

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang

Reki Tri Andriani

IAIN Curup

Email: reki.andriani@gmail.com

Aida Rahmi Nasution

IAIN Curup

Email: aidarahminasution@iaincurup.ac.id

Kusen Kusen

IAIN Curup

Email: kusenpasca1969@gmail.com

Korespondensi Penulis; reki.andriani@gmail.com*

Abstract. Education which is dynamic, always developing requires developments in every aspect, including learning media. Learning media is a component that has an important role in supporting successful learning. War learning media as a means of distribution tool used by lecturers and acts as a facilitator in the learning process to convey lesson material to students. The purpose of this research is to determine the analysis of the need for learning media for the history of Islamic culture through the Canva application at MIN 03 Kepahiang. This research is a quantitative research using a Linkert scale which was distributed to 26 class IV A students at MIN 03 Kepahiang. The results of this research showed that material analysis was at 93.8%, tools and teaching materials at 93.6% and strategies at 95.4% as well as an interval of 80-100%, which means students really need updates in learning media.

Keywords: needs analysis, learning media, Canva

Abstrak. Pendidikan yang bersifat dinamis, selalu berkembang menuntut dalam setiap aspek terdapat perkembangan, termasuk pada media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan 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 peserta didik Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam melalui aplikasi canva di MIN 03 kepahiang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan skala linkert yang disebarakan kepada 26 siswa kelas IV A di MIN 03 Kepahiang. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa pada analisis materi berada pada 93,8 % , alat dan bahan ajar 93,6 % dan strategi 95,4 % sebagaimana interval 80-100 % yang berarti peserta didik sangat membutuhkan pembaharuan pada media pembelajaran

Kata kunci : analisis kebutuhan, media pembelajaran, canva

PENDAHULUAN

Globalisasi saat ini, yang diwarnai oleh revolusi teknologi komunikasi dan informasi, mendorong semua orang, termasuk sekolah, untuk beradaptasi dengan perubahan. Ini mengubah dunia pendidikan karena masyarakat dipaksa untuk memaksimalkan kemampuan

dan keterampilan mereka untuk memaksimalkan potensi dan sumber daya manusia mereka.¹ Kehidupan modern yang serba teknologi merupakan bukti bahwa kehidupan terus berkembang dan berinovasi dalam berbagai aspeknya. Dibutuhkan pendidikan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang siap menghadapi perkembangan zaman.²

Perubahan ini akan meningkatkan kemampuan guru dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, yang menjadikannya penting untuk pengembangan proses pembelajaran di sekolah. Di bidang pendidikan, dampak perkembangan teknologi jelas terlihat; contohnya adalah penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar. Media pembelajaran merupakan 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 peserta didik. Pentingnya media pembelajaran ini jelas juga disebut dalam, peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, Tentang proses Pendidikan Menyebutkan bahwa, “Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”.³

Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik merasa nyaman dan mudah memahami konten materi yang disampaikan. Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, dan penemuan, dan mendorong mahasiswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikiran. Dimasa sekarang ada banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk menunjang media pembelajaran, salah satunya adalah media canva.

Canva didirikan oleh melanie parkins pada tahun 2012 Canva adalah alat aplikasi audio visual terkomputerisasi yang dapat membantu membuat, merencanakan, atau memodifikasi rencana untuk pemula melalui web. Rencananya bisa melalui hello card, spanduk, pamflet, infografis, bahkan pengenalan. Canva adalah program desain online yang menyediakan

¹ Ahmad Ridho and others, ‘Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0’, *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 7.3 (2022), 195–213

² Farida Rahmawati and Idam Ragil Widiyanto Atmojo, ‘Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA’, *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 6271–79

³ Nut Mila and others, ‘Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring’, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, “Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19”*, 2021, 181–88.

bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.

Keunggulan Canva Selain digunakan untuk merencanakan konten melalui media berbasis web, Canva berfungsi untuk melakukan berbagai rencana, seperti membuat logo, spanduk, bendera publikasi, dan beberapa lainnya. Kelayakan Produk Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva, hasil belajar siswa diarahkan untuk mengetahui kelayakan media video vivifikasi berbasis aplikasi Canva. Dengan asumsi hasil belajar siswa mengalami peningkatan, maka saat itu media video energik berbasis aplikasi Canva ini seharusnya menarik. Kemudian media disetujui dan diperiksa kembali, selanjutnya dilakukan pengenalan kepada instruktur, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan untuk dipelajari untuk menentukan kelayakan.

Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar.⁴ Salah satu fitur dari canva yang khusus diperuntukkan untuk guru. Yaitu *canva for education*, dimana setelah guru mendaftar pada *canva for education*, guru dapat mengakses semua fitur yang ada di canva baik yang gratis maupun berbayar.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Denti Zetia Putri dengan judul *Students' Perception Of Using Canva Application In Writing Short Functional Text* didapatkan hasil bahwa : *The percentage is 80,09% in interval and its the result of students' perception of using greetings card (short functional text) through Canva application. The students are agreed on the learning greetings card (short functional text) through Canva and giving the positive responses toward Canva application made a learning activity more attractive because Canva application have many features that made learning activity more fun. In addition, students also had interest to exploring more to this Canva application.*⁵

Persentase tersebut berada pada interval 80,09% yang merupakan hasil persepsi siswa terhadap penggunaan kartu ucapan (teks fungsional pendek) melalui aplikasi Canva. Siswa menyetujui pembelajaran kartu ucapan (teks fungsional pendek) melalui Canva dan memberikan respon positif terhadap aplikasi Canva membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik karena aplikasi Canva memiliki banyak fitur yang membuat kegiatan belajar lebih

⁴ Keetaphat Taeja and Saowaluck Ruengsri, 'Enhancement of Study Skills for the Subject Career 3 (3D Drawing) for Mathayomsuksa 2 Students Using the Canva Application', 3.August (2023), 183–93.

⁵ Syafryadin Denti Zetia P, 'Student Preception Of Using Canva Application In Writing Short Sunctional Text', 7.2 (2023).

menyenangkan. Selain itu, siswa juga tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh aplikasi Canva ini.

Dengan menggunakan media pembelajaran Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran serta memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran [8]. Media canva juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain sebagainya sesuai tampilan yang diinginkan serta dapat membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena sifatnya penampilan yang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan skala linkert. variable yang akan diukur diubah menjadi indeks variable. Jenis skor pada skala Linkert menurut Mulyaningsih dijelaskan,kategori skala Linkert pada analisis kebutuhan dengan nilai (skor) yaitu :⁶

SS = Sangat Setuju (Skor 5)

S = Setuju (Skor 4)

CS = Cukup Setuju (Skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat tidak setuju (1)

Rumus menurut Arifin yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{£R}}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase skor

£R = Jumlah jawaban

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan menurut sugiyono dijelaskan pada tabel sebagai berikut :⁷

⁶ Nasrin,Riyadh,And Ati Mustikasar. “Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Sepatu Vans Di Kota Bandung Pada Tahun 2017,” eProceedings Of Applied Science 3.2 (2017),h. 29.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D* (Bandung: alfabeta, 2018).h.412

Tingkat pencapaian dan kualifikasi

No	Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi
1.	81 - 100%	Sangat membutuhkan
2.	61 - 80%	Membutuhkan
3.	41– 60 %	Cukup membutuhkan
4.	21– 40 %	Kurang membutuhkan
5.	< 21 %	Sangat tidak membutuhkan

STUDI LITERATUR

a. Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁸

Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang meliputi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di susun dan di ciptakan oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan dijelaskan oleh pendidik ke peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar dan mengefesiensikan proses belajar.⁹

Rudy Bretz Mengklasifikasikan ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak.¹⁰ Di samping itu Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording), sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu :

- a. media audio visual gerak, seperti film bersuara
- b. media audio visual diam
- c. media audio semi gerak, tulisan jauh bersuara
- d. media visual gerak, seperti film bisu
- e. media visual diam, seperti halaman cetak , foto, microphone
- f. media audio, seperti radio, telephone, pita audio
- g. media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

b. Sejarah kebudayaan Islam

Sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu berasal dari kata "Syajaratun", yang artinya pohon. Jika kita telaah secara sistematis, sejarah hampir sama dengan pohon, yaitu mempunyai cabang dan ranting, bermula dari sebuah bibit, kemudian tumbuh dan berkembang, lalu layu

⁸ Oemar Hamalik, *Media Pembelajaran* (Bandung: Citra Aditya, 1989).h.12

⁹ Rusman, *Pembelajaran Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).h.65

¹⁰ Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* .Jakarta: Kencana Prenada Media Group. h.76

dan tumbang. Semakna dengan dalam bahasa Arabnya, kata sejarah dalam bahasa Indonesia berarti silsilah, "asal-usul (keturunan)", dan "kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau". Diderivasi dari hal tersebut, ilmu sejarah dapat dimaknai sebagai "Pengetahuan atau uraian peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi pada masa lampau".¹¹

di dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pun banyak kisah-kisah tentang para toko islam yang besar yang memberi pengaruh terhadap perkembangan islam hingga saat ini. dalam semua aspek para toko-toko islam memberikan kontribusi yang luar biasa, mulai dari akhlak, budi pekerti sehingga hal ini menjadi penting bagi siswa untuk mempelajari sejarah kebudayaan islam tersebut.

c. Aplikasi Canva

Dengan pesatnya pertumbuhan teknologi web, pembelajaran berbasis web telah menjadi bidang penelitian yang signifikan. Dengan penyediaan Internet, perangkat portabel seperti ponsel pintar, laptop, dan asisten digital pribadi memungkinkan akses instan ke aplikasi berbasis web dan juga lingkungan belajar. Dengan demikian, informasi yang diinginkan dapat diperoleh dengan mudah di web. Selain itu, kendala waktu dan ruang dapat diatasi untuk meningkatkan proses pembelajaran mandiri.

banyak aplikasi yang menggunakan jaringan internet yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Beberapa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang sangat menarik. Aplikasi *canva* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran *interaktif*. Canva didirikan pada 1 Januari 2012. Pada tahun pertamanya, Canva mencatatkan jumlah pengguna sebanyak 750.00 orang. Seiring jalannya waktu, Desember 2019, Canva meresmikan Canva for Education, sebuah produk gratis yang ditujukan untuk sekolah dan institusi.¹²

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. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar.

