



JIPK 17 (1) (2023)

Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia

<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK>



Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Canva pada Pokok Bahasan Asam-Basa

Wahyu Fatimah[✉], dan Yayat Ruhiat

Univesitas Sultan Ageng Tirtayasa

Info Artikel

Diterima Oktober 2022

Disetujui Desember 2022

Dipublikasikan Januari 2023

Keywords:

Asam-basa

Canva

Kontens pembelajaran

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak digunakan dalam pengembangan media dan konten pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran adalah canva. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan pemanfaatan media canva dalam membuat konten pembelajaran dalam pokok bahasan asam basa yang inovatif dan kreatif berbasis digital menggunakan aplikasi. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan study pustaka hasil dari pemanfaatan fitur-fitur yang ada pada aplikasi berbasis canva dengan model IDI (*Instructional Development Institute*). Hasil penelitian ini adalah terciptanya konten pembelajaran dengan pokok bahasan asam basa yang interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kesimpulan adalah guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva guna meningkatkan konten pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih interaktif.

Abstract

The use of technology in education has been widely used for the development of learning media and content. One application that can support the learning process is Canva. The purpose of the research is to describe the use of Canva media in creating learning content on innovative and creative digital-based acid-base topics using applications. The research method uses a qualitative descriptive approach and literature study to utilize the existing features of the Canva-based application using the IDI (*Instructional Development Institute*) model. The result of this research is the creation of learning content with the subject matter of acids and bases that are interactive and easily understood by students. The conclusion is that teachers can take advantage of the features in the Canva application to improve learning and interactive content.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: wahyufatihah@gmail.com

p-ISSN 1979-0503
e-ISSN 2503-1244

PENDAHULUAN

Arus globalisasi memberikan banyak sekali perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan, hal tersebut turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya (Wulandari & Mudinillah, 2022). Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017). Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media dan konten pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperang sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh dosen atau guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran dari seorang guru kepada peserta didiknya (Kurniawati & Nita, 2018).

Pemanfaatan teknologi informasi juga diaplikasikan dalam media pembelajaran berupa baik visual dan audio visual. Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga pembelajaran lebih menarik. Kelebihan media audio visual yaitu pesan lisan dan tulisan dapat di sajikan dengan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, serta bisa digunakan untuk pembelajaran tutorial (Mila *et al.*, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan karakter dan materi pembelajaran akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. sehingga hasil akhir dari kegiatan tersebut siswa dapat menguasai materi yang telah dipelajari. Ketersediaan fitur-fitur yang ada dalam suatu aplikasi menuntut keterampilan dan inovasi guru sehingga menghasilkan karya yang menarik yang dapat merangsang keingintahuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dalam suatu topic atau pokok bahasan.

Salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam kegiatan pembelajaran adalah canva. Aplikasi canva adalah alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat beberapa aplikasi kegiatan pembelajaran kapanpun, di manapun. Canva sudah lama diperkenalkan dalam dunia pendidikan, dan semakin banyak digunakan selama pembelajaran daring pada masa pandemic Covid-19. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi canva dapat mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh, sehingga pesan-pesan yang harus disampaikan pada materi pelajaran dapat disampaikan dengan jelas. Kegiatan pembelajaran lebih interaktif. Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih template, fitur-fitur, dan kategorikategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Pokok bahasan asam basa adalah materi pelajaran kimia yang dipelajari di kelas XI. Pada materi tersebut, peserta didik selain dituntut untuk menghafal beberapa tatanama senyawa juga dibutuhkan pemahan konsep khusus dan keterkaitan dengan beberapa materi yang lain. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat bertindak bijak dalam memilih media pembelajaran sehingga selama kegiatan pembelajaran dapat menarik dan dimengerti oleh peserta didik. Penanaman konsep awal materi ini penting karena akan berkelanjutan pada materi pelajaran berikutnya. Topik asam basa yang dipelajari pada kelas XI terdiri dari konsep-konsep dasar kimia yang mempelajari tentang perkembangan teori asam basa, indikator larutan asam basa, konsep pH, tetapan kesetimbangan asam basa (K_a/K_b), perhitungan pH, dan aplikasi konsep pH pada lingkungan (Rositasari *et al.*, 2015).

