

TANTANGAN DAN HAMBATAN DALAM PENERAPAN LITERASI NUMERASI PADA PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA

Eny Suryaningsih^{1*}, Fatkhul_Maarij²

^{1,2} SMAN 25 Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten

email: enysuryaningsih52@gmail.com

Abstract: The development of Science and Technology (IPTEK) is growing very rapidly in line with the progress of the 4.0 era which indicates the need for the application of information technology, especially in the school environment. The aim of this research is to determine the challenges and obstacles to achieving the use of the Canva application in preparing literacy and numeracy at SMAN 25 Tangerang Regency and SMAN 11 Tangerang Regency through the process of learning activities in class 12 science. The research method used is qualitative by analyzing the results of a survey on the implementation of activities using the Canva application to increase the literacy and numeracy of students in schools according to the policies of the Banten provincial education office through webinar activities on the application of the Canva application in the learning process. The results of research from among 30 students revealed that 4 respondents were in the signal interference category which had an impact on long loading (ngelek). 5 people and those who said it was complicated/complicated/somewhat difficult, and using the Canva application was easy to understand, fun and interesting for the material being studied was 70%. To increase literacy and numeracy effectively and efficiently with the aim of improving high-level thinking abilities, it is necessary to familiarize students with the use of other applications in the learning process activities.

Keywords: Literacy; numbering; canva application

Abstrak: Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat sesuai dengan kemajuan zaman era 4.0 yang mengindikasikan perlu penerapan aplikasi teknologi informatika khususnya dalam lingkungan sekolah. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tantangan dan hambatan ketercapaian pelaksanaan pemanfaatan aplikasi canva dalam menyusun literasi dan numerasi di SMAN 25 Kabupaten Tangerang dan SMAN 11 Kabupaten Tangerang melalui proses kegiatan pembelajaran di kelas 12 IPA. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan cara menganalisis hasil survey pelaksanaan kegiatan penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di sekolah sesuai kebijaksanaan dari dinas pendidikan provinsi Banten melalui kegiatan webinar penerapan aplikasi canva dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian pada 30 orang peserta didik diketahui bahwa responden dengan kategori gangguan sinyal yang berdampak pada loading lama (ngelek) sebanyak 4 orang dan yang menyatakan rumit/ribet /agak susah sebanyak 5 orang, dan penggunaan aplikasi canva dapat mudah dimengerti, menyenangkan serta menarik terhadap materi yang dipelajari sebesar 70 %. Untuk meningkatkan literasi dan numerasi yang efektif dan efisien bertujuan meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi, perlu pembiasaan diri peserta didik dalam pemanfaatan aplikasi lainnya dalam kegiatan proses pembelajaran.

Kata kunci: literasi; numerasi; aplikasi canva

Diterima: 5 Oktober 2023

Disetujui: 11 November 2023

Dipublikasi: 24 November 2023



© 2023 FKIP Universitas Terbuka
This is an open access under the CC-BY license

PENDAHULUAN

Berdasarkan surat pemberitahuan nomor 420/0108. UPTDTIKPK/2023 kantor Dinas Pendidikan Provinsi Banten dalam menindaklanjuti surat dari Balai Layanan Platform Teknologi Kemendikbudristek perihal koordinasi Roadshow Webinar Canva untuk pendidikan di Provinsi Banten. Sehubungan dengan hal tersebut bahwa guru dan tenaga kependidikan di Kabupaten Tangerang wajib mengikuti webinar Canva untuk pendidikan di Provinsi Banten. Yang dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) pada hari Rabu tanggal 18 Oktober 2023 pukul 14.00 - 16.00 Wib. Melalui kanal youtube televisi edukasi dan youtube BTKP Dinas Provinsi Banten. Dengan tujuan membekali guru agar menggunakan canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sejalan dengan peranan guru dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi sumber belajar yang efektif dan efisien dan mengimplementasikan kurikulum merdeka serta upaya seorang guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana literasi dan numerasi pada buku paket di sekolah. Guru perlu berusaha secara optimal untuk melengkapi literasi dan numerasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran berbasis *High Order Of Thinking Skill* (HOTS). Untuk meningkatkan kemampuan berfikir HOTS peserta didik diperlukan media pendukung berupa literasi dan numerasi yang dapat mengatasi ketercapaian HOTS pada tingkat analisis, evaluasi dan mencipta. Umumnya media pembelajaran yang tersedia kurang representatif untuk mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik pada level analisis, evaluasi dan mencipta (kreat) sehingga diperlukan kreatifitas dan inovatif guru untuk memotivasi peserta didik melalui penyusunan bahan literasi dan numerasi dengan aplikasi canva. Kelebihan aplikasi canva diantaranya gratis tidak berbayar, dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai media informasi pendukung ketercapaian kompetensi dan konten materi serta aktifitas kreatifitas peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pembelajarannya sehingga pencapaian tujuan pembelajaran terlaksana secara efektif dan efisien. Kekurangan aplikasi canva diantaranya perlu internet dan jaringan yang stabil. Solusi untuk mengatasi keterbatasan penggunaan aplikasi canva dalam kegiatan proses pembelajaran dilakukan strategi pengelompokan peserta didik yang memiliki paket data serta memiliki kemampuan untuk mengoperasionalkannya dikelompokan secara merata dengan peserta didik. yang memiliki keterbatasan jaringan internet dan kemampuan teknologi informatikanya.

