

# THE EFFECT OF THE USE OF CANVA APPLICATION LEARNING MEDIA ON THE CREATIVITY OF STUDENTS IN LANGUAGE STUDIO EXTRACURRICULAR ACTIVITIES

SPEKTRUM

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi>

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Sumatera Barat, Indonesia

Volume 9, Nomor 4, November 2021

DOI:

**Deni Putri Sartika<sup>1</sup>, Vevi Sunarti<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup> [dhenyputrisartika@gmail.com](mailto:dhenyputrisartika@gmail.com)

## ABSTRACT

*This research is motivated by the low creativity of students in language studio extracurricular activities at SMPN 1 Tanjung Emas. This condition is thought to be due to factors that influence the low creativity of students, one of the factors that is thought to greatly influence is the use of learning media that is less effective and efficient. This study aims to see the creativity of students through the use of Canva application learning media in language studio extracurricular activities at SMPN 1 Tanjung Emas. This type of research is using a quantitative approach to the quasi-experimental method (Quasi Experiment). The population in this study were students in the language studio extracurricular activities at SMPN 1 Tanjung Emas as many as 25 students, all of whom became the research sample. By using data analysis using the test formula paired sample t-test. From the data processing, it can be concluded that there is a significant difference between the creativity of students before being given an action (pretest) and after being given an action (posttest) using the Canva application learning media in the language studio extracurricular activities at SMPN 1 Tanjung Emas. Suggestions and results of this research are for educators to be able to further increase the creativity of students in using the Canva application learning media and for school principals at SMPN 1 Tanjung Emas as leaders at the school so that they can further increase the availability of facilities and infrastructure, especially effective and efficient learning media. as well as to support the creativity of students.*

**Keywords:** Canva application, student creativity

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar ialah sebuah sistem yang mempunyai komponen-komponen tertentu yang saling berhubungan dan bekerja sama agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Menurut (Arief S. Sadiman, 2009) menyatakan bahwa komponen-komponen yang dimaksud adalah pendidik, peserta didik, tujuan pengajaran, metode dan strategi belajar mengajar, bahan pelajaran, sumber pelajaran, media dan evaluasi. Dari komponen-komponen tersebut yang paling berperan penting sebagai pendukung keberhasilan belajar mengajar dalam dunia pendidikan saat ini adalah media pembelajaran. Menurut (Marfu"ah, 2015) menyatakan bahwa kelebihan dari suatu pembelajaran ditentukan oleh desain pembelajaran yang menarik dan terstruktur. Lewat media pembelajaran, pesan dari pendidik ke peserta didik akan terlaksana secara efektif. Pembelajaran yang menyenangkan jadi sebuah kewajiban selaku bagian dari penyelenggaraan pendidikan yang bermutu. Dengan demikian media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Menurut (Munandar, 2003) kreativitas ialah kompetensi yang menggambarkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta potensi peserta didik dalam mengelaborasi atau memperkaya, mengembangkan, dan merinci sebuah gagasan. Adapun permasalahan yang terjadi terhadap kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas dapat diperhatikan berdasarkan berikut:

**Tabel 1. Kreativitas Peserta Didik Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas**

No	Indikator	Keterangan			
		KK	CK	K	SK
1	Terbuka terhadap pengalaman baru	25 orang			
2	Memiliki banyak cara untuk menyelesaikan suatu masalah	25 orang			
3	fleksibel dalam berfikir dan merespon serta tidak mudah bosan	2 orang	23 orang		
4	Peka terhadap situasi lingkungan	11 orang	14 orang		
5	Memiliki gagasan yang orisinal	2 orang	17 orang	6 orang	
6	Tertarik pada kegiatan kreatif	25 orang			
7	Kaya akan inisiatif dan bertanggung jawab	1 orang	24 orang		

Sumber: Guilford dalam (manundar, 2009)

Keterangan:

(KK) Kurang Kreatif

(CK) Cukup Kreatif

(K) Kreatif

(SK) Sangat Kreatif

Didasarkan tabel 1 diatas hasil observasi awal pada tanggal 30 Maret 2021 mengenai kreativitas peserta didik jika di rata-ratakan kreativitas peserta didik keseluruhannya tergolong rendah, proses pengamatan ini dilaksanakan dengan melihat secara langsung kepada 25 peserta didik sanggar bahasa. Dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa tergolong rendah. Hal ini dapat dilatarbelakangi karna beberapa faktor, diantaranya: (1) media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang menarik, (2) kurangnya pemahaman peserta didik tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien, (3) kurangnya inisiatif pendidik untuk mencari tau media pembelajaran baru yang lebih menarik untuk proses pembelajaran. Dari sekian banyak faktor yang menyebabkan kreativitas peserta didik maka peneliti menduga hal tersebut disebabkan oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Sesuai dengan fenomena di atas, maka peneliti tertarik guna melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Peserta didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas”.

