

PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI CANVA DALAM PENDIDIKAN AGAMA HINDU DI KELAS VII.11 SMP NEGERI 4 KUTA SELATAN

Ni Nengah Noperyani
SMPN 4 Kuta Selatan
Email: nopeyani20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Kuta Selatan Badung pada anak-anak kelas VII.11. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain tindakan kelas, yang melibatkan observasi, wawancara, dan pengumpulan umpan balik dari siswa, dan adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah 1. Untuk mendeskripsikan pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, 2. Mendeskripsikan media Canva sebagai salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi, 3. Meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran Agama Hindu di kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas VII.11 SMP Negeri 4 Kuta Selatan yang berjumlah 36 orang, dimana dalam 36 orang peserta didik ini ada yang sudah mengenal media Canva dan ada juga yang belum pernah menggunakan sama sekali. Melalui media Canva diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan pengalaman belajar langsung untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kreativitas, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep dasar Agama Hindu dengan lebih baik. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis proyek, dan kemampuan mereka dalam berkolaborasi juga meningkat. Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti ketergantungan pada teknologi dan variasi keterampilan digital di antara siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi lebih luas dalam pendidikan untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran di era digital.

Kata kunci: Canva, Pembelajaran Inovatif, Pendidikan Agama Hindu

ABSTRACT

This research was conducted at SMPN 4 Kuta Selatan Badung for children in class VII.11. The method used is a qualitative approach with a class action design, which involves observation, interviews, and collecting feedback from students, and the objectives of this Classroom Action Research are 1. To describe innovative learning in increasing students' interest in learning, 2. To describe Canva media as one of the technology-based learning media, 3. To increase the motivation and enthusiasm of students in the learning process of Hinduism in the classroom. The subjects in this research are students in class VII.11 SMP Negeri 4 Kuta Selatan totaling 36 people, where in these 36 students there are those who are familiar with Canva media and some have never used it at all. Through Canva media, it is hoped that it can increase the enthusiasm and creativity of students in learning Hindu Religious Education, so that the learning process in the classroom is more interesting and enjoyable and can increase direct learning experiences to improve student learning outcomes. The results showed that the use of Canva increased student engagement, encouraged creativity, and facilitated better understanding of basic concepts of Hinduism. Students showed high enthusiasm for project-based learning, and their ability to collaborate also improved. However, there were some challenges, such as dependency on technology and variation in digital skills among students. This research recommends the wider application of technology-based learning methods in education to improve the effectiveness and relevance of learning in the digital era.

Keywords: Canva, Innovative Learning, Hindu Religious Education

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan dampak besar terhadap proses pembelajaran. Teknologi tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan tetapi juga mempermudah akses informasi yang mendukung pembelajaran. Proses belajar-mengajar juga terpengaruh oleh kemajuan teknologi, memungkinkan pembelajaran yang lebih inovatif. Model pembelajaran inovatif merupakan pendekatan atau metode baru yang kreatif, fokus pada pemikiran kritis, serta mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi saat ini berpengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, dunia pendidikan harus terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Sistem informasi dan teknologi informasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi juga sebagai komponen utama untuk keberhasilan pendidikan dan daya saing di era globalisasi.

Kemajuan teknologi informasi serta komunikasi (TIK) yang terus berkembang membawa dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Perkembangan TIK menyediakan solusi yang memudahkan aktivitas dan pekerjaan manusia dengan cara yang lebih cepat dan responsif. Dalam pendidikan, TIK telah mengubah cara pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Kemajuan TIK telah mendorong inovasi dalam pendidikan, termasuk pemanfaatan platform digital untuk kegiatan pembelajaran. Contohnya adalah penggunaan Google Classroom, YouTube, game edukatif seperti Quizizz, dan aplikasi desain seperti Canva. Canva, yang diluncurkan pada tahun 2013, adalah platform desain dan komunikasi visual online yang memungkinkan penyajian pembelajaran dengan cara yang kreatif dan menarik. Dengan berbagai fitur yang tersedia, Canva dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran seperti presentasi PowerPoint, video edukatif, poster, infografis, dan banyak lagi.