Pengamatan dari hasil kegiatan pembelajaran sebelumnya, terutama di era pandemic Covid-19, terdapat permasalahan berupa hasil pembelajaran yang belum maksimal, sehingga rendahnya hasil evaluasi yang diperoleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena selama kegiatan belajar secara daring guru hanya memberi tugas dan menggunakan media yang monoton, sehingga selain sulit dimengerti, peserta didik menjadi tidak tertarik dalam membahas pokok bahasan materi asam basa tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah pemanfaatan media canva dengan penggunaan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Sehingga kegiatan pembelajaran dalam pokok bahasan asam basa lebih menarik. Hasil akhir yang diharapkan adalah menghasilkan sebuah konten pembelajaran dalam pokok bahasan asam basa yang interaktif, yang menghasilkan materi pelajaran berupa visual dan audio visual baik berupa teori, praktikum, presentasi dan pada akhir tayangan terdapat evaluasi belajar yang dapat dipindai dengan menggunakan barkode yang tersedia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode study pustaka. Studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis dan beberapa referensi yang tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah (Putri, 2019). Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dimana pembuatan materi ajar dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi canva. Selanjutnya digunakan sebuah model yaitu IDI (*Instructional*

Development Institute) yang dalam tahap pengembangannya dibagi menjadi tiga tahapan utama yaitu *define* (pendefinisian) pada tahapan utama sebagai tahapan yang mendefinisikan kebutuhan dalam pengembangan sebuah media, misalkan menetapkan kompetensi, konsep, serta menganalisis peserta dalam pembelajaran. Selanjutnya tahapan *develop* (pengembangan) sebagai tahapan kedua yang didalamnya menyusun struktur awal dari perancangan baik berupa bagan ataupun berupa storyboard. Tahap terakhir yaitu *evaluate* (evaluasi) berisi mengevaluasi hasil rancangan yang telah di kembangkan (Subhan & Kurniadi, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Canva

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, template serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan (Tanjung & Faiza, 2019).

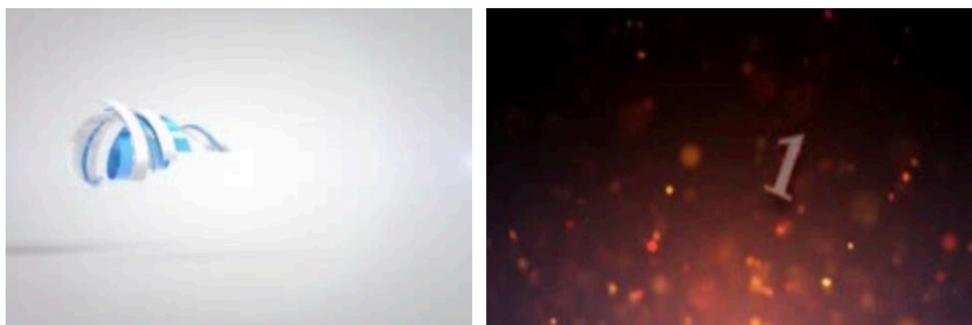
Canva memiliki beberapa kelebihan (Tanjung & Faiza, 2019): 1) Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, 2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag and drop, 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis, 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru, 5) Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan, 6) Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran, 7) Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel, 8) Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Sehingga untuk menerapkan presentasi offline dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti *Powerpoint*.

Pelaksanaan model IDI (*Instructional Development Institute*) pada tahap pertama adalah *define* (pendefinisian) yakni mendefinisikan segala kebutuhan yang diperlukan dalam membuat media interaktif canva pada pokok bahasan asam basa. Dalam hal ini menyesuaikan bahan materi dengan silabus, RPP serta memahami karakter peserta didik. Tahap berikutnya adalah tahapan *develop* (pengembangan). Tahap ini adalah hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pertama (*define*). Tahap pengembangan meliputi menentukan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, metode pengajaran, sistematika dari materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Dan tahap terakhir yaitu *evaluate* (evaluasi) yakni mengevaluasi hasil belajar yang telah dilakukan setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Hasil konten pembelajaran asam-basa dengan media Canva

Opening. Halaman *opening* (pembukaan) dirancang menggunakan video animasi disertai musik, sehingga menarik dan diharapkan peserta didik tertarik untuk mulai mengikuti materi pelajaran selanjutnya. Halaman opening tersaji dalam Gambar 1.

Halaman Judul. Halaman judul pokok bahasan dilanjutkan halaman tujuan pembelajaran menggunakan gabungan beberapa aplikasi, yakni video berupa video guru yang menginformasikan tentang materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran, gambar dan animasi video. Semua fitur tersebut bisa dibuat dalam satu halaman, sehingga peserta didik mengetahui pokok bahasan yang akan dibahas serta target-target yang akan dicapai. Halaman judul tersaji dalam Gambar 2.