Literasi dan numerasi diperlukan selama proses pembelajaran, berdasarkan hasil research *Program International Student Assesmen* (PISA) bahwa kemampuan peserta didik di Indonesia kurang optimal dalam hal literasi dan numerasi. Menurut (Hewi dan Shaleh, 2020) bahwa PISA tidak hanya mengukur penilaian atau assesmen saja namun mempersiapkan dan melatih kemampuan berfikir peserta didik untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam keseharian dan untuk masa depannya. Bagaimana seorang guru mampu mengajarkan peserta didik berfikir, bersikap dan bertindak bagaikan seorang ilmuwan berfikir. Sehingga peserta didik setelah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran mampu mengimplementasikan pemikiran ilmiahnya dalam menyelesaikan persoalan - persoalan kehidupannya baik saat ini maupun untuk masa depannya sehingga tujuan pembelajaran dapat mensejahterakan kehidupan di masa depan (*student well Being*)

Keterbatasan literasi dan numerasi di sekolah yang berkaitan langsung dengan topik materi pelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka mengajar mengakibatkan

kurang efektif dan efisien pelaksanaan kegiatan pembelajaran karena buku paket yang tersedia di sekolah belum sepenuhnya mengakomodir konten materi pembelajaran yang dibutuhkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka walaupun tersedia dalam platform merdeka mengajar namun perlu kumpulan bahan pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga wawasan pengetahuan yang selalu berkembang dengan pesat dapat terpenuhi dengan menghadirkan kreatifitas guru dan peserta didik dalam menyusun literasi dan numerasi. Untuk mengatasi keterbatasan sumber literasi dan numerasi dalam proses pembelajaran, satu diantaranya menggunakan aplikasi canva yang free (gratis) dengan cara menginstal aplikasi canva baik di laptop ataupun di Hand Phone (HP) kemudian upload bahan kajian literasi dan numerasi yang telah disusun di word ataupun hasil screenshot dari sumber referensi yang valid. Setelah aplikasi canva berisikan konten materi literasi dan numerasi lengkap maka dapat ditambahkan audio hasil rekaman suara voice note pada HP kemudian diatur durasi (waktu) untuk disesuaikan dengan template canva. Dan literasi - numerasi dengan menggunakan aplikasi canva lengkap maka dapat didownload dalam bentuk MP4 sehingga peserta didik dapat mendengar langsung suara dari guru untuk lebih mudah dipelajari dan dapat dimengerti karena proses pembelajaran dapat diulang-ulang kapan saja, di mana saja dan dalam situasi atau waktu, tempat yang berbeda sehingga proses pembelajaran akan mempertajam daya ingat peserta didik serta dapat meningkatkan kompetensi dalam literasi dan numerasinya.

Canva adalah alat desain grafis yang dibuat pada tahun 2012 oleh pengusaha Australia, Melanie Perkins. Ini menggunakan format drag-and-drop yang juga familiar bagi rata-rata pengguna. Gehred, A. P. (2020). Aplikasi canva telah dilengkapi fitur-fitur yang lebih aplikatif dan dapat memodifikasi hasil dalam bentuk e- Book yang terdahulu orang lebih banyak menggunakan aplikasi lainnya namun dalam aplikasi canva saat ini dapat dijadikan e-book, dan aplikasi canva lebih lengkap lagi karena dapat dijadikan video pembelajaran tanpa ribet menggunakan aplikasi lainnya. Sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Di mana aplikasi canva menyediakan fitur grafik desain sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Naruewat, S. (2023).

