

APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR INFORMATION COMMUNICATION AND TECHNOLOGY

Sony Junaedi¹⁾

¹⁾ Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur, Bendan Duwur, Semarang
Email: sony_junaedi@untagsmg.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran daring membuat beberapa mahasiswa kehilangan fokus atau bahkan tidak bersemangat untuk melaksanakan pembelajaran. Untuk itu, diperlukan media yang menarik. Salah media pembelajaran daring adalah Aplikasi Canva yaitu program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa. Jenis penelitian dalam penelitian ini merupakan Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa peserta didik semester 2 Program Studi S1 Bahasa Inggris sebanyak 14 mahasiswa. Setelah mendapatkan tindakan menggunakan Aplikasi Canva pada siklus 1, kemampuan kreatifitas mahasiswa meningkat, yaitu jumlah mahasiswa yang nilainya termasuk dalam kategori kelompok bawah sebanyak 4 mahasiswa atau 28,47% dan yang termasuk dalam kategori kelompok menengah sejumlah 4 mahasiswa atau 28,47%, sedangkan 6 mahasiswa atau 42,86 % termasuk dalam kategori kelompok atas yaitu mendapatkan nilai 85 keatas. Pada siklus 2, kemampuan kreatifitas mahasiswa semakin meningkat ada 2 mahasiswa atau 14,29% yang nilainya kurang, sebanyak 3 mahasiswa atau 21,43% mendapatkan rentang nilai 78-84, dan sejumlah 9 mahasiswa atau 64,28 % termasuk dalam kategori kelompok atas karena memperoleh nilai 85- 100. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi canva sebagai media daring dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah English for Information Communication and Technology hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan prosentase skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas mahasiswa pada tiap siklusnya.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Kemampuan Kreativitas Mahasiswa, English For Information Communication and Technology.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang semakin memburuk membuat proses pembelajaran di kampus dilaksanakan secara daring (*online*) atau yang biasa disebut sebagai Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dosen atau para pendidik telah menggunakan aplikasi pertemuan seperti Zoom Meeting, Google Meet, Microsoft Teams dan sebagainya dalam Pembelajaran Jarak jauh ini. Beragam aplikasi tersebut ditambah pula dengan aplikasi lain untuk mengunggah

penugasan maupun diskusi lanjutan seperti Google Classroom, Google Forms, WA Group, Telegram Group, dan lain-lain. Dengan situasi pembelajaran daring tersebut, baik dosen maupun mahasiswa mengalami kesulitan untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar secara efektif dan maksimal seperti sebelum pandemi. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring ini, membuat beberapa mahasiswa kehilangan fokus atau bahkan tidak bersemangat untuk melaksanakan pembelajaran. Agar menghindari hal-hal

tersebut, dosen harus mampu menyiapkan, merancang dan membuat media pembelajaran daring yang kreatif, inovatif dan interaktif secara tepat sehingga mampu membangkitkan daya kreatifitas mahasiswa.

Media pembelajaran adalah komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperang sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh dosen dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada mahasiswa peserta didik. Pentingnya media pembelajaran ini jelas juga disebut dalam, peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan menyebutkan bahwa, "Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran". Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano 2017). Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat mahasiswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani et al., 2014). Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Kreatif bukan bawaan dari lahir melainkan sesuatu yang dapat diciptakan dan dilatih dengan memberikan stimulus atau pancingan kepada otak. Permainan, atau membuat gambar-gambar dapat merangsang otak untuk berpikir kreatif. Dengan berlatih berpikir kreatif, maka inspirasi untuk melakukan, membuat, dan menciptakan sesuatu terbuka lebar sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang inovatif. Conny Semiawan (1990:

8) menegaskan bahwa "Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, ciptaan itu tidak perlu seluruhnya produk baru mungkin saja gabungannya, kombinasinya sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya". Sementara menurut Utami Munandar (1995: 47-51) mengatakan beberapa pengertian kreativitas yaitu sebagai berikut: kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya pada ketepatangunaan dan keragaman jawaban, secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinal dalam berpikir, dan kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir dalam mengembangkan ide kemudian mengkombinasikannya hingga didapatkan produk baru, orisinal dan tepat guna, berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu, mahasiswa yang memiliki kreativitas yang tinggi akan mampu menciptakan ide dan gagasan berupa karya.