Gambar 1. Halaman opening



Gambar 2. Halaman judul dan tujuan pembelajaran

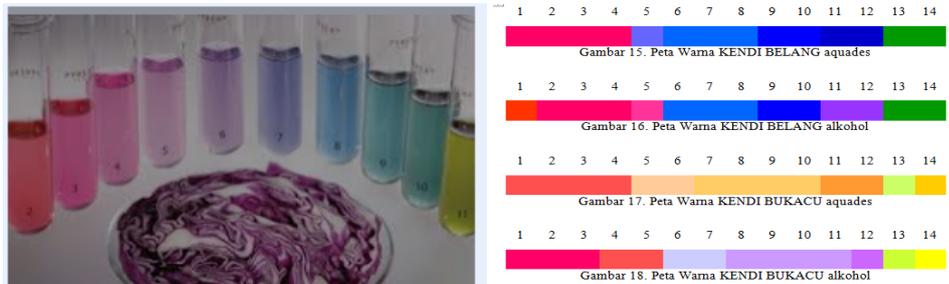


Gambar 3. Halaman apersepsi

Karakteristik	Asam	Basa
Rasa	Masam	Pahit
pH	< 7	> 7
Lakmus	Memerahkan lakmus biru	Membirukan lakmus merah
Sifat	Korosif	Kaustik

The diagram shows litmus paper (kertas lakmus) turning red with acid and blue with base. Text includes: 'akmus merah berubah menjadi biru jika bereaksi dengan senyawa basa' and 'Lakmus biru berubah menjadi merah jika bereaksi dengan senyawa asam'. A button says 'Program pengenalan asam basa'.

Gambar 4. Materi pokok bahasan



Gambar 5. Hasil praktikum



Gambar 6. Halaman video interaktif

Halaman Apersepsi. Halaman apersepsi perlu disampaikan sebelum masuk ke pokok bahasan utama. Hal ini berguna untuk merangsang rasa keingintahuan peserta didik, serta aplikasinya kelak jika sudah membahas materi tersebut. Halaman apersepsi terdiri dari aplikasi video dan gambar. Halaman apersepsi tersaji dalam Gambar 3.

Halaman Materi Utama. Pada halaman materi utama terdiri dari beberapa aplikasi yang terdiri dari video interaktif, video animasi, video kegiatan praktikum, gambar hasil kegiatan praktikum, dan gambar lain yang diperlukan guna mendukung bahasan materi yang disampaikan. Halaman utama tersaji dalam Gambar 4-6.

Halaman Evaluasi. Halaman evaluasi berupa link yang terhubung ke google form yang terdiri dari soal-soal ulangan bersifat pilihan ganda guna mengetahui sejauhmana peserta didik memahami hasil belajar.

Closing. *Closing* (halaman penutup) adalah halaman akhir yang digunakan sebagai penutup dari seluruh kegiatan pembelajaran.

Peningkatan konten pembelajaran menggunakan media canva dalam pada pokok bahasan asam basa dapat menerangkan konsep yang abstrak menjadi nyata dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada. Guru juga dituntut untuk kreatif dan menyesuaikan dalam memilih menu yang ada, sehingga konten pembelajaran lebih tepat guna dan tepat sasaran. Perwujudan media pembelajaran interaktif, visualisasi tiga dimensi yang menarik ditampilkan untuk merangsang daya imajinasi siswa sehingga menciptakan suasana *learning is fun* yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi dengan baik tanpa merasa bosan. (Priatmoko *et al.*, 2008).

SIMPULAN

Pembelajaran akan lebih menarik jika guru bisa berinovasi dalam kegiatan pembelajaran. Banyak yang bisa dilakukan baik dari media pembelajaran atau pengembangan konten pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sangat membantu dalam pengembangan konten pembelajaran, sehingga materi yang bersifat abstrak atau teoritis yang membuat peserta didik sulit untuk mengerti atau cepat membuat bosan bisa diatasi dengan menggunakan gambar atau video animasi. Canva adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan selama proses pembelajaran. Penggunaan canva yang lebih mudah dan dilengkapi beberapa fitur sangat menarik bagi para guru untuk mempelajarinya. Tidak diperlukan keterampilan khusus dalam mengoperasikannya, dan bisa diakses baik dengan laptop atau dengan menggunakan *smart phone*. Dari beberapa penelitian banyak guru yang terbantu dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan konten pembelajaran dengan pemanfaatan media Canva. Selanjutnya penggunaan media canva ini bisa dilakukan bersama-sama dengan peserta didik, sehingga bisa menimbulkan ide-ide kreatif lainnya dari berbagai materi atau pokok bahasan. Sehingga diharapkan pembelajaran lebih menarik dan pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Haris Budiman. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1): 31–43
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2): 68
- Priatmoko, S., Prasetya, A. T., & Hartati, S. 2008. Komparasi Hasil Belajar Siswa dengan Media Macromedia Flash dan Microsoft Powerpoint yang Disampaikan Melalui Pendekatan Chemo-Edutainment. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(2): 299–304
- Putri, A. E. 2019. Evaluasi Program Bimbingan dan Konseling: Sebuah Studi Pustaka. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 4(2): 39
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. 2021. Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6): 6271–6279
- Rositasari, D., Saridewi, N., & Agung, S. 2015. Pengembangan Tes Diagnostik Two-Tier untuk Mendeteksi Miskonsepsi Siswa SMA pada Topik Asam-Basa. *Edusains*, 6(2): 169–176
- Subhan, S., & Kurniadi, D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1): 74
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2): 79
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1): 102–118.