



Implementasi Canva dalam Digitalisasi Mata Pelajaran Seni Budaya di Madrasah Tsanawiyah

Rr. Ayu Dewi Widowati¹

¹ Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – This study aims to describe the implementation of Canva in digitizing the cultural arts subjects for class VIIB MTsN 1 Yogyakarta.

Design/methods – This research utilizes a descriptive qualitative approach. The research subjects consist of cultural arts teachers and 8th-grade students at MTsN 1 Yogyakarta who use Canva in their learning activities. Data was collected through in-depth interviews, observations, and documentation. Content analysis was employed to analyze the collected data. Data validity was achieved through data triangulation from various sources.

Findings – The findings of this research indicate that the use of Canva in teaching cultural arts at MTsN 1 Yogyakarta enhances students' interest and understanding of the subject matter. Teachers effectively deliver visual arts content through the Canva application, particularly in creating posters and comics. The implementation of Canva is supported by the Madrasah Digital program initiated by the Ministry of Religious Affairs, involving commitment, support, participation, and funding. Canva's innovative learning approach serves as a solution to improve the quality of cultural arts education in the digital era, overcome educational challenges, and meet the demands of an advancing society. This research contributes significantly to the development of innovative teaching methods and provides recommendations for teachers to utilize Canva as a learning tool in the future. The implementation of Canva in teaching cultural arts at MTsN 1 Yogyakarta is an example of how educational innovation can overcome challenges and address the demands of the time.

Keywords: Canva, Student Activeness, Learning Outcomes, Cultural Arts, Digitalization of Madrasah

ABSTRAK

Tujuan – Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Canva dalam digitalisasi mata pelajaran seni budaya pada siswa kelas VIIIB MTsN 1 Yogyakarta.

Metode – Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru seni budaya dan siswa kelas VIIIB di MTsN 1 Yogyakarta yang menggunakan Canva dalam pembelajaran mereka. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Metode analisis konten digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul. Validitas data diperoleh melalui triangulasi data dari berbagai sumber.

Hasil – Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran seni budaya di MTsN 1 Yogyakarta meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Guru dapat efektif menyampaikan materi seni rupa melalui aplikasi Canva, terutama dalam pembuatan poster dan komik. Implementasi Canva didukung oleh program Madrasah Digital dari Kementerian Agama, melibatkan komitmen, dukungan, partisipasi, dan pendanaan. Inovasi pembelajaran Canva menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di era digital, mengatasi kendala dalam pendidikan, dan menjawab tuntutan zaman yang semakin maju. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan rekomendasi bagi guru dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran di masa depan. Implementasi Canva dalam pembelajaran seni budaya di MTsN 1 Yogyakarta adalah contoh bagaimana inovasi pendidikan dapat mengatasi kendala dan menjawab tuntutan zaman.

Kata Kunci: Canva, Seni Budaya, Digitalisasi Madrasah.

OPEN ACCESS **Contact:** ayumatsayo@gmail.com



Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Suryaman, 2020). Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Asfar, 2019).

Saat ini zaman semakin maju dan berkembang sangat pesat, banyak tantangan yang dialami manusia modern (Putri, 2020). Tantangan utama masyarakat modern dewasa ini salah satunya adalah penggunaan internet dan media digital (Samsinar, 2020). Penggunaan internet dan media digital ini tidak hanya memberikan manfaat bagi penggunaannya, namun juga membuka peluang terhadap berbagai persoalan kehidupan. Ditambah lagi dengan kurangnya kecakapan digital dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak menimbulkan penggunaan media digital yang tidak optimal (Indarta et al., 2022).

Peradaban manusia modern saat ini telah sampai ke tahapan revolusi industri 4.0 atau yang dikenal dengan era digital (Ali, 2021). Pada era ini industri akan lebih banyak menggunakan tenaga mesin dengan teknologi digital, sehingga akhirnya akan berdampak pada berkurangnya tenaga manusia. Manusia semakin sedikit dibutuhkan oleh dunia industri, apalagi manusia yang tidak berkompeten akan semakin terpinggirkan. Setidaknya terdapat enam ikon Era digital yaitu *internet of things (IoT)*, *artificial intelligence (AI)*, *Augmented Reality (AR)*, *3D printing* dan *big data processing*. Ikon tersebut merupakan teknologi mutakhir yang berpengaruh besar terhadap budaya dan perilaku manusia. Dengan teknologi tersebut pekerjaan manusia menjadi sangat cepat dan mudah (Izzah & Ma'sum, 2021).

