

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA CANVA PADA PENUGASAN MATA PELAJARAN IPS KELAS 8 DI SMP PESANTREN NURUL FALAH DAMPIT

Hamidi Rasyid ¹, Lusiver Bawiko²,

¹Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia
*Email: hamidirasyid21@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media Canva dalam penugasan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMP Pesantren Nurul Falah Dampit dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi serta menggunakan triangulasi teknis untuk mendapatkan keabsahan data. Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran visual yang interaktif seperti Canva. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Subyek penelitian menggunakan siswa kelas VII. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara dan observasi. Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa, memperbaiki hasil belajar, dan memperkaya variasi tugas yang diberikan guru. Media ini mendorong siswa untuk mengekspresikan pemahaman materi secara visual yang menarik dan informatif. Secara keseluruhan, Canva terbukti efektif dalam menunjang pembelajaran IPS yang interaktif, dinamis, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh di lingkungan pendidikan berbasis pesantren.

Kata Kunci: Canva; Pembelajaran IPS; Media Digital; Kreativitas Siswa; Penelitian Kualitatif.

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Canva as a learning medium in Social Studies (IPS) assignments for Grade VIII students at SMP Pesantren Nurul Falah Dampit. A descriptive qualitative approach was employed through observation, interviews, and documentation, combined with technical triangulation to ensure data validity. The advancement of digital technology has brought a significant impact on the field of education, particularly in the utilization of interactive visual learning media such as Canva. The research approach used was descriptive qualitative. The subjects were seventh-grade students. The research instruments used were interviews and observations. The findings reveal that Canva effectively enhances students' creativity, improves learning outcomes, and diversifies the assignments provided by teachers. This medium encourages students to visually present their understanding of the material in an engaging and informative manner. Overall, Canva has proven to be an effective tool in supporting interactive and dynamic Social Studies learning, fostering comprehensive competence development within the context of an Islamic boarding school environment.

Keywords: Canva; Social Studies Learning; Digital Media; Student Creativity; Qualitative Research.

PENDAHULUAN

Pemerintah Republik Indonesia telah menyusun undang-undang mengenai pendidikan sebagaimana tercantum pada UU. No. 20 tahun 2003 yang berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan merupakan sebuah sistem yang terdiri dari banyak unsur penyusun, antara lain yaitu, kurikulum, pendidik, peserta didik, materi, metode, hingga media. Pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi sorotan utama bagi guru, selain untuk mempermudah penyampaian materi, penggunaan media yang tepat dan efisien dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung, terutamanya pada mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada semua jenjang pendidikan. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

SMP Pesantren Nurul Falah merupakan salah satu sekolah swasta terakreditasi A dibawah naungan Yayasan Nurul Falah Dampit. Sekolah ini menghadirkan konsep “sekolah sak mondok e” atau “sekolah sekalian dengan pondok pesantrennya” dimana pihak yayasan membuat peraturan yang mewajibkan setiap siswa yang mendaftar, tinggal di pondok pesantren yang disediakan oleh pihak yayasan. Hal ini menjadikan siswa memiliki akses yang terbatas pada dunia luar, yang secara tidak langsung turut menghambat proses pembelajaran IPS di sekolah. Peristiwa ini bisa terjadi karena IPS pada dasarnya mempelajari pola perilaku masyarakat, dengan tertutupnya akses ke dunia luar maka sulit untuk menunjukkan atau menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Pesantren Nurul Falah secara langsung sebagai langkah awal penelitian, ditemukan bahwa guru telah menggunakan berbagai macam metode pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas, namun ketika siswa diberi tugas mengerjakan soal di buku, mereka kurang bersemangat dan cenderung pasif dalam pengerjaan tugas. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang didapat. Setelah mengerjakan tugas, siswa hanya mendapatkan nilai, mereka kurang mendapatkan pengalaman yang mendalam terkait pengerjaan tugas yang telah dilaksanakan. Kondisi ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih bersifat pasif dan berorientasi pada hasil, bukan pada proses. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi secara lebih kontekstual dan kreatif. S

