

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8 DI SMP IT BAITUL IZZAH KOTA BENGKULU

Satria*, Riswanto, Eceh Trisna Ayuh

Ilmu Komunikasi/Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

*Email: satriapj4@gmail.com

Naskah diterima: 13-11-2024, disetujui: 29-11-2024, diterbitkan: 30-11-2024

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v7i4.8121>

Abstrak – Pegabdian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas strategi pembelajaran berbasis media Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP IT Baitul Izzah Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah pendekatan berbasis proyek (project-based learning) dengan tahapan persiapan, implementasi, evaluasi, dan tindak lanjut. Media Canva diterapkan untuk menciptakan pembelajaran interaktif, menarik, dan berbasis visual yang membantu siswa menganalisis, mengevaluasi, serta menyusun argumen secara logis. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan berpikir kritis siswa, terutama dalam kemampuan analisis, kreativitas, dan berargumentasi. Penggunaan Canva juga berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dapat diatasi dengan bimbingan intensif dari mahasiswa Kampus Mengajar. Pengabdian ini menyimpulkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama di sekolah dengan keterbatasan sumber daya.

Kata kunci: Canva, berpikir kritis, pembelajaran berbasis proyek, Program Kampus Mengajar.

LATAR BELAKANG

Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa di era modern. (Listyorini et al., 2024) berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara logis untuk memecahkan masalah secara efektif. Namun, kenyataannya, keterampilan ini belum berkembang optimal di lingkungan pendidikan Indonesia, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya. Salah satunya adalah SMP IT Baitul Izza Kota Bengkulu, di mana proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi (Johnson, 2017).

Pendidikan abad ke-21 menuntut inovasi dalam proses belajar mengajar. Teknologi digital, termasuk media pembelajaran berbasis desain seperti Canva, memberikan peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Canva, sebagai platform

desain grafis, memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Dalam pengabdian (Chamami, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 85%, sementara kemampuan berpikir kritis meningkat sebesar 70% (Dinata, 2023).

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, program Kampus Mengajar Angkatan 8 yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi bertujuan untuk mendukung pembelajaran di sekolah-sekolah dengan keterbatasan (Randika & Safitri, 2023). Program ini melibatkan mahasiswa untuk membantu proses pembelajaran dengan pendekatan inovatif. Dalam konteks SMP IT Baitul Izzah, mahasiswa yang tergabung dalam program ini memanfaatkan Canva sebagai media utama untuk mendorong keterampilan berpikir kritis siswa (Ratnawati et al., 2023).

Selain itu, program ini berupaya menjawab tantangan kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, pendekatan berbasis proyek membantu siswa memahami masalah nyata dan mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi (Randika & Safitri, 2023). Di SMP IT Baitul Izzah, tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis informasi dan menyusun argumen secara logis. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang interaktif dan minimnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Melalui penggunaan Canva, siswa dapat diajak untuk lebih aktif dalam memahami materi, menyusun proyek, dan melakukan analisis mendalam terhadap topik pembelajaran (Wahid et al., 2023). Media ini tidak hanya menawarkan kemudahan dalam desain, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, seperti membuat presentasi bersama atau mengolah data dalam bentuk visual. Hal ini selaras dengan pengabdian oleh (Sholeh et al., 2020). yang menemukan bahwa penggunaan media visual interaktif meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran hingga 80%.

Keterampilan berpikir kritis sangat penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan global di masa depan. Dengan memanfaatkan Canva melalui program Kampus Mengajar, diharapkan siswa SMP IT Baitul Izzah mampu berpikir lebih analitis, kreatif, dan solutif dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengabdian dan implementasi ini menjadi sangat relevan dalam mendukung visi pendidikan nasional.