Revolusi Industri 4.0 mendorong disrupsi teknologi digital berlangsung dengan sangat pesat hingga mempengaruhi tatanan perilaku masyarakat. Keteraturan yang umumnya muncul dalam pola interaksi sosial, kini turut terdisrupsi, mengaburkan beragam batasan dan norma-norma sosial (Siregar et al., 2020). Masyarakat harus bisa menyikapi revolusi tersebut dengan baik dan benar, agar tidak berdampak negatif. Teknologi tersebut juga harus dikembangkan lagi agar semakin maju dan benar-benar bermanfaat bagi umat manusia. Di sektor pendidikan, strategi yang dijalankan adalah melalui sistem pendidikan nasional agar masyarakat dapat memahami, memanfaatkan dan mengembangkannya. Teknologi Informasi dan Komunikasi benar-benar sudah menjadi kebutuhan yang tak bisa dihindari lagi. Meskipun belum terdapat dokumen panduan pemanfaatan dan pengembangan TIK secara khusus, dalam Sistem Pendidikan Nasional telah tercantum mengenai penggunaan TIK dalam pembelajaran, diantaranya dalam Standar Isi, Standar Proses (Kemdikbud, Standar Isi, 2016) dan Standar Sarana dan Prasarana (Indarta et al., 2022). Pada struktur Kurikulum 2013 versi pertama terdapat mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), namun pada versi revisi tahun 2016 mata pelajaran TIK tidak tersendiri melainkan terintegrasi dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Revisi Kurikulum 2013 tahun 2018 melalui Permendikbud Nomor 37, TIK di SD/MI dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau disajikan sebagai muatan lokal atau ekstrakurikuler; sedangkan bagi SMP/MTs dan SMA/SMK/MA materi TIK disajikan lagi dalam bentuk KI dan KD sehingga dapat menjadi mata pelajaran tersendiri (Nisa, 2022).

Implementasi TIK dalam sistem pendidikan nasional tersebut sampai sekarang masih terkendala karena ketersediaan sarana dan prasarana serta kompetensi guru. Penelitian yang dilakukan oleh Hermawan dkk. mengenai implementasi TIK dalam Pendidikan di Indonesia mulai tahun 2004 sampai 2017 menegaskan bahwa masih banyak kendala yang harus segera diselesaikan mulai dari kendala kebijakan, kurikulum, infrastruktur, kurangnya ahli dan kesenjangan kompetensi guru (Hermawan, Yunita, & Deswila, 2018). Hasil kajian Balai Litbang Agama Jakarta (2018) menemukan bahwa beberapa kendala dalam pemanfaatana TIK di madrasah meliputi: kompetensi guru dalam memanfaatkan TIK yang bervariasi dari rendah hingga tinggi, keterbatasan infrastruktur

TIK, keterbatasan pembiayaan untuk TIK, dan tidak adanya dukungan kebijakan tertulis dari kepala madrasah untuk pemanfaatan TIK (Saimroh, 2018). Implementasi TIK tersebut tentunya dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, tak terkecuali mata pelajaran seni budaya.