## METODE

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif metode eksperimen semu (Quasi Exsperiment). Rancangan dari penelitian yang dipakai oleh peneliti ialah pretest dan posttest one group design. Populasi pada penelitian ini yakni peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas yang dengan total 25 peserta didik, sampel penelitian ini ialah keseluruhan dari jumlah populasi yaitu 25 peserta didik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Deskripsi Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa Sebelum Diberikan Tindakan

Pada penelitian ini, Peneliti memperoleh data hasil pretest kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas, hal ini bertujuan untuk melihat kreativitas peserta didik sebelum diberikan tindakan (pretest) menggunakan media pembelajaran aplikasi canva.

Berikut data distribusi frekuensi skor sebelum diberikan tindakan (pretest) kreativitas peserta didik:

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Skor**

Interval Nilai	Keterangan	Frekuensi
1% - 25%	Kurang Kreatif = (KK)	0
25% - 50%	Cukup Kreatif = (CK)	25
50% - 75%	Kreatif = (K)	0
75% - 100%	Sangat Kreatif = (SK)	0

Didasarkan tabel sebelum diberikannya tindakan (pretest) kreativitas peserta didik diatas dengan interval nilai 1%-25% menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang Kurang Kreatif (KK). Selanjutnya pada interval nilai 25% - 50% terdapat 25 peserta didik yang Cukup Kreatif (CK). Kemudian pada interval nilai 50% - 75% tidak terdapatnya peserta didik yang Kreatif (K), dan pada interval nilai 75% - 100% tidak terdapatnya peserta didik yang Sangat Kreatif (SK).

#### Deskripsi Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa Sesudah Diberikan Tindakan

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data hasil posttest kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas. Berikut tabel distribusi frekuensi skor sesudah diberikan tindakan (posttest) pada peserta didik sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas:

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor**

Interval Nilai	Keterangan	Frekuensi
1% - 25%	Kurang Kreatif = (KK)	0
25% - 50%	Cukup Kreatif = (CK)	0
50% - 75%	Kreatif = (K)	23
75% - 100%	Sangat Kreatif = (SK)	2

Berdasarkan tabel sebelum diberi tindakan (pretest) kreativitas peserta didik di atas dengan interval nilai 1% - 25% menunjukkan bahwa tidak terdapat peserta didik yang Kurang Kreatif (KK). Selanjutnya pada interval nilai 25% - 50% tidak terdapat peserta didik yang Cukup Kreatif (CK). Kemudian pada interval nilai 50% - 75% terdapat 23 peserta didik yang Kreatif (K), dan pada interval nilai 75% - 100% terdapat 2 peserta didik yang Sangat.

## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa**

**Tabel 4 Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	Pretest – Posttest	-20,960	1,567	,313	-21,607	-20,313	-66,863	24	,000

Didasarkan tabel di atas, terlihat bahwasanya data pre-test serta post-test kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas memiliki nilai pretest < 0.05 dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara pretest dan posttest kreativitas peserta tata setelah diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva.

### **Pembahasan**

Sebagaimana yang ditelah dikemukakan pada bagian hasil penelitian, menyatakan bahwasanya terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas. Berikut ini akan dijelaskan pembahasan hasil penelitian:

#### **Kreativitas Peserta Didik pada Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa Sebelum Diberikan Media Pembelajaran Aplikasi Canva**

Berdasarkan hasil pretest diketahui rata-rata pretest kreativitas peserta didik sebelum diberi media pembelajaran aplikasi canva adalah 22,56 jika di frekuensikan hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas dari semua peserta didik dikategorikan rendah, akan tetapi permasalahan yang terjadi pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas adalah kreativitas yang dimiliki belum tersalurkan secara maksimal hal ini dikarenakan media yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang masih sederhana seperti kertas dan alat tulis lainnya.

Seperti diketahui ekstrakurikuler merupakan bentuk pendidikan luar sekolah yang memiliki kegiatan yang positif, dan berkontribusi dalam menyadarkan peserta didik akan kewajibannya sebagai pelajar. Sejalan dengan pernyataan Sur yosubroto (dalam Andra and Bartin 2019) mengemukakan bahwa tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler adalah agar dapat mengembangkan berbagai bidang pelajaran sesuai dengan minat dari kelompok peserta didik, seperti kesenian, bahasa, olahraga dan berbagai kegiatan kepramukaan, keterampilan, yang dilaksanakan di luar jam pembelajaran. Sedangkan menurut Wiyani (Rizki, Ismaniar, and Jalius 2018) menyatakan bahwa ekstrakurikuler adalah program kegiatan nonformal yang diberikan guna menolong peserta didik, menyesuaikan dengan keperluan, bakat, minat serta kemampuan mereka lewat aktivitas yang dilaksanakan secara khusus oleh peserta didik maupun tenaga kependidikan yang berwenang serta berkompetensi di sekolah.

Jadi dari yang dikemukakan para ahli tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya kegiatan ekstrakurikuler diperuntukan untuk mengembangkan bakat serta minat peserta didik dalam berbagai bidang yang positif. Dari permasalahan yang terjadi diatas maka diperlukan media pembelajaran yang

efektif serta efisien guna meningkatkan kreativitas pada peserta didik salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi canva.

