

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN POSTER
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII PADA
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 24 BANJARMASIN**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR
ANGKATAN 4 (SKRIPSI)**



Oleh:

SYARAYA AMANDA

1910130220028

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN POSTER
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII PADA
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 24 BANJARMASIN**




Disusun Oleh:

SYARAYA AMANDA

1910130220028

Telah dipertahankan dihadapan Penguji Sidang Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
6 Februari 2024

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. Jumadi, M.Pd		06 FEB 2024
Penguji Utama Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd		06 FEB 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A		06 FEB 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd

NIP. 19800702 200501 2 004

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PROGRAM KAMPUS
MENGAJAR ANGKATAN 4 TAHUN 2022**

Laporan Akhir Program Kampus Mengajar Angkatan 4 Tahun 2022

Syaraya Amanda
NIM. 1910130220028

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan pertanggungjawaban keikutsertaan dalam Program Kampus Mengajar

Banjarmasin, 2 Desember 2022

Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Rabiatul Adawiah, S. Pd
NIP. 19660113 198803 2 005

Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Ani Wardah, M. Pd
NIDN. 1114046401

Wakil Dekan 1 Bidang Akademik
(PIC Kampus Mengajar ULM)



Prof. Dr. Hj. Atiek Winarti, M. Pd., M. Sc
NIP. 196909261993032003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaraya Amanda
NIM : 1910130220028
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, 6 Februari 2024

Penulis,


Syaraya Amanda

NIM 1910130220028

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia serta kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin”**. Skripsi ini disusun dalam rangka untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, ketidaksempurnaan tersebut disebabkan oleh kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis yang masih terbatas. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan bagis kemajuan dimasa yang akan datang. Skripsi ini dapat terselesaikan tentu dari bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Prof. Dr. Jumadi, M.Pd., dan Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II penulis yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu pengajaran, serta motivasi kepada mahasiswanya.
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 24 Banjarmasin, Ibu Rabiatul Adawiah, S.Pd, Bapak Ilham Setiawan S. Pd serta seluruh Pihak Sekolah SMP Negeri 24 Banjarmasin yang telah memberikan bantuan untuk kelancaran penulis dalam melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Rekan-rekan anggota Tim Kampus Mengajar Angkatan 4 yang bertugas di SMP Negeri 24 Banjarmasin yang telah bekerja sama dari awal penugasan hingga akhir penugasan.

8. Dua orang paling berjasa dalam hidup saya, Ayahanda Syahreza Erry Rizani dan Ibunda Nurita Ramdhayani yang telah banyak memberikan pengorbanan, cinta, do'a, motivasi, semangat dan nasihat serta kata-kata yang sering dilontarkan "*Anak Mama Ayah pasti bisa. Libatkan Allah SWT dalam keadaan apapun. Tetap semangat*". Dan juga tanpa lelah mendukung segala keputusan dan pilihan hidup saya, kalian sangat berarti. Semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan aamiin.
9. Teman-teman seperjuangan saya Putri Kumala Sari, Citra Ardany, Siti Zulecha Fatimatul Rizqi, Mualimah dan Elma Lailanur yang selalu menemani dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga, sahabat, teman-teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam memberikan doa, motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Terakhir, diri saya sendiri, Syaraya Amanda atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Semoga saya tetap rendah hati, karena ini baru awal dari semuanya..

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis, pembaca, maupun dunia ilmu pengetahuan. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah memberikan do'a, dukungan baik moril maupun materil semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semuanya.