Dalam pengabdian ini peneliti memperoleh jurnal terdahulu Pelatihan Integrasi Canva dan Mentimeter Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMP Negeri 40 Makassar. Kegiatan ini diselenggarakan di

SMP Negeri 40 Makassar dengan metode Workshop dan praktik langsung. Peserta pelatihan ini adalah semua Guru SMP Negeri 40 Makassar. Kegiatan berlangsung selama 3 hari dengan durasi 8 (delapan) jam/hari. Kegiatan ini diharapkan menambah keterampilan dan pemahaman peserta terkait penggunaan media ajar Canva dan Mentimeter. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik yang ditunjukkan bahwa sekitar 85% peserta sudah memiliki media ajar interaktif yang menggunakan canva dan mentimeter (Wahid et al., 2023).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan strategi pembelajaran berbasis media Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMP IT Baitul Izzah melalui program Kampus Mengajar Angkatan 8 dilakukan dengan beberapa tahapan yang terstruktur. Metode kegiatan ini dirancang agar mampu memberikan dampak nyata dalam pembelajaran sekaligus memberdayakan siswa untuk berpikir secara analitis dan kreatif (Randika and Safitri, 2023).

1. Tahap Persiapan

Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan teknis dan pedagogis sebelum implementasi pembelajaran berbasis media Canva.

Analisis Kebutuhan Siswa dan Sekolah Tim mahasiswa Kampus Mengajar bekerja sama dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, termasuk materi pelajaran, keterampilan berpikir kritis yang perlu dikembangkan, serta ketersediaan fasilitas teknologi.

Pelatihan Guru dan Mahasiswa Guru dan mahasiswa diberikan pelatihan singkat tentang cara menggunakan Canva dalam pembelajaran. Pelatihan mencakup fitur Canva seperti infografis, diagram interaktif, dan template

presentasi. Perencanaan Materi Pembelajaran Materi pembelajaran dirancang dengan pendekatan berbasis proyek (project-based learning) yang mendorong siswa untuk menganalisis masalah nyata.

2. Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah inti dari kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, Canva digunakan secara langsung untuk mendukung proses belajar mengajar.

a. Pengenalan Media Canva kepada Siswa

Mahasiswa Kampus Mengajar memperkenalkan Canva kepada siswa melalui demonstrasi interaktif. Siswa diajarkan cara membuat infografis sederhana, logo, diagram, dan presentasi menggunakan Canva.

b. Penyampaian Materi Pembelajaran

Materi yang disampaikan berbasis visual, seperti infografis tentang topik pembelajaran (misalnya, sistem ekosistem atau sejarah peradaban). Guru memandu siswa untuk menganalisis informasi yang disajikan melalui desain visual tersebut.

c. Kegiatan Belajar Interaktif

Kegiatan ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran:

- **Diskusi Kelompok**

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk menganalisis masalah yang disajikan dalam infografis atau diagram.

- **Proyek Kolaboratif**

Setiap kelompok diberi tugas untuk membuat presentasi atau poster berbasis Canva mengenai solusi dari masalah yang diberikan.

- **Presentasi dan Diskusi Kelas**

Siswa mempresentasikan hasil proyeknya di depan kelas, sementara siswa lainnya diminta memberikan pertanyaan dan tanggapan kritis.

d. Penguatan dan Refleksi

Guru memberikan umpan balik terhadap hasil proyek siswa, menyoroti aspek berpikir kritis seperti kemampuan menganalisis, menyusun argumen, dan menarik kesimpulan.

Sesi refleksi dilakukan untuk membahas pengalaman siswa dalam menggunakan Canva dan bagaimana media ini membantu mereka berpikir lebih kritis.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas strategi pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

a. Evaluasi Proses

Observasi dilakukan selama pembelajaran untuk menilai keterlibatan siswa dalam diskusi, analisis, dan penyelesaian proyek. Feedback dikumpulkan dari guru dan siswa mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran.

b. Evaluasi Hasil Belajar

Tes keterampilan berpikir kritis dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa. Rubrik evaluasi digunakan untuk menilai proyek siswa, mencakup aspek analisis, kreativitas, logika, dan komunikasi.

c. Laporan dan Dokumentasi

Semua kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto, video, dan laporan tertulis. Laporan akhir disusun oleh mahasiswa Kampus Mengajar untuk diberikan kepada pihak sekolah dan Kemendikbudristek sebagai bahan evaluasi program.