Sebagai upaya untuk menyelesaikan kendala tersebut, pihak sekolah telah

memfasilitasi siswa dengan unit Chromebook Zyrex yang dapat digunakan selama pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai inovasi penugasan agar siswa mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang mendalam terkait materi yang berkaitan dengan tugas. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi jembatan yang menghubungkan teori dengan kenyataan, meskipun akses fisik terbatas. Salah satu platform yang saat ini banyak digunakan adalah Canva, Canva sendiri merupakan sebuah perusahaan multinasional dari Australia yang menyediakan platform desain grafis dengan berbagai alat dan fitur. Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis berbasis online yang menawarkan berbagai fasilitas pengeditan guna menunjang pembuatan berbagai bentuk karya visual, seperti selebaran, poster, infografik, undangan, presentasi, spanduk, serta tampilan sampul media sosial seperti Facebook. Tak hanya itu, Canva juga berfungsi sebagai alat pengeditan foto karena dilengkapi dengan editor gambar, filter, bingkai, ikon, stiker, serta berbagai tata letak desain yang mendukung. Desain antarmuka yang dirancang secara sederhana dan ramah pengguna membuatnya dapat dioperasikan dengan mudah, bahkan oleh mereka yang belum berpengalaman sekalipun (Maulia, 2023).

Pemanfaatan Canva dalam pemberian tugas pada mata pelajaran IPS mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik, mendorong perbaikan capaian belajar, serta menambah keberagaman format tugas yang dapat disajikan oleh pendidik. Salah satu pengaruh yang paling terlihat adalah tumbuhnya daya kreasi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Dengan adanya berbagai fitur desain yang bersifat interaktif dan mudah disesuaikan, siswa terdorong untuk menyampaikan pemahamannya terhadap materi pelajaran melalui tampilan visual yang menarik sekaligus informatif. Proses pembelajaran yang disusun dengan perencanaan yang terstruktur memungkinkan munculnya berbagai bentuk umpan balik yang mencerminkan kekurangan dalam pelaksanaannya. Umpan balik tersebut berperan penting bagi pendidik dalam melakukan evaluasi, sehingga dapat memperbaiki kekurangan yang ada sekaligus menggali potensi baru untuk pengembangan pembelajaran selanjutnya (Zaini Miftach, 2018). Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana proses perencanaan, implementasi, dan juga evaluasi penggunaan media Canva dalam penugasan, terutama dalam konteks pembelajaran IPS di Kelas VIII.

METODE PENELITIAN

Menurut Naamy, (2022) pendekatan kualitatif dimanfaatkan untuk memperoleh pemahaman mendalam serta mendeskripsikan berbagai fenomena secara rinci, dengan data yang dihimpun langsung dari situasi nyata di lapangan melalui metode seperti tanya jawab langsung, maupun analisis dokumen tertulis. Dalam penelitian kualitatif, metode deskriptif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai suatu fenomena dengan cara menguraikan secara rinci kejadian, pengalaman, atau situasi tertentu sebagaimana adanya di lapangan. Pendekatan ini menekankan pada eksplorasi terhadap realitas yang terjadi secara alami, tanpa adanya intervensi atau manipulasi terhadap data yang diteliti.

Teknik pengumpulan data pada studi ini mencakup observasi lapangan untuk mengetahui kondisi awal dan juga permasalahan yang terjadi di lapangan. Wawancara untuk mendapatkan data terkait permasalahan yang diteliti dari narasumber yang meliputi kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru mata pelajaran IPS, dan juga siswa dari kelas VIII. Dokumentasi guna mendapatkan data-data historis terkait fokus studi dari dokumen yang telah ada dan foto kondisi di lapangan. Untuk teknis analisis data, menggunakan teknik analisis data model Miles & Huberman. Miles & Huberman menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data kualitatif ada tiga, yaitu tahap reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL PENELITIAN Dan PEMBAHASAN

Perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal yang bersifat sistematis dalam proses pendidikan, yang bertujuan untuk mengatur dan menyusun kegiatan belajar-mengajar secara efektif, efisien, serta terarah. Dalam praktiknya, perencanaan ini mencakup identifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, perumusan alur tujuan pembelajaran (ATP), pemilihan metode yang tepat, hingga penentuan sumber belajar dan instrumen penilaian yang sesuai. Langkah-langkah dalam menyusun perencanaan pembelajaran sangat bergantung pada jenis model perencanaan yang digunakan (Nur Nasution, 2017). Perencanaan dalam kegiatan pembelajaran memiliki berbagai peran, salah satunya adalah sebagai pendorong inovasi. Peran inovatif ini akan tampak jelas ketika terdapat perbedaan antara tujuan yang diinginkan dengan kondisi nyata di lapangan. Adanya perbedaan tersebut hanya dapat dikenali apabila pendidik memiliki pemahaman yang baik terhadap tahapan-tahapan yang dijalankan secara terstruktur dan sistematis (Zaini Miftach, 2018). Perencanaan pembelajaran menjadi hal yang wajib

disusun oleh setiap guru, karena merupakan bagian dari kompetensi yang harus dimiliki sebagai perancang pembelajaran. Guru, dalam perannya sebagai perancang proses belajar mengajar, bertugas merancang program pembelajaran yang meliputi penyusunan materi, strategi penyampaian, dan metode evaluasi, semuanya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya (Jaya, 2019).