Saat ini, siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam generasi Z dan akan segera memasuki era Generasi Alpha. Generasi ini sangat akrab dengan teknologi digital, sehingga mereka mudah beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Generasi Z mencakup individu yang lahir antara tahun 1997 dan 2012. Generasi ini dikenal sebagai "Gen Z" dan muncul setelah Generasi Milenial serta sebelum Generasi Alpha. Oleh karena itu, penerapan proses pembelajaran inovatif sangat sesuai untuk generasi ini, karena metode tersebut akan lebih menarik dan sesuai dengan kebiasaan mereka yang sudah terbiasa dengan era digital sebelum memasuki dunia pendidikan. Salah satu aplikasi teknologi yang sangat berguna dalam dunia pendidikan di tingkat Sekolah Menengah adalah Canva, sebuah program desain online yang menawarkan berbagai jenis media pembelajaran. Canva memungkinkan pembuatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan berbagai materi lainnya. Dalam Canva, terdapat berbagai jenis presentasi seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya.

Canva menyediakan fitur-fitur yang mendukung pendidikan dengan cara yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif, sehingga menjadikan pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva memberi ruang bagi guru untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi. Aplikasi ini menawarkan banyak template menarik yang dapat memikat perhatian siswa selama proses pembelajaran. Berbagai template dapat digunakan untuk mempercantik PowerPoint dengan menambahkan warna, gambar, dan font, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih

menarik. Selain itu, Canva juga memungkinkan siswa untuk membuat presentasi tugas, poster, puisi, iklan, dan berbagai materi lainnya.

Aplikasi Canva menawarkan sejumlah kelebihan, antara lain: (1) berbagai desain yang menarik; (2) kemampuan untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran berkat banyaknya fitur yang tersedia; (3) efisiensi waktu dalam membuat media pembelajaran secara praktis; dan (4) fleksibilitas dalam mendesain, yang tidak terbatas pada penggunaan laptop dan dapat dilakukan melalui perangkat mobile.

Namun, Canva juga memiliki kekurangan. Setiap pengguna memerlukan paket data untuk mengakses aplikasi ini, dan beberapa template di Canva berbayar. Meskipun demikian, banyak template berkualitas yang tersedia secara gratis. Canva adalah aplikasi online yang menyediakan berbagai template dan fitur untuk membantu guru dan siswa di Sekolah Menengah dalam pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Diharapkan Canva dapat memberikan pembelajaran yang positif dan menjadi media pembelajaran berbasis teknologi yang bermanfaat di abad ke-21.

Pendidikan Agama Hindu memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan spiritualitas siswa, khususnya di tingkat sekolah menengah pertama. Dengan meningkatnya kebutuhan untuk mengadaptasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar menjadi sangat relevan. Salah satu media yang semakin populer adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah dan menarik.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, penerapan media Canva dapat menawarkan pendekatan baru yang lebih inovatif. Pembelajaran yang bersifat visual tidak hanya dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan lebih baik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas mereka. Mengingat kelas VII.11 adalah tahap krusial dalam perkembangan kognitif dan sosial siswa, eksplorasi pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di kelas ini menjadi penting. Selain itu, peran media Canva dalam inovasi pembelajaran juga patut dicermati. Dengan fitur-fitur yang memungkinkan kolaborasi, presentasi, dan penyampaian informasi yang menarik, Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan dan peran media Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas VII.11, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pendidikan Agama Hindu melalui pemanfaatan teknologi modern.

Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa agar lebih mandiri, kreatif, dan inovatif. Dengan demikian, mereka dapat menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran inovatif ini berbeda dari pendekatan tradisional yang cenderung bersifat instruktif, di mana guru menjadi sumber utama informasi dan siswa cenderung pasif dalam menerima pengetahuan. Sebaliknya, model pembelajaran inovatif mendorong keterlibatan aktif siswa melalui berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, eksperimen, simulasi, dan penggunaan multimedia interaktif.