Kendala atau hambatan yang dihadapi saat pelaksanaan penggunaan aplikasi Canva diantaranya tidak semua peserta didik memiliki paket data internet yang memadai dan akses internet yang ada di sekolah belum sampai ke dalam kelas. Sehingga implementasi pembelajaran menggunakan canva dilakukan dengan cara strategi pembelajaran secara berkelompok dengan beranggotakan 4 atau 5 orang dengan masing-masing kelompok membahas study kasus dan pemecahan masalah yang dipilih. Peran guru untuk mengatasi hambatan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan aplikasi canva banyak cara untuk menjadikan suatu hambatan sebagai tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Satu diantara solusi untuk terlaksananya penggunaan canva sebagai media penunjang pembelajaran literasi dan numerasi dapat belajar dari peserta didik untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis literasi dan numerasi karena peserta didik lebih awal mempelajari TIK pada mata pelajaran pilihan ekstra kurikuler (ekskul) Keterampilan Berbasis Komputer (KBK) sehingga bukanlah suatu alasan bagi guru untuk menjadikan aplikasi canva sebagai sarana yang dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis literasi dan numerasi. Adapun produk literasi dan numerasi yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi canva dalam bentuk infografis, komik digital, power point untuk presentasi, e- book, book

chapter, poster, LKPD dan lainnya. Keterkaitan antara literasi dan numerasi dalam kurikulum merdeka adalah mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dan kegiatan proses pembelajaran. Karena media pembelajaran atau alat yang digunakan seperti video pembelajaran, alat-alat laboratorium dan media pembelajaran lainnya belum cukup mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik sampai mencapai level berfikir tingkat tinggi *High Order Thinking Skill* (HOTS) dan kemampuan kognitif peserta didik dikatakan HOTS jika dapat terukur kemampuan analisis, evaluasi dan mencipta.

Melalui penyusunan literasi dan numerasi dengan menggunakan canva diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan belajar peserta pada level HOTS. Menurut (Sani, 2019) pentingnya pembelajaran HOTS di abad 21 dan era revolusi industri 4.0 diperlukan agar peserta didik terlatih untuk mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi, terutama dalam menghadapi permasalahan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun permasalahan di sekitar lingkungan serta permasalahan di masa depannya. Menurut (Sofyan, 2019) bahwa pembelajaran berbasis HOTS merupakan strategi yang dapat digunakan dan diimplementasikan agar peserta didik mampu menjawab persoalan-persoalan yang dihadapinya sebagai dampak perkembangan globalisasi dan resistensi kemampuannya untuk beradaptasi dengan masalah yang dihadapi.

Kemampuan berpikir HOTS menggunakan pemikiran ilmiah yang bernalar kritis dan logis sehingga diharapkan peserta didik mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Untuk mendukung ketercapaian pembelajaran kemampuan berfikir tingkat tinggi pada peserta didik diperlukan kreatifitas dan inovasi guru untuk menyusun literasi dan numerasi yang sesuai dengan topik permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajarannya. Selama ini guru hanya memberikan buku bacaan dengan judul atau tema materi pelajaran secara umum tanpa memfokuskan konten materi yang sedang dipelajari sehingga peserta didik kurang terfasilitasi dengan sumber bacaan yang berfokus pada masalah yang dibahas saat pembelajaran berlangsung di kelas. Perlunya peningkatan kompetensi profesionalisme guru dalam memfasilitasi literasi dan numerasi melalui berbagai aplikasi agar dapat mengimplementasikan secara efektif dan efisien ke dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas serta memberikan dampak positif untuk perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Karena ujung tombak keberhasilan pendidikan berawal dari proses pembelajaran di kelas. (Suryaningsih, Eny 2014).