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII SMP Pesantren Nurul Falah Dampit, perencanaan dilakukan melalui penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam bentuk tugas proyek yang memanfaatkan media digital, yakni Canva. Inovasi penggunaan media Canva dalam perencanaan pembelajaran IPS menunjukkan adanya upaya guru dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital. Penggunaan media visual interaktif menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya relevan, tetapi juga menjadi kebutuhan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik.

Di SMP Pesantren Nurul Falah Dampit, guru mata pelajaran IPS telah melaksanakan pembelajaran secara sistematis, mulai dari tahap pendahuluan, inti, hingga penutup. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Nurhasanah, Pribadi and Mangku, 2022) yang menyatakan bahwa implementasi merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru mengawali kegiatan dengan memberi salam, memimpin doa bersama, serta menyampaikan apersepsi. Pada tahap inti pembelajaran, guru memanfaatkan platform Canva sebagai media dalam pelaksanaan tugas proyek pada mata pelajaran IPS.

Media Canva digunakan untuk mengarahkan siswa menyelesaikan tugas berbentuk infografis yang dikemas dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Strategi pembelajaran yang diterapkan guru bersifat fleksibel dan kontekstual, dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kooperatif, dan diskusi kelompok. Berdasarkan hasil observasi kelas, tampak bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis proyek, dengan dukungan pendampingan yang intensif dari guru agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang efektif perlu mampu merangsang berbagai faktor psikologis siswa, termasuk membangkitkan motivasi, memusatkan perhatian, serta mengulang materi agar lebih mudah dipahami (Anwar, 2012). Terakhir Pada tahap penutup pembelajaran, guru memberikan umpan balik

terhadap hasil kerja siswa, melakukan rangkuman terhadap materi yang telah dipelajari, serta menyampaikan pesan dan motivasi yang bersifat membangun. Selain itu, guru juga melakukan evaluasi pembelajaran melalui penilaian terhadap hasil tugas siswa dalam LKPD.

Evaluasi pembelajaran merupakan tahap penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mengukur efektivitas strategi pembelajaran serta tingkat pencapaian kompetensi peserta didik (Brookhart & Nitko, 2019; juga mendukungnya studi terkini yang menunjukkan bahwa asesmen formatif didukung teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran yang bermakna dan mandiri). Di SMP Pesantren Nurul Falah Dampit, evaluasi terhadap penggunaan media Canva sebagai alat bantu penugasan dilakukan untuk menilai sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Menurut kajian terbaru, penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan motivasi, partisipasi, kreativitas, dan hasil akademik siswa (Hidayati, dkk, 2023). Evaluasi ini mencakup analisis terhadap keterlibatan siswa dalam pengerjaan tugas digital (engagement), peningkatan hasil belajar (achievement), serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media visual interaktif (persepsi dan kepuasan).

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan partisipasi aktif siswa—misalnya sejumlah besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik mengerjakan tugas karena unsur visual dan kolaboratif yang disediakan. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai evaluator yang tidak hanya menilai capaian hasil—melainkan juga mengamati proses kreatif siswa selama pengerjaan proyek, sejalan dengan prinsip asesmen autentik yang menekankan penilaian pada kemampuan nyata peserta didik (Wiggins, 1998) dan diperkuat oleh riset terkini bahwa asesmen berbasis teknologi dan proses dapat meningkatkan pemahaman mendalam selain sekadar nilai (Yuniawati & Priana, 2024).

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru melaksanakan asesmen diagnostik dengan mengajukan pertanyaan pemicu, mengadakan diskusi sederhana, serta menggali pengetahuan awal siswa untuk mengidentifikasi kesiapan belajar (diagnostic assessment). Selanjutnya dilakukan asesmen formatif, yaitu penilaian yang berlangsung selama proses pembelajaran untuk memantau perkembangan siswa melalui umpan balik, refleksi, dan adaptasi metode. Tahapan terakhir adalah asesmen sumatif, yakni evaluasi terhadap hasil proyek akhir yang dikumpulkan oleh siswa, dinilai berdasarkan aspek isi (content), tingkat pemahaman (understanding), serta kreativitas dalam pengerjaannya (creative artefact). Dengan demikian, rangkaian

evaluasi ini tidak hanya menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mendorong motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna dan terstruktur.