English for Information Communication and Technology adalah merupakan Kelompok Mata Kuliah Keahlian (MKK). Kelompok MKK ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa dalam penguasaan keahlian bidang studi atau bidang ilmu yang terkait dengan subjek yang dipelajari. Mata kuliah ini diajarkan pada semester 2 pada Program

Studi S1 Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Semarang. Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada mahasiswa semester 2 yang mengambil mata kuliah *English for Information Communication and Technology* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif mahasiswa peserta didik dalam membuat dan mendesain tulisan atau teks Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan dalam bahasa Inggris belum maksimal dan masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil tulisan mahasiswa yang mendapatkan nilai C sebanyak 80 persen dan B sebanyak 20 persen. Kemudian berdasarkan wawancara dengan beberapa mahasiswa, didapat bahwa kecenderungan kurang kreatifnya mereka dalam pembelajaran daring dikarenakan mereka kurang mengetahui tentang media yang tepat yang dapat digunakan. Oleh karena itu, diperlukan media yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah Aplikasi Canva.

Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis., dan dalam mendesain, tidak harus memakai

laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Hal tersebut juga diperkuat dengan adanya penelitian - penelitian sebelumnya. Penelitian Pelangi (2020) menyimpulkan bahwa Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Penelitian Rahmatullah (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Penelitian Sholeh (2020) menyimpulkan bahwa peserta mendapatkan gambaran dan praktik secara langsung membuat konten dengan mudah sehingga konten yang digunakan sebagai sarana promosi mempunyai daya tarik yang menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dilakukan penelitian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah *English for Information Communication and Technology*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

kemampuan kreatifitas mahasiswa. Sedangkan manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa dan sebagai dasar bagi dosen untuk mendorong dan mengembangkan kreatifitas mahasiswa peserta didik khususnya dalam mata kuliah *English for Information Communication and Technology*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini merupakan *Classroom Action Reserach* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan adalah penelitian yang dilakukan oleh guru (pengajar) di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat (Mulyasa, 2009). Penelitian dilaksanakan secara online melalui aplikasi pertemuan Microsoft Teams di Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang yang berlokasi di Jl. Seteran Dalam No.09 Miroto Semarang. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa peserta didik Semester 2 Program Studi S1 Bahasa Inggris.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pembelajaran menyajikan materi penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan menggunakan aplikasi Canva. Siklus 1 dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan. Pembelajaran menyajikan materi penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan menggunakan aplikasi canva. Siklus 2 dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa peserta didik semester 2 Program Studi S1 Bahasa Inggris sebanyak 14 mahasiswa. Subjek penelitian memiliki kemampuan yang heterogen. Pemilihan terhadap subjek penelitian yang heterogen dimaksudkan agar tidak ada perbedaan kemampuan antar Mahasiswa peserta didik.

Data dan Sumber Data

Menurut Arikunto (2010) data adalah hasil pencatatan peneliti, baik berupa fakta maupun angka. Data dibutuhkan untuk mendapatkan informasi atau jawaban penelitian. Pada penelitian ini, data diperoleh dari penerapan aplikasi canva dalam proses pembelajaran menyajikan materi penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan dan diperoleh produk berupa penggunaan canva dalam menyajikan hasil tulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan.