Mata pelajaran seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Namun, dalam era digital saat ini, masih banyak guru yang mengajar mata pelajaran seni budaya dengan menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran seni budaya yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih mudah.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam digitalisasi mata pelajaran seni budaya adalah penggunaan platform Canva. Canva merupakan sebuah platform digital yang digunakan untuk mendesain berbagai macam konten seperti poster, infografis, dan desain visual lainnya. Penggunaannya sangat mudah dan banyak digunakan oleh para desainer maupun pemula yang ingin membuat desain yang menarik dan profesional. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa dalam mata pelajaran seni budaya. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya di masa depan.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah guru seni budaya dan siswa kelas VIIIB di MTsN 1 Yogyakarta yang menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran mereka. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang menggunakan Canva, serta kumpulan dokumen seperti rencana pembelajaran, hasil karya siswa, dan feedback dari guru dan siswa.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode analisis konten. Ini melibatkan pengkodean data, identifikasi tema, dan interpretasi hasil, dengan mengelompokkan kode berdasarkan kesamaan dan perbedaan untuk membentuk tema. Kemudian, tema-tema tersebut akan dianalisis dan diinterpretasikan untuk memahami bagaimana inovasi pembelajaran Canva berkontribusi dalam digitalisasi mata pelajaran seni budaya. Untuk memastikan validitas data, metode triangulasi data akan digunakan, yakni membandingkan dan menggabungkan informasi dari wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

3.1. Digitalisasi dalam Pembelajaran Seni Budaya

Pelajaran Seni Budaya mempunyai 4 aspek cakupan materi yaitu aspek seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Tiap-tiap madrasah bisa memilih minimal dua cakupan materi untuk diajarkan pada para siswanya (Kusumastuti, 2010). Ketersediaan guru mata pelajaran menjadi salah satu bahan pertimbangan materi yang dipilih untuk diajarkan. Biasanya materi yang banyak diberikan adalah materi seni rupa dan seni musik (Syamsualam et al., 2019).

Pada artikel ini penulis ingin menyampaikan penggunaan aplikasi canva pada pembelajaran seni rupa di jenjang madrasah tsanawiyah. Dengan berkembangnya teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di zaman modern yang semakin pesat ini mau-tak mau mengimbas ke berbagai sektor, terutama sektor Pendidikan. Para guru dan siswa pun berbenah belajar menyesuaikan diri dengan lajunya perkembangan zaman yang sangat pesat ini. Salah satu media yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran seni rupa adalah menggunakan aplikasi canva.

Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam pendidikan. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar, selain menggunakan buku atau metode ceramah, guru pun diharapkan mempunyai media pembelajaran yang berbeda dan menyesuaikan materi serta kondisi pada peserta didiknya masing-masing (Adawiyah, 2021). Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, setiap orang diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai penunjang segala aktivitas yang ada, begitupun dalam ranah pendidikan. Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan (Monoarfa & Haling, 2021).

Digitalisasi dalam pendidikan saat ini menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting, termasuk dalam pembelajaran Seni Budaya di madrasah Tsanawiyah. Melalui digitalisasi, proses pembelajaran menjadi lebih mudah diakses oleh siswa, terutama dalam memahami berbagai konsep dan materi Seni Budaya yang kompleks. Digitalisasi memungkinkan materi pembelajaran disajikan dalam format yang lebih menarik dan interaktif, seperti video, animasi, dan simulasi. Sehingga, hal ini bukan hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar Seni Budaya. Lebih jauh lagi, digitalisasi juga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran.

Bagi guru, digitalisasi dapat memberikan banyak manfaat dalam proses pengajaran Seni Budaya. Salah satu manfaatnya adalah kemudahan dalam menyampaikan materi, mengelola kelas, dan mengevaluasi prestasi belajar siswa. Dengan bantuan teknologi digital, guru dapat membuat presentasi interaktif, membagikan video pendidikan, atau bahkan menggunakan aplikasi pembelajaran online untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi ini dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif, serta memberikan umpan balik yang cepat dan tepat kepada siswa. Digitalisasi juga memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih individualisasi dan diferensiasi (Alfianto et al., 2014).. Setiap siswa memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan teknologi digital, guru dapat menyediakan berbagai jenis sumber belajar dan aktivitas belajar yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Ini dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, serta memperkaya pengalaman belajar siswa yang lebih cepat dalam memahami materi. Dengan demikian, digitalisasi dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran untuk semua siswa.