Melalui observasi dan refleksi, diketahui bahwa guru telah mampu mengintegrasikan Canva dengan baik dalam LKPD pada modul ajar. Evaluasi ini mendorong pentingnya pelatihan berkelanjutan bagi pendidik agar lebih terampil dalam memanfaatkan media digital secara maksimal. Dengan demikian, evaluasi penugasan yang menggunakan media Canva di SMP Pesantren Nurul Falah Dampit menjadi dasar yang kuat untuk terus mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi. Hasil evaluasi tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media visual yang tepat dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Evaluasi ini juga menjadi pijakan penting bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

KESIMPULAN

Rencana pembelajaran memegang peranan krusial dalam menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Di SMP Pesantren Nurul Falah Dampit, penerapan perencanaan dalam mata pelajaran IPS telah diarahkan pada pemanfaatan media teknologi, salah satunya dengan menggunakan Canva dalam pemberian tugas kepada siswa kelas VIII. Upaya ini mencerminkan adanya kesungguhan dari guru untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi sekaligus meningkatkan efektivitas pelaksanaan tugas di kelas. Dengan bantuan perangkat digital seperti laptop, guru dapat menyajikan tugas secara lebih atraktif dan interaktif, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran di ruang kelas.

Pemberian tugas yang disusun secara sistematis dan didukung oleh media pembelajaran kreatif seperti Canva mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di lingkungan SMP Pesantren Nurul Falah Dampit, penerapan Canva dalam tugas mata pelajaran IPS telah menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan semangat, partisipasi, serta daya cipta siswa. Pembelajaran dinilai berhasil apabila tahapan awal, inti, hingga penutup disusun dengan cara yang menarik minat siswa. Keberhasilan tersebut tak lepas dari kontribusi aktif guru dalam mengintegrasikan beragam pendekatan pembelajaran serta kesiapan fasilitas pendukung yang memadai. Oleh karena itu, penerapan proses belajar yang inovatif dan terencana

menjadi faktor kunci dalam menumbuhkan pengalaman belajar yang baik bagi siswa demi tercapainya hasil pendidikan yang maksimal.

Di SMP Pesantren Nurul Falah Dampit, evaluasi pembelajaran terhadap tugas proyek yang memanfaatkan media Canva tidak semata-mata menitikberatkan pada hasil akhir, melainkan juga menilai proses kreatif siswa serta peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan melalui asesmen diagnostik, formatif, hingga sumatif, yang kemudian menjadi acuan bagi pihak sekolah dalam merancang strategi perbaikan dan pengembangan ke depan. Oleh karena itu, evaluasi memiliki peran strategis sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan serta responsif terhadap perkembangan teknologi.

REFRENSI

- Anwar, Z. (2012) 'Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan UNY*, 5(2), p. 124669. Available at: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/4747/4106>.
- Brookhart, S. M., & Nitko, A. J. (2019). *Educational Assessment of Students* (8th ed.). Pearson.
- Hidayati, R., Thomas, V., Luciani, C., & Oscar, S. (2023). Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology (JIET)*, 2(1), 44-52.
- Jaya, F. (2019) 'Buku perencanaan pembelajaran', 2019, p. 152. Available at: <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8483>.
- Maulia, S. (2023) 'Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital', *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi*, 5(1), p. 86.
- Naamy, N. (2022) *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF Dasar-Dasar & Aplikasinya*, Rake Sarasin. Available at: [https://repository.uinmataram.ac.id/2853/1/buku Metode Penelitian.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2853/1/buku%20Metode%20Penelitian.pdf).
- Nur Nasution, W. (2017) 'Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur', *Ittihad*, I, pp. 185-195.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R.A. and Mangku, J.A. (2022) 'Implementasi Kegiatan
- Pedroso, J. E. P., Sulleza, R. V., Francisco, K. H. M., 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.
- Pembelajaran Terpadu Di Sdn Kebon Jahe', *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(2), p. 183. Available at: <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i2.6762>.
- Yuniawati, D. T., & Priyana, J. (2024). Improving Students' Engagement Using Collaborative Canva Storyboard. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 9(1), 60-76.



Zaini Miftach (2018) *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran.*