

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan Aplikasi Canva memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas para pendidik. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk membuat media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga visual yang menarik dan mudah dipahami siswa. Canva memiliki banyak template dan fitur "drag and drop" yang memudahkan guru dalam mendesain materi, menghemat waktu, dan membuat penjelasan bahan ajar lebih mudah. Kreativitas guru didorong untuk menghasilkan materi yang variatif, yang dapat mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa yang sering disebabkan oleh metode ceramah yang monoton dan tidak variatif. (Wulanchahayani et al., 2023)

Penerapan Canva dalam komunikasi memberikan dampak terhadap kualitas pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan guru membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan berbagai fitur dan template. Penggunaan Canva membantu guru menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik di era pendidikan abad ke-21, di mana komunikasi dan kreativitas sangat penting. (Rahmatullah et al, 2020)

Canva memungkinkan guru membuat berbagai jenis materi ajar, seperti poster, infografis, dan presentasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Aplikasi Canva dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva ini tidak hanya meningkatkan

kreatifitas guru tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan berkolaborasi. (Wulancahayani et al., 2023)

Dalam hal komunikasi guru, sistem operasional Canva memungkinkan penggunaan fitur desain grafis untuk membuat media pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan efektif. Canva memiliki fitur yang mudah digunakan, memungkinkan guru membuat berbagai jenis konten, termasuk presentasi, poster, infografis, video, dan animasi. Fitur Canva ini memungkinkan guru menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang lebih visual dan kreatif, yang membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari. (Supradaka, 2022)

Dengan berbagai fitur desain grafisnya, aplikasi Canva sangat penting untuk pengajaran guru. Mereka membantu guru menghemat waktu dengan membuat materi ajar visual seperti presentasi, poster, dan video pendek, yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Selain itu, Canva membantu guru bekerja sama dengan lebih baik, mendorong kreativitas, dan meningkatkan tingkat kolaborasi antara guru dan siswa.

Setelah membuat akun, guru dapat mengakses versi Canva for Education secara gratis dengan mendaftarkan email pendidikan mereka. Setelah masuk, mereka dapat memilih dari ribuan template yang tersedia atau mulai membuat desain sesuai kebutuhan. Fitur kolaborasi juga memungkinkan guru untuk berbagi desain dengan siswa atau rekan kerja, memberikan umpan balik, dan mengelola proyek secara bersama-sama. Selain itu, Canva memungkinkan penggunaan media seperti gambar, video, animasi, dan musik untuk meningkatkan konten pembelajaran. (Pelangi, 2020)

Dalam menggunakan Canva pemakainya cukup mengunduh aplikasi Canva diperangkatnya mengaksesnya melalui *web browser* di laptop atau komputer. Canva menjadi populer dikalangan pelajar karena merupakan salah satu perangkat yang paling sering mereka gunakan. Canva mempunyai dampak yang besar dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan pendidik sehingga guru-guru dijaman sekarang pun mulai menerapkan pengajaran melalui Canva ini. (Hapsari et al., 2021).

Kreativitas adalah kecerdasan yang berkembang di dalam diri seseorang, baik dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan tindakan yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan ceria untuk memecahkan sebuah masalah. Kreativitas guru sebagai implementasi gagasan untuk mencapai pengajaran yang efektif yang secara historis tidak dapat dipisahkan dari perkembangan tes kreativitas yaitu pemikiran kreatif (Hossein, dkk, 2018).

Kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya (Kadir, 2018). Pemanfaatan Canva juga sangat relevan dengan indikator kreativitas, yaitu:

- a. Kelancaran: Dengan menggunakan fitur-fitur Canva yang lengkap, guru dapat dengan mudah dan cepat membuat berbagai konsep serta variasi materi ajar.
- b. Keluwesan: Canva memberi guru kemampuan untuk menyesuaikan desain dan format materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan gaya siswa.
- c. Keaslian: Guru didorong untuk membuat materi ajar yang unik dan berbeda, yang menghasilkan pembelajaran yang lebih kreatif.

- d. Penguraian: Guru dapat mengembangkan materi ajar secara mendalam dengan menambahkan ilustrasi, infografis, dan elemen visual lainnya.

Seorang guru yang kreatif dalam mengajar mampu menumbuhkan dampak positif bagi siswa, karena siswa tidak akan merasa jemu dan dapat menerima pelajaran yang diberikan. Dengan demikian pengelolaan proses belajar mengajar yang baik didukung juga dengan kreativitas guru akan dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Kadir, 2018).

Aplikasi Canva dapat mendorong guru SMPN 8 Kota Lhokseumawe untuk mengembangkan metode baru untuk menyampaikan informasi. Guru dapat membuat pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan fitur yang memungkinkan penambahan elemen multimedia. Misalnya, mereka dapat menggabungkan teks dengan gambar atau video untuk menjelaskan konsep yang rumit. Aplikasi Canva memiliki fungsi dalam kesegaran data, dengan aplikasi Canva memiliki keragaman isyarat, dengan adanya Canva ada variasi Bahasa, dengan aplikasi Canva menjadi sumber personal (Sarmini et al., 2023)

Banyaknya template yang tersedia, Canva memungkinkan guru untuk menghemat waktu dalam menyiapkan materi ajar dan fokus pada materi yang akan disampaikan. Dengan menggunakan template ini juga, guru dapat dengan cepat membuat materi berkualitas dengan efektif dan kreatif. Berdasarkan pernyataan diatas, dengan adanya Canva guru dapat menggunakan Canva sebagai alat bantu dalam proses mengolah bahan ajar sehingga guru dapat efektif dalam penyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Penulis ingin meneliti tentang bagaimana aplikasi canva yang digunakan guru sebagai media belajar yang kreatif oleh siswa SMPN 8 Kota

Lhokseumawe. Dalam subjek penelitian ini judul yang ingin diteliti adalah “Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Mengajar Guru SMPN 8 Kota Lhokseumawe”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada :

1. Bagaimana pemanfaatan Canva dikalangan guru dan siswa SMPN 8 Kota Lhokseumawe?
2. Bagaimana Hambatan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai metode pembelajar di SMPN 8 Kota Lhokseumawe?

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian bertujuan untuk menentukan masalah penelitian dan mendapatkan data yang jelas dan akurat. Teori Kekayaan Media oleh Richard L. Daft dan Robert H. Lengel digunakan dalam penelitian ini. Adapun Tujuan Fokus dari penelitian ini :

1. Pemanfaatan Canva sebagai metode pembelajaran guru.
2. Efektivitas dan Hambatan mengajar guru menggunakan aplikasi Canva.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

1. Pemanfaatan Canva dikalangan guru dan siswa SMPN 8 Kota Lhokseumawe?
2. Hambatan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai metode pembelajaran di SMPN 8 Kota Lhokseumawe?

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoritis

- a.** Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bagaimana penggunaan Canva dapat mendorong guru untuk berpikir lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran. Dengan alat desain yang intuitif, guru dapat menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan variatif, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran mereka.
- b.** Penelitian ini juga berfokus pada pengembangan keterampilan digital baik bagi guru maupun siswa. Dengan menggunakan Canva, mereka akan terbiasa dengan alat teknologi modern yang penting untuk dunia pendidikan dan profesional saat ini.

2. Manfaat Praktis

- a.** Penelitian ini diharapkan akan memberi wawasan bagi peneliti serta guru dan keterampilan baru bagi guru dalam menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka, dengan memanfaatkan Canva sebagai media mereka.
- b.** Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan kebijakan pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta mendorong guru untuk berinovasi dalam metode pengajaran mereka.