Selain manfaat di atas, digitalisasi juga memungkinkan siswa dan guru untuk terhubung dengan komunitas pembelajaran global. Melalui internet, siswa dan guru dapat berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia. Ini bisa membantu mereka memperluas wawasan dan pengetahuan mereka tentang Seni Budaya dari berbagai perspektif dan konteks budaya. Bagi siswa, ini bisa menjadi pengalaman belajar yang sangat berharga, yang tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka tentang Seni Budaya, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Namun, penting untuk dicatat bahwa digitalisasi bukan hanya tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan. Ini juga tentang pembentukan budaya belajar yang inovatif, kolaboratif, dan inklusif. Dengan digitalisasi, belajar Seni

Budaya di madrasah Tsanawiyah bukan hanya menjadi proses transfer pengetahuan, tetapi juga proses pembentukan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang penting untuk hidup dan berkarya di era digital. Sehingga, digitalisasi dapat membantu siswa dan guru mempersiapkan diri untuk masa depan yang semakin ditandai oleh perkembangan teknologi dan globalisasi.

3.2. Implementasi Inovasi Pembelajaran Canva dalam Digitalisasi Mata Pelajaran Seni Budaya di Madrasah Tsanawiyah

pengamatan keaktifan dan hasil penilaian belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat terdapat peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan atau implementasi Canva dalam pembelajaran mata pelajaran seni budaya dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada muatan pelajaran matematika siswa kelas VIIB MTsN 1 Yogyakarta.

Berikut hasil observasi inovasi pembelajaran melalui Canva dalam digitalisasi mata pelajaran seni budaya pada siswa kelas VIIB di MTsN 1 Yogyakarta. Guru berhasil menyampaikan berbagai materi melalui media ini, terutama dalam konteks seni rupa. Misalnya, pada materi pembuatan poster dan komik, aplikasi Canva diimplementasikan dengan efektif.

Implementasi Canva dalam digitalisasi mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) dilakukan dengan serangkaian langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur. Inovasi ini telah membantu memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran seni budaya, khususnya dalam era digital saat ini. Dengan pendekatan ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk lebih kreatif dan eksploratif dalam mengolah dan menyampaikan ide-ide mereka melalui berbagai format visual. Implementasi canva dalam digitalisasi mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Materi pembuatan poster dan komik menggunakan aplikasi canva:

Tabel. 1 Rangkuman kegiatan inti pembuatan poster

| No. | Kegiatan |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Guru menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran pembuatan poster |
| 2. | Guru menjelaskan konsep pembuatan poster |
| 3. | Guru menjelaskan syarat membuat poster |
| 4. | Guru menjelaskan tujuan pembuatan poster |
| 5. | Guru menjelaskan aplikasi Canva |
| 6. | Guru menayangkan video/power point tentang seni pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva |
| 7. | Guru menjelaskan template dan fitur-fitur pada aplikasi Canva |
| 8. | Guru meminta siswa mengamati presentasi/tayangan video tentang Canva |
| 9. | Guru mengarahkan siswa menggali materi seni pembuatan poster dengan menggunakan YouTube, Google Search, dll |
| 10. | Guru memberi penugasan siswa untuk membuat poster menggunakan aplikasi Canva |

Tabel yang telah disajikan menggambarkan sebuah proses inovatif dalam pembelajaran seni budaya, khususnya dalam pembuatan poster, melalui penggunaan aplikasi Canva. Ini merupakan suatu bentuk digitalisasi pendidikan yang saat ini semakin diminati, di mana aplikasi seperti Canva dapat memberikan alat dan sumber daya yang memudahkan siswa dan guru dalam proses belajar-mengajar. Selanjutnya, Guru memulai dengan menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran. Ini penting untuk membantu siswa menetapkan ekspektasi dan memahami apa yang akan dicapai dari pelajaran ini. Selanjutnya, guru

menjelaskan tentang konsep dan syarat dalam membuat poster. Ini memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang prinsip dan estetika dalam pembuatan poster.