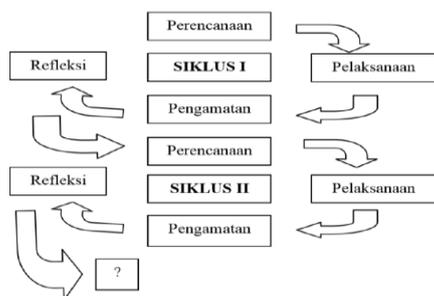
Data proses diperoleh dari (1) hasil observasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, (2) data hasil angket mengenai tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran baik sebelum maupun setelah menggunakan aplikasi Canva. Sementara itu, data hasil belajar mahasiswa yang bersumber dari rubrik penilaian terhadap hasil jawaban mahasiswa dalam menghasilkan produk. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan Dosen.

Sebagai sumber data utama dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 yang mengikuti mata kuliah *English for Information Communication and Technology* yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Aplikasi Canva. Sumber data dosen untuk mengetahui hasil kemampuan awal menyajikan penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup

dan Surat Lamaran Pekerjaan, proses tindakan pembelajaran menyajikan penulisan dan pendesainan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan dengan menggunakan Aplikasi Canva.

Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan beberapa tahap, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan tindakan, (3) pelaksanaan tindakan, (4) pengamatan, dan (5) refleksi. Berikut alur Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK). Alur tindakan menggunakan alur PTK Kemmis dan Taggart. (Arikunto, 2008:16).



Gambar 1. Bagan Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Adapun prosedur pelaksanaan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat penelitian, yaitu (1) menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS), (2) membuat materi pembelajaran digunakan saat pelaksanaan proses pembelajaran, (3) membuat soal yang akan dikerjakan dan didiskusikan oleh mahasiswa serta mengonsultasikan kepada kolaborator, Dosen, (4) membuat panduan observasi berupa lembar observasi untuk mencatat kejadian selama proses pembelajaran, (5) menyiapkan angket untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Tindakan yang dilakukan di dalam kelas online disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan dalam RPS. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah: A) Pendahuluan. Pada tahap ini dilakukan beberapa hal berkaitan dengan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Kegiatan pendahuluan meliputi a) mahasiswa berdoa, b) dosen mengondisikan peserta didik dengan menyapa dan menanyakan kesehatan, c) dosen menyampaikan tujuan pembelajaran. B) Kegiatan Inti. Kegiatan Inti meliputi enam langkah kerja. Pertama, pertanyaan mendasar dengan kegiatan mahasiswa pendidik menyampaikan topik, sedangkan peserta didik mengajukan pertanyaan terkait topik masalah. Kedua, mendesain perencanaan produk dengan kegiatan peserta didik berdiskusi secara daring untuk menyusun pembuatan dan mendesain Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan menggunakan aplikasi Canva (persiapan media, sumber, bahan, alat). Ketiga, menyusun jadwal pembuatan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan menggunakan lembar konsultasi. Keempat, memonitor keaktifan dan perkembangan proyek yang dilaksanakan secara daring melalui Microsoft Teams, Google Classroom dan WA Group. Pada tahap ini, peserta didik melaporkan kesulitan dan kemajuan hasil proyek. Kelima, menguji hasil tulisan dan desain Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan diunggah di media sosial dan tanggapan orang terhadap hasil tersebut. Keenam, evaluasi pengalaman belajar dengan merefleksi hasil kegiatan dan menyimpulkan. C) Penutup. Pada kegiatan penutup, dosen melakukan refleksi pembelajaran, menyimpulkan hasil pembelajaran,

memimpin doa dan menutup dengan salam.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati dan mencatat hasil pada lembar observasi dan catatan lapangan. Pengamatan dilakukan dengan melihat berbagai tindakan yang muncul selama pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil tindakan dari siklus pertama yang tercatat dalam lembar observasi, angket, dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti bersama kolaborator menyusun rencana pemecahan masalah untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus kedua.

