

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI SMA N 14 MEDAN

Akdel Parhusip¹⁾, Saut Purba²⁾, Jonias Pasaribu³⁾

Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2)}

STT Amsal Medan³⁾

Corresponding Author:

renatusparnasipabdi@yahoo.co.id¹⁾ sautpurbapurba@gmail.com²⁾ joniasgorat17@gmail.com³⁾

Abstrak

Guru Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 14 Medan memerlukan inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva guna meningkatkan kreativitas mengajar guru Pendidikan Agama Kristen. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas mengajar guru Pendidikan Agama Kristen dan minat belajar siswa di SMA Negeri 14 Medan. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berhasil meningkatkan kreativitas mengajar guru Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 14 Medan. Guru melaporkan pengalaman positif dalam merancang dan menggunakan konten pembelajaran dengan Canva, sementara siswa menunjukkan minat yang lebih besar dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Kristen dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Untuk hasil tersebut dapat kita ketahui dengan presentase peningkatan hasil belajar dimana diperoleh nilai rata-rata 28,52 pada Prasiklus, nilai rata-rata 52,61 pada siklus I, dan nilai rata-rata 87,24 pada siklus II.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Berbasis Canva, Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen

Abstract

Christian Religious Education teachers at SMA Negeri 14 Medan require innovation in teaching methods to enhance student interest and understanding. This research aims to develop interactive learning media based on Canva to improve the teaching creativity of Christian Religious Education teachers. The research method used is classroom action research (CAR) with cycles of planning, implementation, observation, and reflection. The results of this study conclude that the development of Canva-based interactive learning media is effective in enhancing the teaching creativity of Christian Religious Education teachers and student interest in SMA Negeri 14 Medan. The use of Canva-based interactive learning media successfully increased the teaching creativity of Christian Religious Education teachers at SMA Negeri 14 Medan. Teachers reported positive experiences in designing and using learning content with Canva, while students showed greater interest and active engagement in learning. These results indicate that the use of technology in Christian Religious Education can create a more enjoyable and meaningful learning experience for students. This is evident from the percentage increase in learning outcomes, with an average score of 28.52 in the pre-cycle, 52.61 in the first cycle, and 87.24 in the second cycle.

Keywords: Development of Interactive Learning Media, Canva-based, Teaching Creativity of Christian Religious Education Teachers

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi yang pesat, pendidikan menjadi salah satu sektor yang turut terpengaruh (Setyawati et al., 2021). Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi informasi bukan hanya dianggap sebagai alat pendukung, tetapi menjadi elemen kunci dalam mendukung kemajuan pendidikan agar dapat bersaing secara global (Mursid & Yulia, 2019)

History:

Received : 25 November 2023

Revised : 10 Januari 2024

Accepted : 21 Juni 2024

Published : 25 Juni 2024

Publisher: LPPM Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Pendidikan merupakan upaya yang diselenggarakan secara sadar dan terstruktur oleh individu yang bertanggung jawab untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan (Munib, 2004: 34). (Nurhuda, 2022) menegaskan bahwa kualitas proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan mutu pendidikan, karena hasil belajar yang diharapkan akan dicapai melalui proses pembelajaran tersebut. Untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, diperlukan inovasi dalam berbagai aspek, seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan sumber belajar, pemanfaatan media pembelajaran, penyediaan fasilitas laboratorium, dan peningkatan kompetensi guru. Salah satu bentuk inovasi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran di sekolah (Hermawansyah, 2021).

Tugas utama guru adalah menyediakan materi ajar yang memudahkan siswa dalam pembelajaran. Idealnya, guru diharapkan dapat menyusun materi ajar sehingga siswa dapat belajar dengan lebih mudah. Namun, kenyataannya, banyak guru yang mengandalkan buku paket atau bahan ajar dari sumber lain. Mereka mungkin kurang menyadari pentingnya menyusun materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta manfaatnya dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, keterbatasan pengetahuan tentang cara menyusun materi ajar yang tepat dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah juga menjadi hambatan (Mukaromah, 2020)

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan aktualitas dalam penyusunan materi ajar, khususnya melalui visualisasi. Media presentasi, contohnya, dapat membantu dalam menjelaskan materi dengan lebih efektif. Presentasi adalah sebuah tampilan atau serangkaian tampilan yang bertujuan untuk menarik perhatian audiens. (Monoarfa & Haling, 2021) menjelaskan bahwa komunikasi visual, yang disampaikan melalui isyarat non-verbal, dapat mencapai pemahaman hingga 93% oleh audiens. Isyarat non-verbal ini berupa gambar yang dapat membangkitkan imajinasi audiens secara lebih mendalam dan luas daripada pesan verbal. Berbeda dengan pesan teks, gambar memiliki keleluasaan dalam memberikan banyak interpretasi kepada audiens (Hariyanto, 2023).