Rumusan Masalah: 1. Bagaimana penerapan media Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas VII.11?; 2. Bagaimana peran media Canva dalam inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di Kelas VII.11?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif akan digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran, sementara pendekatan kualitatif akan digunakan untuk memahami pengalaman siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Populasi: Siswa kelas VII.11 SMPN 4 Kuta Selatan yang belajar Pendidikan Agama Hindu.

Sampel: Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, di mana sampel terdiri dari 36 siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan Canva.

Instrumen Penelitian

- Kuesioner: Untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai kepuasan siswa terhadap pembelajaran menggunakan Canva. Kuesioner terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka.
- Wawancara: Untuk menggali pengalaman siswa dan guru dalam penggunaan Canva. Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan 36 siswa di kelas VII.11.
- Observasi: Observasi langsung saat proses pembelajaran untuk menilai interaksi siswa dan guru serta penggunaan Canva dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini, kita berada dalam era revolusi industri 4.0, yang menandai transformasi menyeluruh di berbagai bidang menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia online dan dunia nyata secara harmonis, dengan internet sebagai komponen utama dalam setiap aktivitas. Konsep era industri 4.0 diperkenalkan di Jerman sebagai bentuk kemajuan teknologi yang semakin maju. Era ini mempengaruhi bagaimana manusia memahami berbagai aspek terkait kepribadian, kehidupan, dan hubungan sosial mereka. Pendidikan memainkan peran penting dalam mempersiapkan individu untuk masa depan, dengan kemampuan untuk mengembangkan berbagai potensi secara maksimal, termasuk aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Proses ini harus sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik, sosial, dan budaya tempat seseorang hidup dan berinteraksi. (Widiastuti, 2012).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah, khususnya dalam Pendidikan Agama Hindu, sangat penting untuk mempermudah proses belajar dan meningkatkan antusiasme serta ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran berlangsung, karena ini merupakan inti dari pendidikan itu sendiri. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan aspek krusial yang memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Motivasi belajar diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan, karena ia berfungsi sebagai faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar mencakup semua faktor pendorong, baik internal maupun eksternal, yang memastikan kontinuitas dan memberikan arah pada aktivitas belajar siswa, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Istilah "keseluruhan daya penggerak" merujuk pada berbagai motif yang bekerja sama untuk mendorong siswa dalam proses belajar. (Sardiman, 2012: 75).

Tiap siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang berbeda-beda saat mengikuti kegiatan belajar di sekolah, yang bergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Perbedaan dalam tingkat motivasi ini bisa menjadi tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Tanpa adanya motivasi belajar yang tinggi, proses pembelajaran tidak akan efektif, sehingga penting untuk memperhatikan motivasi siswa guna mencapai hasil yang diinginkan. Tingkat motivasi belajar dapat terlihat dari sikap siswa selama kegiatan belajar mengajar, seperti minat, semangat, tanggung jawab, kesenangan dalam mengerjakan tugas, serta reaksi terhadap

stimulus yang diberikan oleh guru. (Sudjana, 2013: 61). Dapat dikatakan bahwa tanpa motivasi belajar, siswa tidak akan terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini karena motivasi dan proses belajar saling mempengaruhi satu sama lain (Uno, 2013: 23). Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar dan pembelajaran (Uno, 2013: 27-29), karena ia merupakan faktor utama yang mendukung prestasi belajar. Motivasi berkontribusi sebesar 64% terhadap hasil prestasi belajar. (Siregar dan Nara, 2011: 52).