Teknik Pengumpulan

Teknik pengumpulan data melalui (1) observasi terhadap aktivitas dosen dan mahasiswa peserta didik selama pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi; (2) angket dengan menggunakan panduan angket untuk peserta didik pada studi pendahuluan dan setelah proses tindakan berlangsung, untuk mengetahui permasalahan peserta didik serta pendapat peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Data hasil dikumpulkan dari produk teks pada tahap studi pendahuluan, siklus 1, dan siklus selanjutnya. Data hasil ini dikumpulkan dari rubrik penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Skor yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel yang menunjukkan skor peserta didik dari produk pada studi pendahuluan dan skor peserta didik setelah memperoleh tindakan. Data hasil digunakan untuk mengetahui meningkat atau tidaknya kemampuan kreatifitas peserta didik

dalam pembelajaran daring menggunakan Aplikasi Canva.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian tindakan kelas dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Analisis data sebelum memasuki lapangan dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder. Analisis data selama dan setelah di lapangan meliputi pengumpulan data, reduksi data dan penyajian data (Tampubolon, 2014:33).

Analisis data sebelum memasuki lapangan diawali dengan studi pendahuluan, atau data sekunder yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Data dari studi pendahuluan yang berupa hasil wawancara dengan dosen kolaborator dan angket mahasiswa peserta didik terkait permasalahan memahami teks tantangan, selanjutnya digunakan untuk menentukan fokus dalam penelitian. Analisis data selama dan setelah di lapangan meliputi pengumpulan data, reduksi data dan penyajian data. Pengumpulan data melalui proses observasi pembelajaran di kelas, penyebaran angket, dan hasil belajar. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, dan membuang informasi yang tidak mendukung penelitian. Data hasil pengamatan proses penulisan dan pendesainan tulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan ditata dan dipilah sesuai dengan pedoman pengamatan. Data hasil wawancara dan angket dipilih berupa informasi yang sesuai dengan gambaran pembelajaran memahami teks tantangan. Langkah selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian singkat dan hubungan antar kategori. Sementara itu, data hasil belajar peserta didik yang berupa skor menyajikan penulisan dan

pendesainan tulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif. Skor hasil memahami penulisan dan pendesainan tulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan dalam bentuk tabel yang dikelompokkan berdasar skor pada tahap pendahuluan dan setelah memperoleh tindakan. Kemudian diuraikan dan disimpulkan ketercapaian mahasiswa peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas Proses Penggunaan Aplikasi Canva

Berdasarkan pada observasi awal, pembelajaran kurang menarik bagi mahasiswa hal tersebut dapat terlihat ketika mahasiswa mengerjakan tugas individu yang diambilkan dari buku teks mereka mengerjakan tugas tersebut dengan kurang kreatif. Dosen atau pengajar juga mengatakan bahwa pembelajaran *English for Information Communication and Technology* belum pernah menggunakan aplikasi canva untuk menulis dan mendesain tulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan.

Proses pembelajaran menyajikan tulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan dilakukan dengan mempresentasikan hasil tulisan mahasiswa. Untuk membimbing mahasiswa mendata informasi, diberikan panduan pertanyaan-pertanyaan. Setelah pertanyaan terjawab, mahasiswa meramu kalimat - kalimat berupa informasi tersebut dalam penulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan Selanjutnya, pendidik mempresentasikan contoh tulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan yang benar. Pembelajaran ini kurang menarik dan kurang menyenangkan sehingga hasil

belajar mahasiswa kurang memuaskan. Berikut hasil observasi proses penulisan dan pendesainan tulisan Daftar Riwayat Hidup dan Surat Lamaran Pekerjaan menggunakan Aplikasi Canva.