Canva merupakan salah satu aplikasi yang telah menjadi bagian dari kemajuan teknologi. Canva adalah platform desain online yang menyediakan berbagai macam alat untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Jenis-jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya.

Menurut (Nasution, 2022) terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan aplikasi Canva, yaitu:

1. Beragamnya desain yang menarik.
2. Kemampuannya dalam meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran berkat banyaknya fitur yang tersedia.
3. Memungkinkan penghematan waktu dalam pembuatan media pembelajaran secara praktis.
4. Memudahkan proses desain yang dapat dilakukan melalui perangkat seluler tanpa harus menggunakan laptop.

Dengan mempertimbangkan signifikansi pengembangan media presentasi seperti yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan platform Canva.

Guru Pendidikan Agama Kristen di SMA N 14 Medan perlu menghadapi tantangan dalam menjaga minat dan konsentrasi siswa di era digital ini. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat mengakibatkan penurunan minat belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kreativitas mengajar guru dan minat belajar siswa.

Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 14 Medan memegang peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai spiritual siswa. Namun, kurangnya kreativitas dalam metode pengajaran sering kali menjadi hambatan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menarik. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menjadi alternatif yang menjanjikan untuk meningkatkan kreativitas mengajar guru Pendidikan Agama Kristen dan minat belajar siswa.

Pada wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal Senin, 6 November 2023, dengan seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas X di SMA N 14 Medan, terungkap bahwa hasil belajar siswa masih menunjukkan tingkat yang rendah. Hal ini terlihat dari hasil ujian tengah semester (UTS) Pendidikan Agama Kristen kelas X pada tahun pelajaran 2020/2021. Dari total 30 siswa yang mengikuti ujian tersebut, hanya 2 siswa yang berhasil mencapai tingkat kelulusan. Ini mengindikasikan bahwa 93% siswa tidak memenuhi standar kelulusan yang ditetapkan oleh guru dan sekolah, sementara hanya 7% siswa yang berhasil. Berikut adalah ringkasan nilai rata-rata ujian tengah semester di SMA N 14 Medan yang tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester Mapel Agama Kristen

No	Tahun Pelajaran	Nilai Rata-rata	KKM
1	2020/2021	50,3	75
2	2021/2022	60,7	75
3	2022/2023	58,2	75

Sumber: Hasil UTS di SMA N 14 Medan

Di dalam kelas, kegiatan pembelajaran sering meliputi penyampaian materi, pemberian contoh soal, dan tugas kepada siswa. Namun, terdapat beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran agama Kristen, salah satunya adalah fokus proses pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada pencapaian target kurikulum, sementara guru-guru kurang familiar dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dapat meningkatkan kreativitas mengajar guru Pendidikan Agama Kristen di SMA N 14 Medan serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan empat siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Purba et al., 2023). Langkah-langkah penelitian meliputi merancang konten pembelajaran dengan Canva, mengimplementasikan media pembelajaran Canva dalam sesi pembelajaran, mengamati respons siswa, dan merefleksikan hasil observasi untuk perbaikan di siklus berikutnya (Desria, 2024).

Penelitian ini dilakukan di SMA N 14 Medan pada siswa kelas X MIPA Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024, dengan rentang waktu penelitian dari 15 Januari hingga 30 April 2024. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa dan siswi di SMA N 14 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024, sedangkan sampel penelitian terfokus pada kelas X MIPA SMA N 14 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penggunaan teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek, di antaranya: Ketuntasan Belajar Siswa: Ditetapkan dengan kriteria ketuntasan belajar perorangan sebesar ≥ 75 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar ≥ 75 . Hal ini berarti bahwa seorang siswa dianggap telah menyelesaikan pembelajaran jika memperoleh skor minimal 75% atau nilai 75.

Konsep riset tindakan yang dipakai oleh periset merujuk pada bentuk yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 16).



Dalam kondisi riset tindakan kelas, riset ini dicoba lewat 2 siklus yang melingkupi 4 jenjang, ialah perencanaan (planning), tindakan (action), pemantauan (observing), serta refleksi (reflecting). Tipe riset ini bersifat kualitatif sebab menciptakan informasi berbentuk catatan-catatan yang diperoleh dari hasil pemantauan di lapangan.