Salah satu aplikasi teknologi yang dapat digunakan dalam pendidikan di Sekolah Menengah Pertama adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan banyak lagi. Canva menyediakan berbagai jenis presentasi, termasuk presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain-lain. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung pendidikan, menjadikannya alat yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif, sehingga membuat proses pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan fasilitas untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis teknologi. Canva menawarkan berbagai template menarik yang dapat meningkatkan minat siswa selama proses pembelajaran. Berbagai template ini bisa digunakan dalam PowerPoint untuk menambahkan warna, gambar, dan teks, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih menarik. Selain itu, siswa juga bisa memanfaatkan Canva untuk membuat presentasi tugas, poster, puisi, iklan, dan lainnya. Canva memungkinkan guru untuk menciptakan bahan ajar dengan tampilan presentasi yang inovatif. Dengan Canva, guru dapat memilih template dengan warna yang menarik dan font tambahan untuk mempercantik latar belakang video yang ditampilkan. Selain itu, Canva dapat digunakan untuk membuat poster, infografis, resume, selebaran, dan banyak lagi. Jika guru menganjurkan siswa untuk membuat video, presentasi, poster, atau materi lain yang berisi penjelasan atau tutorial, siswa diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat desain yang menarik. Selain mendapatkan pengetahuan, siswa juga belajar untuk menjadi kreatif, terampil, dan inovatif dalam mengembangkan materi pelajaran. Penggunaan Canva tidak hanya sekadar menambahkan gambar, tetapi juga berfokus pada cara mengemas presentasi agar lebih menarik. Masalah yang sering dihadapi siswa dalam menyajikan hasil presentasi adalah kurangnya daya tarik. Salah satu solusi untuk membuat tampilan lebih menarik adalah dengan menggunakan platform digital yang menyediakan berbagai template, seperti Canva. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai bahan presentasi peserta didik dalam mendemonstrasikan hasil diskusi atau kerja kelompok pada mata pelajaran Agama Hindu.

Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti:

Filter Foto	Edit foto dilakukan melalui filter siap pakai, atau bila lebih profesional, bisa gunakan pengedit foto. Selalu ada beberapa pilihan untuk setiap pengguna.
Ikon dan Bentuk Gratis	Gunakan ikon, bentuk dan elemen dengan mudah. Pilih dari sekian banyak elemen untuk desain pengguna, atau dapat mengunggah elemen sendiri.

Ratusan Font	Akses beragam, font keren yang sesuai untuk setiap desain. Semua siap digunakan dan dapat diperoleh dalam Canva.
--------------	--

Aplikasi Canva dapat diakses melalui perangkat mobile maupun laptop dan mudah digunakan, sehingga memudahkan guru dan siswa Sekolah Dasar dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva: (1) Unduh aplikasi Canva dari Play Store; (2) Buat akun Canva dengan membuka aplikasi, lalu pilih opsi pendaftaran melalui Facebook, Google, atau email, dan ikuti petunjuk yang diberikan; (3) Mulailah membuat desain di Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai template menarik yang bisa digunakan dengan mengubah teks atau gambar sesuai kebutuhan. Klik pada desain yang diinginkan, lalu pilih opsi 'Edit' untuk mengganti teks, gaya tulisan, ukuran, gambar, video, warna, dan lainnya; (4) Simpan hasil desain dengan mengklik ikon panah ke bawah di pojok kanan atas. Setelah diklik, desain akan otomatis tersimpan di galeri atau file Anda.

Kelebihan aplikasi Canva meliputi: (1) Menawarkan berbagai desain yang menarik; (2) Meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena menyediakan banyak fitur; (3) Menghemat waktu dengan cara yang praktis dalam pembuatan media pembelajaran; (4) Dapat digunakan tidak hanya di laptop, tetapi juga di perangkat mobile. Namun, ada beberapa kekurangan pada aplikasi ini, yaitu: (1) Pengguna memerlukan paket data untuk mengakses dan menggunakan Canva; (2) Beberapa template dalam Canva memerlukan pembayaran. Meskipun demikian, banyak template berkualitas yang tersedia secara gratis, sehingga masalah ini tidak terlalu signifikan. (Gunawan, 2022).