Guru juga menjelaskan tentang aplikasi Canva, sebuah platform digital yang memudahkan pengguna dalam mendesain grafis. Canva menjadi alat yang sangat baik dalam pembelajaran digital, terutama bagi pelajaran seni budaya. Guru kemudian menayangkan video atau presentasi power point untuk memberikan contoh visual dan praktek langsung dalam pembuatan poster menggunakan Canva. Siswa diajak untuk mengamati dan memahami proses tersebut. Akhirnya, siswa diberi penugasan untuk membuat poster sendiri menggunakan Canva. Hal ini memungkinkan mereka memanfaatkan pengetahuan yang mereka dapatkan dari presentasi dan demonstrasi sebelumnya.

Pentingnya rangkuman kegiatan ini terletak pada fakta bahwa ini membantu siswa memahami dan menguasai aplikasi digital seperti Canva yang sangat berguna dalam era digital saat ini. Selain itu, ini juga membantu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni budaya, yang mungkin dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan menggali lebih dalam materi dengan sumber belajar tambahan seperti YouTube dan Google juga disediakan. Dengan memanfaatkan teknologi digital, siswa dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis yang penting dalam masyarakat yang semakin digital.

Tabel 2. Kegiatan inti pembuatan komik

| No. | Kegiatan Pembuatan Komik |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Guru menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran pembuatan komik |
| 2. | Guru menjelaskan konsep pembuatan komik |
| 3. | Guru menjelaskan syarat membuat komik |
| 4. | Guru menjelaskan tujuan pembuatan komik |
| 5. | Guru menjelaskan aplikasi Canva |
| 6. | Guru menayangkan video/power point tentang seni pembuatan komik menggunakan aplikasi Canva |
| 7. | Guru menjelaskan template dan fitur-fitur pada aplikasi Canva |
| 8. | Guru meminta siswa mengamati presentasi/tayangan video tentang Canva |
| 9. | Guru mengarahkan siswa menggali materi seni pembuatan komik dengan menggunakan YouTube, Google Search, dll |
| 10. | Guru memberi penugasan siswa untuk membuat komik menggunakan aplikasi Canva |

Tabel yang telah dibuat mencakup rangkaian aktivitas dalam pembelajaran pembuatan komik melalui aplikasi Canva, yang merupakan inovasi dalam mata pelajaran Seni Budaya. Ini menunjukkan bagaimana guru secara sistematis memandu siswa melalui proses belajar, mulai dari penjelasan awal tentang tujuan dan konsep pembuatan komik, hingga penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat komik sendiri. Pertama, tujuan dan konsep pembuatan komik diberikan kepada siswa untuk memastikan mereka memahami apa yang diharapkan dari mereka dan bagaimana mereka harus mendekati tugas tersebut. Pengetahuan tentang syarat dan tujuan pembuatan komik juga penting untuk memastikan siswa mengetahui kriteria dan hasil yang harus dicapai.

Kemudian, penjelasan tentang aplikasi Canva, termasuk menampilkan video dan menjelaskan fitur-fitur penting, mempersiapkan siswa untuk bekerja dengan perangkat ini. Aplikasi Canva merupakan alat digital yang memungkinkan siswa membuat komik secara online dengan berbagai template dan alat desain. Keterampilan dalam menggunakan Canva juga akan bermanfaat bagi siswa di masa

depan, karena digitalisasi semakin penting dalam berbagai aspek kehidupan. Selanjutnya, guru memfasilitasi siswa untuk menggali lebih dalam tentang seni pembuatan komik, baik melalui sumber daya online seperti YouTube dan Google Search, yang mendorong inisiatif siswa dan belajar mandiri. Akhirnya, penugasan membuat komik sendiri memungkinkan siswa menerapkan apa yang mereka pelajari dan melihat hasil kerja mereka. Ini juga memberikan guru kesempatan untuk mengevaluasi pemahaman dan keterampilan siswa. Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan ini penting karena mempromosikan inovasi dalam pendidikan dan pembelajaran Seni Budaya, memberikan siswa keterampilan yang relevan dalam era digital, dan memfasilitasi belajar yang aktif dan berpusat pada siswa.

Implementasi Canva dalam digitalisasi mata pelajaran Seni Budaya ini adalah salah satu gagasan inovasi pendidikan yang diharapkan bisa menjadi pembaharu untuk memecahkan masalah dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya. Proses implementasinya bisa dilaksanakan secara tatap muka atau daring (online) karena menggunakan media internet.