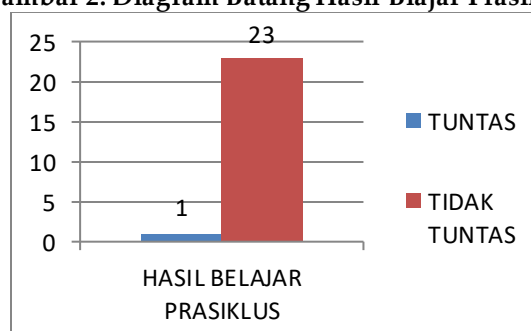
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan awal siswa (Prasiklus)

Sebelum tindakan siklus I dilakukan terlebih dahulu diberikan Prasiklus (Kemampuan awal siswa) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar dan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal-soal Mapel Agama Kristen. Adapun ketuntasan hasil belajar siswa pada prasiklus dapat dilihat pada table 2 berikut ini.

HASIL BELAJAR PRASIKLUS			
Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
≥ 75	1	4%	Tuntas
< 75	23	96%	Tidak Tuntas
Total	24	100%	
Nilai Rata-Rata	28,52		

Gambar 2. Diagram Batang Hasil Blajar Prasiklus



Berdasarkan tabel dan diagram batang diatas dari 24 jumlah siswa diperoleh 1 siswa dikategorikan Tuntas (4%) dan 23 siswa dikategorikan Tidak Tuntas (96%) sehingga dapat disimpulkan bawah kerampilan berpikir kritis belajar fisika secara klasikal “Tidak Tuntas”, dengan presentase nilai rata-rata 28,52.

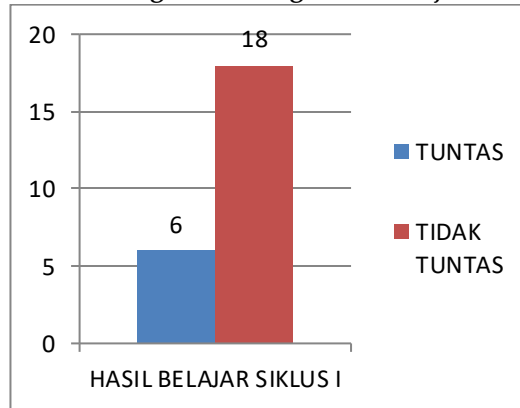
2. Deskripsi Siklus I

Tabel 3. Hasil Ketuntasan belajar Siklus I

Hasil Belajar Siklus 1			
Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
≥75	6	25%	Tuntas
<75	18	75%	Tidak Tuntas
Total	24	100%	
Nilai Rata-Rata	52,60		

--	--	--	--

Gambar 3. Diagram Batang Hasil belajar Siklus I



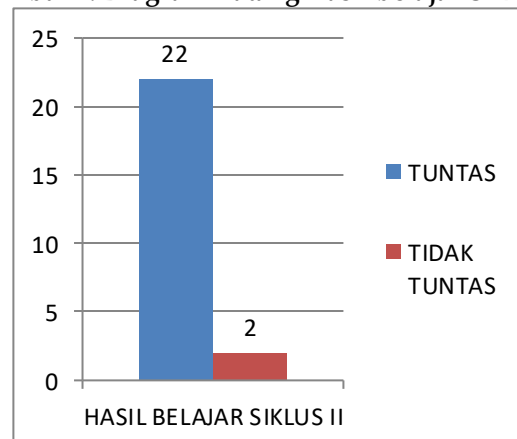
Berdasarkan Tabel dan diagram diatas diperoleh skor rata-rata 52,60 dimana dari 24 siswa sebanyak 6 siswa yang tuntas (25%) dan 18 siswa yang tidak tuntas (75%) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai belajar Mapel Agama Kristen siklus I dikategorikan “Tidak Tuntas” atau masih belum memenuhi standar ketuntasan minimum (SKM).

3. Deskripsi Siklus II

Tabel 4. Hasil Ketuntasan belajar Siklus II

Hasil Belajar Siklus 2			
Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
≥ 75	22	92%	Tuntas
< 75	2	8%	Tidak Tuntas
Total	24	100%	
Nilai Rata-Rata	87,24		

Gambar 4. Diagram Batang Hasil belajar Siklus II



Berdasarkan Tabel dan Diagram Batang Diatas Pada Siklus II dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas 22 siswa (92%) dan yang tidak tuntas 2 siswa (8%) dari 24 siswa dengan Rata-rata nilai 87,24. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan atau “Tinggi”.