### Kreativitas Peserta Didik pada Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa Sesudah Diberi Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil pretest diketahui rata-rata posttest kreativitas peserta didik sesudah diberi media pembelajaran aplikasi canva adalah 43,52 hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik sesudah diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Jika dilihat frekuensikan terdapat 23 peserta didik tergolong kreatif dan 2 orang peserta didik tergolong sangat kreatif. Canva ialah aplikasi desain grafis menjembatani penggunaanya guna dengan mudah merancang bermacam jenis material kreatif secara online. Adapun peralatan yang diperlukan ketika melakukan desain menggunakan media pembelajaran aplikasi canva adalah sebagai berikut: 1) Handphone merupakan media elektronik yang dapat dikategori multimedia, hal ini karena handphone mampu mencakup berbagai indra seperti: telinga, tangan dan mata, yang dapat memberikan informasi dengan mudah sehingga pesan yang diberikan oleh pendidik tersampaikan dengan baik kepada peserta didik; 2) Jaringan internet ialah salah satu peralatan yang begitu berarti dalam menggunakan aplikasi canva, apabila jaringan internet tidak stabil maka akan berpengaruh pada penggunaan aplikasi canva terutama akan menyebabkan penggunaan aplikasi ini lelet. Oleh karena itu peserta didik dan pendidik harus bisa mencari tempat yang jaringan nya stabil agar pada saat praktek tidak terjadi kendala pada jaringan.

Pada saat dilakukan posttest ada 16 tes kreativitas yang dinilai oleh peneliti dalam menggunakan media pembelajaran aplikasi canva, disanalah peneliti bisa menilai dan menjadikan tolak ukur kreativitas peserta didik sebelum serta setelah diberi tindakan. Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwasanya adanya peningkatan kreativitas peserta didik sesudah diberikan tindakan (posttest) menggunakan media pembelajaran aplikasi canva.

### Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa

Berdasarkan uji paired samples test diatas menggunakan komputerisasi program spss versi 24.0 dengan ketentuan: bila nilai sig < 0,05, artinya  $H_0$  diterima namun bila nilai sig > 0,05, artinya  $H_0$  ditolak. Dari hasil uji T test diatas didapatkan hasil bahwa sig < 0,05 dengan hasil 0.000 < 0.05 ini menjelaskan bahwa hasilnya signifikan. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh kreativitas peserta didik sebelum diberikan tindakan dengan setelah diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran aplikasi pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas.

Kreativitas peserta didik sebelum diberikan tindakan menunjukkan 25 peserta didik dikategorikan rendah karena berada pada point cukup kreatif sedangkan sesudah diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva terdapat 23 peserta didik dikategorikan kreatif dan 2 peserta didik lagi dikategorikan sangat kreatif, dapat dilihat melalui distribusi frekuensi di atas. Sehingga hal tersebut dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran aplikasi canva dapat digunakan dikarenakan bisa meningkat kreativitas peserta didik. Kemudian hasil tes kreativitas peserta didik sebelum diberi tindakan (pretest) serta setelah diberi tindakan (posttest) bisa dilihat melalui persentase kreativitas peserta didik yang sesuai dengan indikator penilaian peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 5. Tabel Kreativitas Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diberikan Tindakan**

No	Aspek yang dinilai	Kreativitas sebelum diberi tindakan (pretest)	Kreativitas sesudah diberi tindakan (posttest)
1.	Kelancaran berpikir	25%	61,05%
2.	Fleksibilitas berpikir	38%	72,75%
3.	Orisinalitas berpikir	41,25%	72,75%
4.	Elaborasi	41%	66,6%

Berdasarkan tabel di atas maka bisa dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva bermanfaat bagi pendidik selaku media pembelajaran guna meningkatkan kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas. Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva ini akan lebih meningkatkan pemahaman yang lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Tentu saja ini juga akan berpengaruh pada keadaan proses belajar mengajar agar lebih hidup dan berujung pada meningkatnya kreativitas peserta didik.

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas.

## **KESIMPULAN**

Didasarkan hasil penelitian serta analisa data yang sudah peneliti lakukan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas peserta didik maka dapat ditarik kesimpulannya yaitu: 1) Kreativitas peserta didik sebelum diberikan tindakan (pretest) dikategorikan rendah; 2) Kreativitas peserta didik sesudah diberikan tindakan (posttest) dikategorikan 23 peserta didik kreatif dan 2 sangat kreatif; dan 3) Adanya pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik sesudah diberi tindakan (posttest) melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi canva.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aini, Andra, R., & Bartin, T. (2019). Implementation Of Learning Implementation Of The Scouting Level Extracurricular Program In Junior High. 2009. <https://doi.org/10.24036/Spektrumpls.V2i3.106187>
- Arief S. Sadiman, Dkk. (2009). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Rajawali Press.
- Manundar. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Rineka Cipta.
- Marfu"Ah, S. (2015). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis. 70.
- Munandar, S. C. U. (2003). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (Gramedia Pustaka Utama (Ed.)).
- Rizki, Adrizon, Ismaniar Ismaniar, And Jalius Jalius. 2018. "Gambaran Penggunaan Model Role Playing Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja Di Smp Negeri 18 Padang." Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (Pls) 1(2): 148.