Tabel 1.
Obsevasi Proses Penggunaan Aplikasi Canva

No	Aspek Pengamatan	Siklus 1 Jml Mahasiswa	%	Siklus 2 Jml Mahasi swa	%
1	Kehadiran mahasiswa dalam pertemuan daring	9	64,28	12	85,71
2	Keaktifan mahasiswa dalam diskusi daring untuk melaporkan perkembangan tugas	10	71,42	13	92,85
3	Kemampuan mahasiswa bekerja menggunakan Aplikasi Canva	8	57,14	12	85,71
4	Kedisiplinan mahasiswa dalam melaporkan tugas sesuai dengan jadwal tugas	9	64,28	13	92,85
5	Hasil tulisan kreativitas mahasiswa menggunakan Aplikasi Canva yang diunggah di media sosial	8	57,14	12	85,71
Rata-rata			62,85		88,56

Berdasarkan data tabel di atas dari rata-rata siklus 1 sebesar 62,85% menjadi 88,56% di siklus 2 sehingga diketahui rata-rata peningkatan proses pembelajaran siklus 1 ke siklus 2 sebesar 25,71%. Hasil observasi tersebut juga diperkuat dengan data hasil wawancara langsung pada mahasiswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil wawancara secara terhadap peserta didik sebanyak 12orang atau 85,71% menyatakan senang dan mudah menyajikan tulisan hasil dari desain menggunakan Aplikasi Canva. Berdasarkan kondisi dan temuan penelitian pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran dosen selalu membangun interaksi timbal balik sehingga mahasiswa termotivasi untuk aktif dan kreatif serta bersemangat dalam pembelajaran.
2. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan diskusi dan tanya jawab terhadap kendala selama proses pembelajaran.
3. Dosen mengupayakan terciptanya iklim belajar yang menyenangkan, tetapi tetap terarah dan dapat mencapai kompetensi dasar.

Sementara itu, partisipasi mahasiswa selama proses pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mahasiswa menunjukkan kesiapan mengikuti proses pembelajaran.
2. Perhatian mahasiswa terhadap materi pembelajaran cukup baik.
3. Mahasiswa sangat tertarik dengan Aplikasi Canva dalam pembelajaran daring.

Kualitas Hasil Penggunaan Aplikasi Canva

Hasil pembelajaran menggunakan aplikasi canva meningkat.Hal ini ditunjukkan pada hasil unggahan Mahasiswa di Google Classroom maupun WA Group pada siklus 1 dan siklus 2. Data peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam menyajikan hasil tulisan dan desain menggunakan

Aplikasi Canva seperti pada tabel berikut.

Tabel 2.
Hasil Belajar Mahasiswa Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Kategori	Rentang Nilai	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
			Jml Mahasiswa	%	Jml Mahasiswa	%	Jml Mahasiswa	%
1	Kelompok Atas	85 - 100	-	-	6	42,86	9	64,28
2	Kelompok Menengah	75-84	3	21,43	4	28,57	3	21,43
3	Kelompok Bawah	0-74	11	78,57	4	28,57	2	14,29
Jumlah			14	100	14	100	14	100

Berdasarkan data pada table di atas, diketahui bahwa sebelum mendapatkan tindakan menggunakan aplikasi canva, jumlah mahasiswa yang nilainya termasuk dalam kategori kelompok bawah sebanyak 11 mahasiswa atau 78,57% dan yang termasuk dalam kategori kelompok menengah hanya 3 mahasiswa atau 21,43%. Tidak ada satu orang peserta didik yang termasuk dalam kategori kelompok atas.

Setelah mendapatkan tindakan menggunakan aplikasi canva melalui pada siklus 1, kemampuan kreatifitas mahasiswa meningkat, yaitu jumlah mahasiswa yang nilainya termasuk dalam kategori kelompok bawah sebanyak 4 mahasiswa atau 28,47% dan yang termasuk dalam kategori kelompok menengah sejumlah 4 mahasiswa atau 28,47%, sedangkan 6 mahasiswa atau 42,86% termasuk dalam kategori kelompok atas yaitu mendapatkan nilai 85 ke atas. Pada siklus 2, kemampuan kreatifitas mahasiswa semakin meningkat ada 2 mahasiswa atau 14,29% yang nilainya kurang, sebanyak 3

mahasiswa atau 21,43% mendapatkan rentang nilai 78-84, dan sejumlah 9 mahasiswa atau 64,28 % termasuk dalam kategori kelompok atas karena memperoleh nilai 85- 100.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva sebagai media daring berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa dan juga sangat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas karena aplikasi ini memberikan beragam pilihan yang mudah dikerjakan pada mata kuliah *English For Information Communication and Technology* hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan prosentase skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas mahasiswa pada tiap siklusnya.