4. Tahap Tindak Lanjut

Setelah kegiatan selesai, dilakukan tindak lanjut untuk memastikan keberlanjutan dampak pembelajaran. Guru diberikan panduan dan template Canva untuk terus digunakan dalam pembelajaran. Workshop tambahan disiapkan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan desain dan berpikir kritis.

Metode kegiatan ini dirancang secara sistematis untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu membangun keterampilan berpikir kritis siswa secara berkelanjutan.



Gambar 1. Kegiatan Workshop

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi strategi pembelajaran berbasis media Canva melalui Program Kampus Mengajar Angkatan VIII di SMP IT Baitul Izzah, Kota Bengkulu, menghasilkan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan dan evaluasi hasil belajar siswa, beberapa temuan utama dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan Kemampuan Analisis

Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi dan menganalisis informasi dari materi yang disajikan melalui Canva. Sebelum implementasi, rata-rata nilai tes analisis siswa adalah 65 (skala 100), sementara setelah implementasi, nilai tersebut meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi data dalam bentuk infografis dan diagram yang dihasilkan melalui Canva membantu siswa memahami dan mengevaluasi materi dengan lebih mudah.



Gambar 2. Pembuatan Logo

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Penggunaan Canva dalam tugas berbasis proyek mendorong siswa untuk menghasilkan karya yang kreatif, seperti poster dan presentasi. Dari total 25 siswa, 80% mampu membuat desain visual yang relevan dengan topik pembelajaran, mengintegrasikan elemen teks dan gambar secara logis. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai alat untuk melatih kreativitas.

3. Peningkatan keterampilan berargumentasi

Dalam diskusi kelas dan presentasi proyek, siswa lebih mampu menyusun argumen berdasarkan data dan informasi yang disajikan secara visual. Sebelumnya, hanya 40% siswa yang mampu menjawab pertanyaan diskusi dengan logis, namun angka ini meningkat menjadi 75% setelah mereka belajar menggunakan Canva.



Gambar 3. Hasil dari Proses Ilustrasi Ai

4. Motivasi Belajar yang Lebih Tinggi

Menurut observasi guru, penggunaan Canva membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Visualisasi materi melalui Canva dianggap menarik dan memudahkan siswa untuk memahami topik yang kompleks.

Pembahasan

Keberhasilan strategi ini tidak terlepas dari beberapa faktor penting, antara lain:

1. Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif

Canva merupakan alat desain grafis yang mudah digunakan untuk menciptakan media

pembelajaran visual. Berdasarkan pandangan (Susanto, 2020) dalam Pengembangan Media Pembelajaran Visual, media yang menarik secara visual dapat meningkatkan daya serap informasi siswa hingga 70%. Dalam pengabdian ini, infografis, diagram, dan presentasi yang dibuat melalui Canva membantu siswa menganalisis informasi lebih dalam dan menyusun argumen lebih logis.



Gambar 4. Foto bersama dengan dewan guru

2. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)

Pendekatan berbasis proyek yang digunakan dalam program ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif. Menurut (Johnson, 2017) dalam *Active Learning Strategies for 21st Century Skills*, pembelajaran berbasis proyek meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan sintesis. Hal ini terlihat dalam hasil proyek siswa yang menunjukkan pemahaman mendalam terhadap topik pembelajaran.



Gambar 5. Proyek Pembuatan Poster

3. Peningkatan Interaksi Siswa dan Guru

Implementasi strategi ini meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memandu siswa dalam menggunakan Canva dan menyelesaikan proyek mereka. Menurut (Slavin, 2019) dalam *Cooperative Learning and Educational Achievement*, interaksi yang baik antara siswa dan guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis (Putri & Nigroho, 2023).