METODE

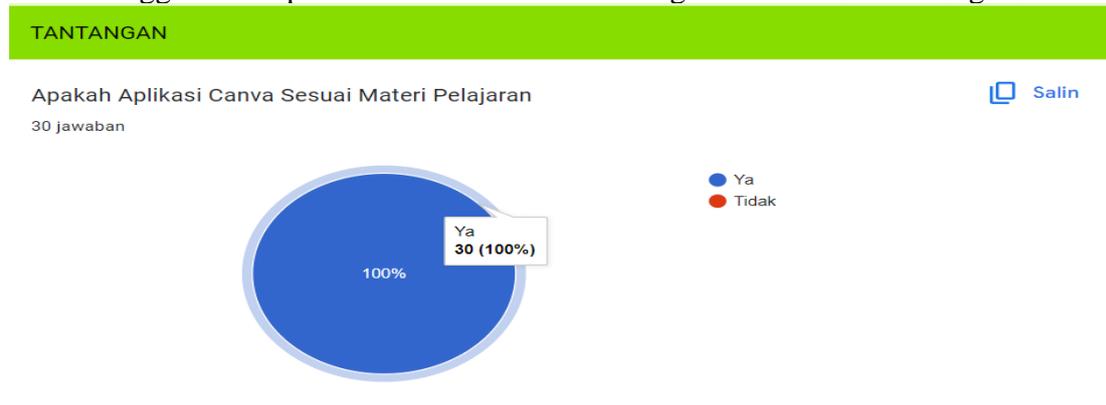
Metode kualitatif - deskriptif yang digunakan untuk memaparkan hasil survey keterlaksanaan dalam mengimplementasikan aplikasi canva sebagai media penunjang literasi dan numerasi dan sebagai solusi untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran HOTS pada tingkat analisis (C4), evaluasi (C5) dan C6 (mencipta). Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan secara online melalui Google Form.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian survei keterlaksanaan penerapan aplikasi canva dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah diamahkan dalam kegiatan webinar oleh dinas

pendidikan Provinsi Banten bahwa 71 % peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif dan efisien atau tidak memakan waktu lama daripada bermain game on line. Karena aplikasi canva dapat mudah digunakan oleh peserta didik. Pembelajaran kurikulum merdeka lebih mengisyaratkan pemecahan masalah atau study kasus. Berdasarkan hasil penelitian study kasus dengan menggunakan aplikasi Canva jauh lebih efektif dan efisien. Farmoudehyamchek, P. (2019)

Hasil survey diketahui bahwa 70% peserta didik penggunaan aplikasi canva dapat mudah dimengerti, menyenangkan serta menarik terhadap materi yang dipelajari. Hasil survei pada penelitian ini bahwa keterlaksanaan penerapan literasi dan numerasi di dalam kelas menggunakan aplikasi canva diketahui tantangan dan hambatan sebagai berikut :



Gambar 1. Tantangan penggunaan aplikasi Canva

Berdasarkan hasil survey pada ke dua sekolah yaitu SMAN 25 Kabupaten Tangerang bidang study Biologi materi pokok Hereditas Pada Manusia dan SMAN 11 Kabupaten Tangerang bidang study Fisika materi pokok Arus Bolak Balik dengan jumlah responden 30 orang di kelas 12, menyatakan bahwa aplikasi canva yang digunakan saat kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran dengan persentase 100% ya sesuai.



Gambar 2. Manfaat aplikasi Canva

Sebagai tantangan di masa depan, melalui survey penerapan canva dalam proses pembelajaran bahwa peserta didiik 100% menyatakan bahwa aplikasi canva bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan masa depan. Untuk mengetahui adanya hambatan dalam pelaksanaan literasi dan numerasi menggunakan aplikasi canva diketahui bahwa 74 % responden menyatakan ya membutuhkan data paket internet yang besar. Solusinya

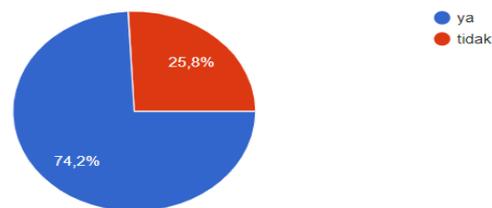
dapat dilakukan strategi pembelajaran secara berkelompok sehingga peserta didik yang minim kuota dapat bergabung dengan peserta didik lainnya yang memiliki cukup banyak data paket internet dalam satu kelompok. Begitu pula untuk pertemuan selanjutnya harus saling bergantian sehingga proses pembelajaran terlaksana secara efektif dan efisien.

