakan. Adapun indikator tersebut yaitu keterlaksanaan pembelajaran, 93,75 % dengan kategori baik dan rerata skor yaitu 3,46. Indikator hasil belajar mencapai ketuntasan klasikal dengan presentase dan ketuntasan klasikal lebih dari 85%. Indikator respon peserta didik positif, dengan presentase respon positif lebih dari 70% yaitu 88,04%. Pada indikator keterlaksanaan pembelajaran, peserta didik tidak mencapai kategori sangat baik dikarenakan nilai rata-rata pada kegiatan bertanya dan menanggapi hasil presentasi teman kelompok lain di tiga pertemuan yang telah dilaksanakan masih rendah. Pada indikator hasil belajar, banyak peserta didik yang tidak selesai dalam menjawab soal dikarenakan waktu yang digunakan untuk menjawab soal tersebut kurang. Kemudian pada indikator respon, peserta didik yang memberikan respon negatif paling banyak yaitu pada pernyataan 6 berupa pembelajaran dengan aplikasi *Canva* lebih sulit terarah. Hal tersebut dikarenakan peserta didik merasa pembelajaran dengan aplikasi *Canva* belum mampu mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang dibuat guru.

SARAN

Sesuai dengan hasil yang telah diuraikan, peneliti menyarankan beberapa pihak yang terkait dengan penelitian ini, yaitu: 1) Untuk guru, peneliti menyarankan guru dapat memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran di kelas. Terlebih pada saat ini telah diterapkannya kurikulum merdeka sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dioptimalkan; 2) Untuk peserta didik, peneliti menyarankan untuk membiasakan diri memanfaatkan aplikasi *Canva* dikarenakan aplikasi ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar. Selain itu, banyak manfaat yang dapat dirasakan peserta didik melalui eksplorasi aplikasi *Canva* sehingga peserta didik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran; 3) peneliti juga menyarankan peneliti lain untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam

mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya berdasarkan kurikulum merdeka.

REFERENSI

- BSKAP, K., & BSKAP, K. (2022). Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/P/2022.
- Buyung, B. (2021). ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN. *Journal of Educational Review and Research*, 4(2), 135-140.
- Buyung, B., Wahyuni, R., & Mariyam, M. (2022). FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SD 14 SEMPERIUK A. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 46-51.
- Chumsukon, M. (2021). Developing Geography Curriculum Framework for Promoting Pre-Service Teachers' Creative Thinking through Instructional Media Production. *Journal of Education and Learning*, 10(5), 197-210.
- Juniansyah, J., Mariyam, M., & Buyung, B. (2023). Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas VIII Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1167-1181.
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Indonesia, 2022
- Mursidi, A., Buyung, B., & Murdani, E. (2022). Digital Literacy Competence Levels of Indonesian Junior High School Students Based on Activities Through The 5m Approach. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 7(2), 229-236.
- OECD., K. (2018). *OECD science, technology and innovation outlook 2018*. Paris: OECD publishing.
- Rinda, L. B., & Bistari, B. (2022). ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA BELAJAR MATH GAMES TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT DI KELAS IV SD. *Journal of Educational Review and Research*, 5(2), 113-118.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1), 15-32.
- Shirajuddin, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Tata Surya Di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 70-76.
- Silva, L., Shuttlesworth, M., & Ice, P. (2021). Moderating Relationships: Non-Designer Instructors' Teaching Presence and Distance Learners' Cognitive Presence. *Online Learning*, 25(2), 54-72.
- Sugiyono, & Susanto, A. (2015). Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel, Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian. Bandung: Alfabeta. 90-93.

- Suhendra, M., Khoriyani, R. P., Kusmayanti, R., & Basyuni, B. (2022). LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) MICROSOFT TEAMS DAN DRAWING PAD PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING DI ERA PANDEMIC COVID-19 (STUDI DI SMA KRISTEN IMMANUEL PONTIANAK). *Journal of Educational Review and Research*, 5(2), 128-138.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, 1(2), 13-20.
- Zhang, H., Yu, L., Ji, M., Cui, Y., Liu, D., Li, Y., ... & Wang, Y. (2020). Investigating high school students' perceptions and presences under VR learning environment. *Interactive Learning Environments*, 28(5), 635-655.