Canva adalah aplikasi online yang menyediakan berbagai template dan fitur untuk membantu guru dan siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Dengan Canva, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih positif dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran teknologi abad ke-21.

Penyusunan materi ajar akan menjadi lebih relevan jika dipadukan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK sangat penting untuk menyampaikan materi, terutama melalui visualisasi. Media presentasi adalah alat yang efektif untuk membantu menjelaskan materi. Presentasi berfungsi sebagai pertunjukan dari satu atau beberapa tampilan yang ditonton dengan harapan dapat menarik perhatian audiens. Menurut Kusrianto (2013), komunikasi visual dalam bentuk sinyal nonverbal dapat mencapai sasaran pemahaman audiens hingga 93%. Isyarat nonverbal ini mencakup bahasa gambar yang dapat memperluas imajinasi audiens lebih dalam dibandingkan dengan pesan verbal, baik itu berupa audio maupun teks. Teks cenderung bersifat jelas dan terbatas pada satu makna, sedangkan gambar menawarkan kemungkinan interpretasi yang lebih luas dan tak terbatas. Canva adalah alat desain grafis yang memiliki berbagai manfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa. Berikut adalah beberapa keunggulannya:

1. **Antarmuka Pengguna yang Mudah Dipahami:** Canva memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga siswa dari berbagai tingkatan usia dan kemampuan teknis dapat dengan cepat mempelajari cara menggunakannya.
2. **Akses ke Beragam Template:** Canva menyediakan berbagai template untuk presentasi, poster, infografis, dan lain-lain. Ini membantu siswa dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan informatif tanpa harus memulai dari awal.

3. **Meningkatkan Kreativitas:** Dengan berbagai alat dan elemen desain yang tersedia, Canva mendorong siswa untuk berkreasi dan mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam belajar.
4. **Kolaborasi:** Canva memungkinkan kolaborasi secara real-time, sehingga siswa dapat bekerja sama dalam proyek desain, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain.
5. **Penggunaan dalam Berbagai Mata Pelajaran:** Canva dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran. Misalnya, siswa dapat membuat peta konsep untuk sejarah, diagram sains, atau poster bahasa Inggris. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
6. **Pengembangan Keterampilan Digital:** Menggunakan Canva membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting, termasuk desain grafis, pengelolaan proyek, dan keterampilan teknis lainnya yang bermanfaat di masa depan.
7. **Akses Gratis:** Canva menawarkan versi gratis yang cukup lengkap dengan berbagai fitur yang memadai untuk kebutuhan pendidikan. Ini menjadikannya alat yang terjangkau untuk sekolah dan siswa.
8. **Meningkatkan Pemahaman Visual:** Dengan menggunakan elemen visual dalam pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks. Ini sangat berguna untuk visual learners yang lebih cepat memahami informasi melalui gambar dan diagram.
9. **Presentasi yang Menarik:** Siswa dapat membuat presentasi yang menarik dan profesional dengan mudah. Ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri siswa saat melakukan presentasi di depan kelas.
10. **Pengintegrasian dengan Platform Lain:** Canva dapat diintegrasikan dengan platform pendidikan lain seperti Google Classroom, sehingga memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Dengan berbagai kelebihan yang dimilikinya, Canva menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran siswa. Fitur-fitur unggul dari Canva sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat proses tersebut lebih menarik dan menyenangkan. Ketika siswa terlibat dalam pembelajaran dengan penuh antusiasme dan rasa senang, materi yang diajarkan oleh guru akan lebih mudah dipahami dan diserap dengan baik. Oleh karena itu, Canva diharapkan dapat menjadi media yang memperkaya kreativitas dan hasil belajar siswa. Selain itu, karena siswa generasi Z dan Alpha sudah sangat akrab dengan teknologi dan digital, penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti Canva adalah langkah yang tepat. Berikut akan ditampilkan mengenai kelebihan dan kekurangan media canva:

Kelebihan	Kekurangan
<p>Antarmuka Pengguna yang Mudah Dipahami Canva mudah digunakan oleh siswa dari berbagai usia dan tingkat kemampuan teknis.</p>	<p>Keterbatasan Fitur di Versi Gratis Versi gratis memiliki keterbatasan dalam fitur dan elemen desain tertentu.</p>

<p>Akses ke Beragam Template Menyediakan berbagai template siap pakai yang membantu siswa membuat materi pembelajaran.</p>	<p>Keterbatasan Akses Internet Membutuhkan akses internet yang stabil, yang bias menjadi kendala di daerah dengan konektivitas rendah.</p>
<p>Meningkatkan Kreativitas Mendorong siswa untuk berkreasi dan mengekspresikan ide-ide mereka secara visual.</p>	<p>Ketergantungan pada Teknologi Penggunaan Canva yang terus-menerus dapat menyebabkan ketergantungan pada teknologi dalam proses belajar.</p>
<p>Kolaborasi Memungkinkan kolaborasi real-time, memfasilitasi kerja sama antar siswa.</p>	<p>Penggunaan Waktu Membuat desain yang kompleks, bisa memakan waktu yang mungkin mengganggu waktu belajar lainnya.</p>
<p>Penggunaan dalam Berbagai Mata Pelajaran Dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.</p>	<p>Kendala Kreativitas Beberapa siswa mungkin merasa terbatas dalam kreativitas mereka karena batasan elemen desain.</p>
<p>Pengembangan Keterampilan Digital Membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan.</p>	<p>Kebutuhan Pelatihan Beberapa guru dan siswa mungkin memerlukan waktu untuk mempelajari cara menggunakan Canva dengan efektif.</p>
<p>Akses Gratis Menyediakan versi gratis dengan fitur yang memadai untuk kebutuhan pendidikan.</p>	<p>Masalah Hak Cipta Penggunaan gambar dan elemen dari internet bias menimbulkan masalah hak cipta jika tidak hati-hati.</p>
<p>Meningkatkan Pemahaman Visual Membantu siswa memahami konsep kompleks melalui elemen visual.</p>	<p>Ketergantungan pada Template Penggunaan template secara berlebihan dapat menghambat kreativitas dan originalitas.</p>
<p>Presentasi yang Menarik Membuat presentasi yang menarik dan profesional, meningkatkan rasa percaya diri siswa.</p>	
<p>Pengintegrasian dengan Platform Lain Dapat diintegrasikan dengan platform Pendidikan lain seperti Google Classroom.</p>	

Melalui tabel tentang kekurangan dan kelebihan dari media Canva dapat dilihat lebih banyak kelebihannya daripada kekurangannya. Berdasarkan kelebihan yang dimiliki oleh media Canva ini bisa dijadikan acuan untuk penggunaan Canva dalam pembelajaran Agama Hindu.

Kelas VII.11 yang berjumlah 36 siswa membentuk masing-masing 6 kelompok dan membuat materi presentasi materi Atman sebagai sumber hidup melalui Canva. Banyak template-template menarik yang mereka gunakan dalam membuat bahan presentasi. Dalam proses pembuatan bahan presentasi yang dilakukan secara berkelompok oleh kelas VII.11 terlihat peserta didik antusias dalam bekerja sama membuat bahan presentasi, mulai dari menentukan template yang digunakan, isi materi presentasi, serta tambahan-tambahan lain yang dapat membuat bahan presentasi menjadi menarik. Dalam menentukan bahan presentasi yang dibuat terjadi diskusi diantara anggota kelompok dan belajar mengeluarkan ide dan pendapat untuk hasil yang maksimal dalam kelompok mereka. Pembagian tugas juga dilakukan oleh anggota kelompok untuk efisiensi dan efektifitas dalam mengerjakan tugas. Melalui hasil bahan presentasi tersebut, kemudian dipresentasikan di depan kelas dan dilakukan diskusi atas bahan presentasi tersebut, sehingga peserta mengetahui letak kekurangan dari materi yang dibawakan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas VII.11 melalui siklus Siklus Pembelajaran Inovatif