Gambar 6. praktek secara langsung dalam menggunakan aplikasi canva

4. Hambatan dan Solusi

Beberapa hambatan yang dihadapi selama implementasi adalah keterbatasan perangkat teknologi dan kemampuan awal siswa dalam menggunakan Canva. Namun, dengan bimbingan yang intensif dari mahasiswa Kampus Mengajar, siswa dapat mengatasi hambatan ini secara bertahap. Sebagaimana dinyatakan oleh (Henich et al., 1999) dalam *Instructional Media and Technologies for Learning*, pelatihan awal yang efektif sangat penting dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi perlu rutin dilakukan di sekolah. Dampak yang diberikan yaitu peningkatan kecakapan siswa dalam pemanfaatan teknologi (Rahmatullah, et.al., 2024).

KESIMPULAN DAN SARAN

Strategi pembelajaran berbasis media Canva yang diimplementasikan melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP IT Baitul Izzah Kota Bengkulu, terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media Canva yang interaktif dan visual menarik mempermudah siswa untuk memahami materi, menganalisis informasi, dan menyusun argumen secara logis. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan kolaboratif, yang menjadi dasar penting dalam pengembangan keterampilan abad ke-21.

Hasil implementasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan analisis, kreativitas, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, metode ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Dukungan dari mahasiswa Kampus Mengajar serta kolaborasi erat dengan guru sekolah turut berkontribusi pada keberhasilan strategi ini.

Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bukan hanya inovasi yang relevan untuk mendukung Kurikulum Merdeka, tetapi juga alat yang efektif untuk memberdayakan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara berkelanjutan. Program ini memberikan gambaran nyata bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membawa dampak positif terhadap kualitas pendidikan di sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan artikel dengan judul “Strategi Pembelajaran Berbasis Media Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP

IT Baitul Izzah Kota Bengkulu” dapat diselesaikan dengan baik.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung penyusunan artikel ini, di antaranya: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, atas pelaksanaan Program Kampus Mengajar yang menjadi wadah inspirasi dan pelaksanaan kegiatan ini. Kepala Sekolah dan Guru SMP IT Baitul Izzah Kota Bengkulu, yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, dan kesempatan untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran. Rekan-rekan akademisi dan pengabdian, yang memberikan masukan, ide, serta referensi yang sangat membantu dalam menyelesaikan artikel ini.

Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Kami menyadari bahwa artikel ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi perbaikan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chamami, sucipto, S. Y. H. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Media Canva Terhadap Critical Thinking dan Kecakapan Sosial Siswa Pelajaran IPS di SMP Islam Nurul Ulum Bangkalan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4420–4430.
- Henich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1999). *Instructional Media and Technology for Learning*. Upper Saddle Rive..
- Idham, & Imam Dinata, M. (2023). Pendampingan Branding Produk Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada LKP Khiara Training Centre. *Rengganis*

- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 169–177.
- Johnson, D. . (2017). *aktive learning strategis for 21st century skills new york person educationn*.
- Putri,s.,& nigroho, d. (2023). efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 101–115.
- Rahmatullah, R., Yusna, L. M. A., & Hamdani, H. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN GAME PERSONAL COMPUTER (PC) SEDERHANA MENGGUNAKAN SCRATCH PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMPIT BUKIT QUR'AN NUSANTARA MATARAM. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 7(3), 166-170.
- Randika, R., & Safitri, S. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sejarah Lokal Di Kelas Viii Di Smp Negeri 34 Palembang. *Danadyaksa Historica*, 3(2), 107.
- Ratnawati, S., Hidayah Romadhona, N., Ramaniar Dermawan, I., Widhianti, A., Bhayangkara Surabaya, U., Hukum, F., & Ekonomi dan Bisnis, F. (2023). Optimalisasi UMKM Melalui Legalitas Usaha dan Branding Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelurahan Medokan Ayu Kota Surabaya. *Jurnal Pengabdian Cendikia*, 1(9), 46–53.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.
- Tri Listyorini, Endang Supriyati, & Mohammad Iqbal. (2024). Branding Produk pada UMKM di PMKM Prima Kudus dengan memanfaatkan aplikasi Canva. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 380–386.
- Wahid, A., Fatimah Hidayahni Amini, Andi Anto Patak, Seny Luhriyani, & Geminastiti Sakkir. (2023). Pelatihan Integrasi Canva dan Mentimeter Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMP Negeri 40 Makassar. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 190–197.