HAMBATAN

Apakah aplikasi canva butuh data paket / internet yang besar

[Salin](#)

31 jawaban



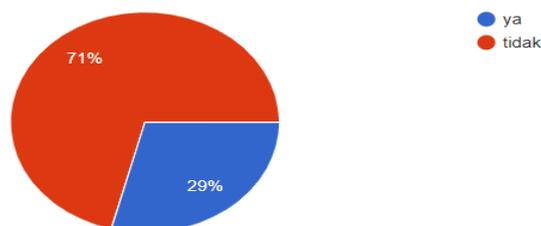
Gambar 3. Hambatan pengguna Canva

Sebagai referensi masukan bagi guru dan orang tua bahwa untuk mengurangi kecanduan game online perlu pembiasaan diri bagi peserta didik memanfaatkan aplikasi digital untuk menyusun atau membuat literasi dan numerasi yang berkaitan dengan materi pelajarannya. Berdasarkan hasil survey diketahui bahwa aplikasi canva lebih efektif waktu pembelajarannya sebesar 71 % tidak memerlukan waktu lama daripada bermain game online.

Apakah aplikasi canva menyita waktu lama daripada main mobil legend atau game online lainnya

[Salin](#)

31 jawaban



Gambar 4. Tantangan pengguna Canva

Berdasarkan hasil pelaksanaan literasi dan numerasi dengan aplikasi canva dari 30 peserta didik dapat termotivasi untuk melakukan pembelajaran study kasus dengan bukti hasil pembelajarannya mengumpulkan study kasus pemecahan masalah pada materi pelajaran dalam bentuk literasi dan numerasi dengan aplikasi canva.

SIMPULAN

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ketercapaian pelaksanaan penerapan atau implementasi aplikasi canva dalam proses pembelajaran terutama dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka pada literasi dan numerasi. Karena pentingnya literasi dan numerasi untuk menjadikan peserta didik belajar sepanjang hayat. Dan hasil

penelitian ini diketahui 71% peserta menyatakan penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran waktu yang digunakan efektif dan efisien tidak memerlukan waktu yang lama. Serta diketahui bahwa 70% peserta didik dari 2 sekolah menyatakan aplikasi canva lebih menarik, menyenangkan dan mudah dipahami. Sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dengan proses pembelajaran berjalan searah bagaikan menarik benang merah untuk saling berkesinambungan. Sehingga guru pun lebih sinkron dalam menyusun assesmen. Karena fokus penelitian ini pada literasi dan numerasi diharapkan perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk menyusun assesmen menggunakan aplikasi canva yang dilengkapi dengan icon dan fitur yang lebih aplikatif .

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih hanya ditujukan pada dinas pendidikan Provinsi Bantenatas Roadshow webinar canva semoga dapat mengispari para guru dan dapat dikembangkan pada penelitian lanjutan. Ucapan terima kasih tidak ditujukan untuk bapak Kepala Dinas Provinsi Banten yaitu bapak Dr. Tabrani dan bapak Kepala Sekolah SMAN 25 Kabupaten Tangerang yaitu Bapak Heri Hermawan, S.Pd, M.M dan bapak Kepala Sekolah SMAN 11 Kabupaten Tangerang yaitu bapak Soebagiyo, M.Pd. Dan dekan FMIPA UT atas terselenggaranya TING UT ke XV tahun 2023 sebagai wadah peningkatan kompetensi profesional guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Farmoudehyamchah, P. (2019). A systems approach to graphic design practice.
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (the programme for international student assesment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30-41.
- Naruewat, S. (2023, July). *The Development of Online Lessons on Graphic Design with Canva Using Self-directed Learning for Grade 8 Students at Tessaban 2 Wat Saneha School (Samak Phol Padung)*. The 15th NPRU National Academic Conference Nakhon Pathom Rajabhat University.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis hots edisi revisi: higher order thinking skills* (Vol. 1). Tira Smart.
- Suryaningsih, Eny (2014). *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Keterampilan Sains*. Thesis PEP UNJ
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi HOTS pada kurikulum 2013. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-9.
- Suryaningsih, Eny (2014). *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Keterampilan Sains*. Thesis PEP UNJ