1. **Identifikasi Masalah:** Kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Yang dapat dipengaruhi oleh adanya beberapa hal sebagai berikut: Banyak pengajar yang masih menggunakan metode ceramah yang monoton, sehingga siswa tidak terlibat aktif dan kehilangan minat. Metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Minimnya penggunaan media visual atau alat bantu yang menarik, seperti video, gambar, atau aplikasi, membuat pembelajaran terasa kaku. Siswa mungkin tidak merasa termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang tidak melibatkan elemen kreativitas dan inovasi.
2. **Perencanaan:** Merancang kegiatan pembelajaran yang menggunakan Canva sebagai media inovatif. Menentukan tujuan yang ingin dicapai, seperti meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dasar Agama Hindu, memperkuat kreativitas, dan meningkatkan keterampilan teknologi informasi. Pemilihan materi sesuai kurikulum yang akan dibuat melalui media Canva, yakni Atman sebagai sumber hidup. Menentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan relevan, Menentukan tujuan yang ingin dicapai, seperti meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dasar Atman sebagai sumber hidup, memperkuat kreativitas, dan meningkatkan keterampilan teknologi informasi.
3. **Pelaksanaan:** Mengimplementasikan pembelajaran menggunakan Canva dalam kelas, dimana kelas V.11 dibagi menjadi beberapa kelompok yang berjumlah 6 orang untuk membuat bahan presentasi mengenai Atman sebagai sumber hidup dengan menarik, kreatif dan inovatif. Mengajak siswa untuk membuat konten visual tentang materi Atman sebagai sumber hidup.
4. **Observasi:** Mengamati keterlibatan dan respons siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan siswa mencakup partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman sekelas. Keterlibatan ini juga mencakup aspek emosional, kognitif, dan sosial siswa dalam proses belajar. Mencatat keaktifan siswa dalam menggunakan Canva. Keaktifan siswa merujuk pada partisipasi mereka dalam proses belajar, termasuk bagaimana mereka berinteraksi dengan alat pembelajaran, seperti Canva. Ini mencakup keterlibatan dalam pembuatan konten, kolaborasi, dan penggunaan fitur yang tersedia dalam aplikasi. Mencatat fitur-fitur

yang digunakan siswa, seperti penambahan teks, gambar, grafik, dan elemen desain lainnya. Ini menunjukkan seberapa baik mereka memahami alat tersebut. Memperhatikan interaksi antar siswa saat bekerja dalam kelompok. Seberapa banyak mereka berdiskusi dan saling membantu dalam menggunakan Canva.

5. **Evaluasi:** Mengumpulkan umpan balik dari siswa tentang pengalaman belajar. Umpan balik dari siswa sangat penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan memahami efektivitas metode yang digunakan. Ini membantu guru mengetahui apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran. Membuat kuesioner yang terdiri dari pertanyaan terbuka dan tertutup untuk mendapatkan gambaran umum tentang pengalaman belajar siswa. Melakukan wawancara singkat dengan beberapa siswa untuk mendapatkan pendapat yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka. Ini dapat memberikan wawasan yang lebih kaya dan nuansa yang tidak terjangkau oleh kuesioner. Menilai hasil pembelajaran dan penguasaan materi.
6. **Refleksi:** Menganalisis kelebihan dan kekurangan metode yang digunakan, yang bertujuan untuk Menganalisis kelebihan dan kekurangan metode yang digunakan bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan untuk perbaikan berkelanjutan. Ini membantu guru memahami apa yang bekerja dengan baik dan apa yang perlu ditingkatkan. Merencanakan perbaikan untuk siklus pembelajaran berikutnya.