Program Madrasah digital, yang dicanangkan oleh Kementerian Agama, adalah langkah penting yang telah diadopsi oleh MTsN 1 Yogyakarta dan sangat mendukung implementasi pembelajaran melalui Canva. Implementasi penyelenggaraan madrasah digital diperlukan komitmen, dukungan, partisipasi, dan pendanaan dari berbagai pihak yang dimulai dari kepala madrasah sebagai top leader, pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, dan komite madrasah, serta Kementerian Agama baik pusat maupun daerah. Dalam konteks MTsN 1 Yogyakarta, semua komponen telah bekerja sama bahu-membahu melaksanakan tugasnya masing-masing dengan baik agar implementasi inovasi pembelajaran melalui Canva ini bisa berjalan dengan baik dan optimal. Dengan cara ini, digitalisasi madrasah melalui Canva telah menjawab tantangan dan tuntutan zaman yang semakin maju dan berkembang.

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran Canva dalam digitalisasi mata pelajaran seni budaya siswa kelas VIIIB di MTsN 1 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran seni budaya dapat membuat siswa lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih mudah. Berdasarkan pembahasan di atas, implementasi canva dalam digitalisasi mata pelajaran Seni Budaya dapat dilakukan dengan memberikan materi aplikasi canva kepada para siswa untuk menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran pembuatan poster dan komik, menjelaskan konsep pembuatan poster/komik, menjelaskan syarat membuat poster/komik, menjelaskan tujuan pembuatan poster, menjelaskan aplikasi canva, menayangkan video/power point tentang seni pembuatan poster dan komik menggunakan aplikasi canva, menjelaskan template dan fitur-fitur pada aplikasi canva, meminta siswa mengamati presentasi/tayangan video tentang canva, mengarahkan siswa menggali materi seni pembuatan poster /komik dengan menggunakan you tube, google search, dll.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan. Keterbatasan tersebut antara lain terbatasnya ruang lingkup penelitian hanya pada satu sekolah dan satu kelas, serta fokus pada mata pelajaran seni budaya saja. Oleh karena itu, generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk penelitian yang akan datang, disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan mata pelajaran lainnya. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat fokus pada evaluasi hasil pembelajaran yang menggunakan Canva dan perbandingan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas dan keunggulan penggunaan

Canva dalam pembelajaran seni budaya serta kontribusinya terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Referensi

- Alfianto, F., Florentinus, T. S., & Utomo, U. (2014). Pengembangan Instrumen Penilaian Apresiasi Seni Musik Materi Seni Budaya Sekolah Menengah Pertama. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 3(2).
- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82.
- Ali, M. dan H. F. (2021). Transformasi dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Asfar, A. M. irfan T. A. & andi muhammad iqbal. (2019). TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism). *Researchgate, February*, 0–32.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Izzah, M. A., & Ma'sum, A. (2021). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(8), 1081–1094. <https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094>
- Kusumastuti, E. (2010). Pendidikan Seni Tari Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, Disiplin Ilmu, dan Multikultural sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 10(2).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1085–1092.
- Nisa, N. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Dalam Pembelajaran Qowa'id Di Madrasah Salafiyah Iii PP Al Munawwir Komplek Q Krapyak Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Putri, D. D. (2020). *Perencanaan Fasilitas Taman Kanak-Kanak Berbasis Pedagogi Reggio Emilia di Kota Bandung*. Tesis: Intsitut Teknologi Bandung.
- Samsinar, S. (2020). Mobile learning: Inovasi pembelajaran di masa pandemi COVID-19. *Al-Gurfah : Journal of Primary Education*, 1(1), 41–57.
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1). <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 13–28.
- Syamsualam, S., Irfan, I., & Patimari, S. (2019). Kelayakan isi buku teks seni budaya kurikulum 2013 smp/mts kelas viii ditinjau dari aspek pembelajaran seni rupa. *Jurnal Pakarena*, 4(1), v4i1.