Banjarmasin, 6 Februari 2024

Penulis,



Syaraya Amanda

NIM 1910130220028

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penulisan	3
C. Manfaat Penulisan	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Profil Satuan Pendidikan	5
B. Teknologi Pendidikan.....	5
C. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	6
D. Kawasan Pemanfaatan.....	8
E. Aplikasi Canva	9
F. Media Pembelajaran	12
G. Poster Digital.....	13
H. Kreativitas Peserta Didik	15
I. Mata Pelajaran Seni Budaya	17
J. Penelitian Relevan	18
K. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Metode Penelitian.....	22
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian	23
D. Teknik Pengambilan Sampel	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Instrumen Penelitian	26
G. Uji Validitas	28
H. Uji Reliabilitas	30

I. Teknik Analisis Data	30
J. Analisis Statistik Deskriptif	32
K. Prosedur Penelitian	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian	36
BAB V PENUTUP	38
A. Kesimpulan	38
B. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman masuk Canva.....	11
Gambar 2.2 Tools pada Canva.....	11
Gambar 2.3 Save project pada Canva	12

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kreativitas Peserta Didik	16
Tabel 2.2 Kerangka Berpikir	21
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	23
Tabel 3.2 Daftar Populasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 24 Banjarmasin.....	23
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Poster Digital.....	26
Tabel 3.4 Kuesioner Kreativitas Peserta Didik.....	27
Tabel 3.5 Skala Skor Instrumen.....	28
Tabel 3.6 Daftar Nama Ahli Validator Instrumen	29
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan	29
Tabel 3.8 Kategori Kreativitas Peserta Didik	31
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Poster Digital.....	32
Tabel 4.1 Hasil Skor Rubrik Penilaian Poster Digital Peserta Didik.....	34
Tabel 4.2 Hasil Presentase Kreativitas Sebelum Penggunaan Canva	35
Tabel 4.3 Hasil Persentase Setelah Penggunaan Aplikasi Canva	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Validitas dan Realibilitas	41
Lampiran 2 Hasil Data Kuesioner Kreativitas sebelum penggunaan aplikasi Canva	42
Lampiran 3 Hasil Data Kuesioner Kreativitas sesudah penggunaan aplikasi Canva	43
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru.....	45
Lampiran 5 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	47
Lampiran 6 Hasil Karya Poster Digital Peserta Didik	49
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	50
Lampiran 8 Rubrik Penilaian.....	53
Lampiran 9 Kuesioner Peserta Didik	56
Lampiran 10 Surat – Surat.....	59
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan	63

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN POSTER DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 24 BANJARMASIN

Syaraya Amanda¹, Jumadi², Susanti Sufyadi³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130220028@mhs.ulm.ac.id¹, jumadi@ulm.ac.id², sufyadisusanti@gmail.com³

ABSTRAK

Revolusi industri 4.0 mendorong pengajar dan pelajar untuk memahami teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, tantangan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, terutama karena keterbatasan peserta didik. Dalam penelitian ini, aplikasi Canva digunakan dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi kendala-kendala yang ada. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan instrumen seperti rubrik penilaian, kuesioner kreativitas peserta didik, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan aplikasi Canva rata-rata kreativitas peserta didik berada pada kategori “Cukup Kreatif” dengan persentase 59,6%. Setelah menggunakan Canva, kreativitas peserta didik meningkat sebesar 14,2% dengan rata-rata persentase menjadi 73,9% dalam kategori “Kreatif”. Selain itu, Hasil kinerja mereka dalam membuat poster digital memperoleh hasil skor sebesar 89,2% yang termasuk kategori “Sangat Baik” sebab berada diantara rentang 80% - 100%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva bermanfaat sebagai media untuk membuat poster digital dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata Kunci: Canva, Poster Digital, Kreativitas

ABSTRACT

The 4.0 industrial revolution encourages teachers and students to understand technology in order to improve the quality of education. However, teachers face challenges in integrating technology into learning, especially due to limitations among students. In this research, the Canva application was used to enhance the effectiveness of learning and address existing constraints. The research method employed descriptive analysis with quantitative approach, using instruments such as assessment rubrics, student creativity questionnaires, and documentation. The research results indicate that before using the Canva application, the average creativity of students fell within the category of “Moderately Creative” with a percentage of 59,6%. After using Canva, student creativity increased by 14,2%, with an average percentage reaching 73,9% in the “Creative” category. Furthermore, their performance in creating digital posters achieved a score of 89,2%, which falls into the “Very Good” category as it is within the range of 80%-100%. This demonstrates that the Canva application serves as a useful tool for creating digital posters and can enhance student creativity.

Keyword: Canva, Digital Poster, Creativity