Setelah penggunaan media Canva dalam membuat bahan presentasi Agama Hindu, dilakukan pengisian angket, yang dibagikan ke 36 peserta didik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media Canva dalam pembelajaran Agama Hindu. Angket yang diberikan adalah angket terbuka, artinya subjek bebas berpendapat dalam pengisian angket berdasarkan apa yang dialami sebenarnya. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam angket diharapkan dapat mengetahui bagaimana peranan media Canva terhadap proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik, apakah Canva memberikan pengaruh yang baik atau sebaliknya, sehingga dapat dijadikan tolak ukur untuk penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran berikutnya. Hasil pertanyaan angket setelah diperkenalkan pembelajaran dengan Canva adalah sebagai berikut:

Pertanyaan	Ya	Tidak
1. Apakah susah menggunakan Canva untuk membuat bahan presentasi Agama Hindu?	7	29
2. Apakah lebih mudah membuat bahan presentasi Agama melalui template-template yang tersedia di canva?	31	5
3. Apakah bagi kalian menyenangkan belajar menggunakan Canva sebagai salah satu media dalam pembelajaran Agama Hindu?	30	6
4. Apakah kalian akan menggunakan Canva lagi untuk membuat bahan presentasi Agama Hindu selanjutnya?	36	0
5. Apakah Canva memiliki banyak manfaat dalam mempermudah pembelajaran Agama Hindu?	34	2

Melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik di kelas VII.11 yang berjumlah 36 orang sebagian besar menunjukkan ketertarikan dan sangat antusias dalam proses pembelajaran Agama Hindu menggunakan media Canva untuk membuat bahan presentasi karena sangat mudah digunakan dan cepat dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini peranan Canva dalam proses pembelajaran Agama Hindu sangatlah besar untuk meningkatkan minat dan ketertarikan serta kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran inovatif dengan menggunakan media Canva dalam Pendidikan Agama Hindu menunjukkan hasil positif. Sebelum diperkenalkan, ada peserta didik yang sudah familiar dengan Canva dan ada juga yang belum pernah menggunakannya. Setelah Canva diperkenalkan untuk pembuatan bahan presentasi materi Agama Hindu, siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi yang lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran. Canva terbukti sebagai media yang mempermudah dan menarik bagi siswa karena kemudahan akses dan penggunaannya yang tidak rumit, sehingga sangat membantu guru dan siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pembelajaran. Sebagai aplikasi online, Canva menawarkan berbagai template dan fitur untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Canva menyediakan banyak template menarik yang dapat digunakan dalam PowerPoint untuk menambahkan warna, gambar, teks, dan elemen lainnya, membuat materi presentasi menjadi lebih menarik. Selain itu, Canva juga bisa dimanfaatkan oleh siswa untuk membuat presentasi tugas, poster, puisi, iklan, dan berbagai jenis media lainnya. Selain itu, peran media Canva dalam inovasi pembelajaran terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Canva memfasilitasi kolaborasi antar siswa dan guru, memungkinkan mereka untuk berbagi ide dan hasil karya dengan mudah. Inovasi ini mendukung metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka dapat mengekspresikan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pendidikan Agama Hindu dengan cara yang kreatif dan interaktif. Secara keseluruhan, pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas VII.11 menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, disarankan agar para pendidik mempertimbangkan integrasi media digital dalam kurikulum mereka untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusrianto. Adi. 2013. *Business Presentation*. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia: Jakarta
- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, (Online). Vol.8 No.1, <http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo UNPAM, Vol.8 No. 2, 79-96, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>,
- Dwi Tri Santosa dan Tawardjono Us. (online) <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/otomotif-s1/article/viewFile/2896/2504>

- Gunawan (2022) <http://smkn1randudongkal.sch.id/berita/detail/penggunaan-aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran-efektif-dan-inovatif>
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Uno, Hamzah B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widiastuti, A (2012). *Kompetensi mengajar guru IPS SMP Kabupaten Sleman*. Nuansa: Jurnal Pendidikan, 1(1), 95-106.