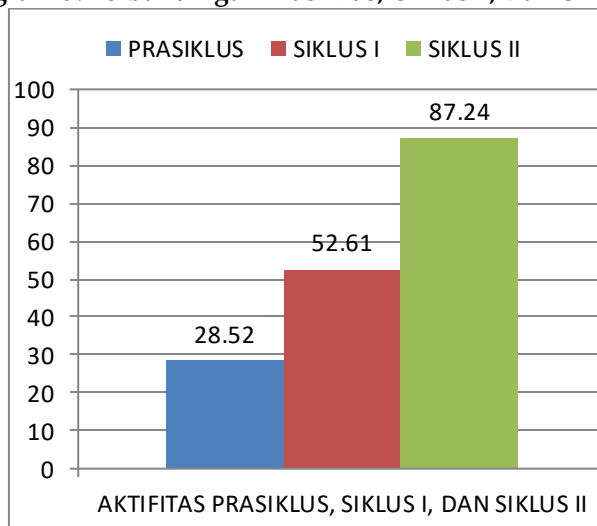
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berhasil meningkatkan kreativitas mengajar guru Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 14 Medan. Guru melaporkan pengalaman positif dalam merancang dan menggunakan konten pembelajaran dengan Canva, sementara siswa menunjukkan minat yang lebih besar dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Kristen dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Untuk hasil tersebut dapat kita ketahui dengan presentase peningkatan hasil belajar dimana diperoleh nilai rata-rata 28,52 pada Prasiklus, nilai rata-rata 52,61 pada siklus I, dan nilai rata-rata 87,24 pada siklus II.

Tabel 5. Perbandingan Prasiklus, Siklus I, Dan Siklus II

Aktifitas	Hasil Belajar	Keterangan
Prasiklus	28,52	Rendah
Siklus I	52,61	Sedang
Siklus II	87,24	Sangat Tinggi

Diagram 5. Perbandingan Prasiklus, Siklus I, Dan Siklus II



Berdasarkan tabel dan diagram diatas dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada Siklus I diperoleh rata-rata 52,61 sedangkan pada Siklus II mengalami peningkatan diperoleh rata-rata 87,24 dibandingkan pada Prasiklus (kemampuan awal siswa) sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata 28,52. Peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan Prasiklus dari Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas mengajar guru Pendidikan Agama Kristen dan minat belajar siswa di SMA Negeri 14 Medan. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berhasil meningkatkan kreativitas mengajar guru Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 14 Medan. Guru melaporkan pengalaman positif dalam merancang dan menggunakan konten pembelajaran dengan Canva, sementara siswa menunjukkan minat yang lebih besar dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Kristen dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Untuk hasil tersebut dapat kita ketahui dengan presentase peningkatan hasil belajar dimana diperoleh nilai rata-rata 28,52 pada Prasiklus, nilai rata-rata 52,61 pada siklus I, dan nilai rata-rata 87,24 pada siklus II

Sebagai rekomendasi, disarankan untuk melanjutkan pengembangan dan implementasi media pembelajaran Canva dalam mata pelajaran lain serta melibatkan lebih banyak guru dan siswa dalam proses pengembangan media pembelajaran. Hal ini akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Desria, Y. (2024). *UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS MEDIA APLIKASI CANVA DALAM*

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN 155/I SRIDADI.
UNIVERSITAS JAMBI.

- Hariyanto, D. (2023). Buku Ajar Komunikasi Pemasaran. *Umsida Press*, 1–142.
- Hermawansyah, H. (2021). Manajemen lembaga pendidikan sekolah berbasis digitalisasi di era COVID-19. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 27–46.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 10851092.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175–182.
- Mursid, R., & Yulia, E. (2019). *Pengembangan pembelajaran dalam teknologi pendidikan di era ri 4.0*.
- Nasution, B. (2022). *Pengantar Teknologi Digital*. Guepedia.
- Nurhuda, H. (2022). Masalah-masalah pendidikan nasional; faktor-faktor dan solusi yang ditawarkan. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 127–137.
- Purba, A. A., Sitanggang, A. Y. S., Panjaitan, J., & Tampubolon, R. (2023). PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS X SMA SWASTA PAMASTA TANJUNG MORAWA 2022. *JURNAL PENELITIAN FISIKAWAN*, 6(1), 1–14.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46930/jurnalpenelitianfisikawan.v6i1.2691>
- Setyawati, Y., Septiani, Q., Aulia Ningrum, R., & Hidayah, R. (2021). Imbas negatif globalisasi terhadap pendidikan di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 306–315.