Setelah mendapatkan tindakan menggunakan Aplikasi Canva pada siklus 1, kemampuan kreatifitas mahasiswa meningkat, yaitu jumlah mahasiswa yang nilainya termasuk dalam kategori kelompok bawah sebanyak 4 mahasiswa atau 28,47% dan yang termasuk dalam kategori kelompok menengah sejumlah 4 mahasiswa atau 28,47%, sedangkan 6 mahasiswa atau 42,86 % termasuk dalam kategori kelompok atas yaitu mendapatkan nilai 85 keatas. Pada siklus 2, kemampuan kreatifitas mahasiswa semakin meningkat ada 2 mahasiswa atau 14,29% yang nilainya kurang, sebanyak 3 mahasiswa atau 21,43% mendapatkan rentang nilai 78-84, dan sejumlah 9 mahasiswa atau 64,28 % termasuk dalam kategori kelompok atas karena memperoleh nilai 85- 100.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan penelitian tindakan kelas secara *online* pada Mahasiswa

Semester 2 Program Studi s1 bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 agustus 1945 Semarang, peneliti menyarankan, pertama, penggunaan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring pada mata kuliah *English For Information Communication and Technology* sangat efektif pada khususnya dan pada umumnya perlu diterapkan pada mata-mata kuliah yang lain. Kedua, dosen sebaiknya mampu menerapkan berbagai macam variasi model pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu mendorong mahasiswa untuk belajar secara maksimal yang dapat memacu daya kreatifitas mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Boholano, H.B. (2017). *Smart Social Networking: 21st Century Teaching and Learning Skill*. *Journal of Research in Pedagogy*, 7(1), pp 21-29.
- Canva.(n.d.).(2020). *Canva Untuk Pendidikan*.
https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Conny Semiawan. (1990). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Mulyasa, E.(2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pelangi, Garris. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. (Online).
http://openjournal.unpam.ac.id/ind_ex.php/Sasindo/article/view/8354/5361

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016
tentang *Standar Proses Pendidikan
Dasar Dan Menengah*.

Rahmatullah, R. (2020). *Media
Pembelajaran Audio Visual
Berbasis Aplikasi Canva*.
[http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03
.%20Media%20Pembelajaran%20
Audio%20Visual%20Berbasis%20
Aplikasi%20Canva.pdf](http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03.%20Media%20Pembelajaran%20Audio%20Visual%20Berbasis%20Aplikasi%20Canva.pdf)

Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P.
(2014). *The Use of Comic Strips
As an English Teaching Media for
Junior High School Students*.
Language Circle. Journal of
Language and Literature, 8(2),
143–149.
[https://doi.org/10.15294/lc.v8i2.30
18](https://doi.org/10.15294/lc.v8i2.3018)

Sholeh, Muhammad. (2020).
*Penggunaan Aplikasi Canva untuk
Membuat Konten Gambar pada
Media Sosial Sebagai Upaya
Mempromosikan Hasil Produk
UKM*. (Online)
[https://journal.ummat.ac.id/index.p
hp/jpmb/article/view/2983](https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/2983)

Tampubolon, S. (2014). *Penelitian
Tindakan Kelas sebagai
Pengembangan Profesi Pendidik
dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019).
*Canva Sebagai Media
Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran Dasar Listrik dan
Elektronika*. Jurnal Vokasional
Teknik Elektronik dan
Informatika. Vol. 7(2).

Utami Munandar. (1995).
*Pengembangan Kreativitas Anak
Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.