¹¹ Dwi Ratnasari, 'Peningkatan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Strategi Guided Note Taking Pada Siswa Kelas Iii Mi Bahrul Ulum Becirongengor Skripsi Oleh : Program Studi Pgmi Februari 2019 Ii', 2019.

¹² Hennessy James, 'Canva Has Announced a Slew of New Products, Including a Video Editing Tool and an Education Offering.', *Business Insider Australia.*, 2019.

Selain itu, Canva tidak hanya sekedar platform desain, namun juga merupakan alat yang sangat berguna dalam pembelajaran dengan beberapa keunggulan utama. Canva menyediakan berbagai desain grafis, animasi, template dan nomor halaman yang sangat menarik, sehingga memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik dan profesional. Fitur yang lengkap dan intuitif pada Canva memungkinkan guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran, sedangkan fitur drag and drop membuat proses desain menjadi lebih mudah dan cepat.¹³

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penyebaran angket analisis kebutuhan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilakukan penulis di MIN 03 Kepahiang, didapatkan hasil sebagai berikut:

Table angket analisis kebutuhan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	Indikator Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Presentase	Kualifikasi
1.	Materi	93,8%	Sangat membutuhkan
2.	Bahan ajar / alat	93,6%	Sangat membutuhkan
3.	Strategi pembelajaran	95,4%	Sangat membutuhkan

Hasil analisis kebutuhan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 03 Kepahiang pada kelas IV yang terbagi ke dalam tiga indikator, materi, bahan ajar/alat dan strategi pembelajaran. Ketiga indikator tersebut berada pada rentan interval 81 - 100% yang artinya peserta didik sangat membutuhkan pembaharuan pembelajaran yang lebih kreatif sehingga pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik yang mempelajari sejarah kebudayaan islam.

Dari hasil analisis kebutuhan yang telah disebarkan kepada peserta didik kelas IV di MIN 03 Kepahiang. Terdapat tiga indikator pernyataan besar yang kemudia dirincikan. Indikator tersebut meliputi materi pembelajaran yang disampaikan, alat/bahan ajar yang digunakan. Dan strategi pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan islam.

Analisis kebutuhan pada materi ajar berada pada interval 81-100% yakni 93,8%. Artinya peserta didik membutuhkan materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik. Karena sebagaimana yang diketahui bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan islam adalah pembelajaran kisah yang memang benar-benar terjadi pada masa lampau.¹⁴

¹³ A Ledentsov, S Fatmawati, 'Basic Electricity and Electronics Subjects Using Canva as a Learning Medium', *International Journal of* 3.2 (2023), h.120–29.

¹⁴ Ratnasari.

Analisis kebutuhan alat/ bahan ajar pada pelajaran sejarah kebudayaan islam mencapai 93,6%. Dalam hal ini, peserta didik sangat membutuhkan media tambahan dalam pelajaran yang digunakan sebagai pendukung. Sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan yang diajarkan mudah dipahami. Salah satu media interaktif yang mudah diaplikasikan oleh guru adalah canva. Sebagaimana dalam journal international yang dibuat oleh ledentsov dengan judul *Basic Electricity and Electronics Subjects Using Canva as a Learning Medium* mengatakan bahwa : Canva menyediakan berbagai desain grafis, animasi, template dan nomor halaman yang sangat menarik, sehingga memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik dan profesional. Fitur yang lengkap dan intuitif pada Canva memungkinkan guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran, sedangkan fitur drag and drop membuat proses desain menjadi lebih mudah dan cepat.

Analisis kebutuhan pada strategi pembelajaran sejarah kebudayaan islam mencapai 95,4%. Pada tahap strategi pembelajaran, peserta didik sangat membutuhkan adanya perubahan pola dalam mengajar. Sehingga pembelajaran yang diciptakan dapat menarik perhatian peserta didik. Dari 25 peserta didik yang diuji, rata-rata dari mereka menginginkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan ditambahkan dengan kuis yang menarik.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian analisis kebutuhan yang dilakukan pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MIN 03 Kepahiang, bahwa media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan di MIN 03 Kepahiang terutama pada pelajaran sejarah kebudayaan islam.

SARAN

Dari penelitian yang dilakukan di MIN 03 Kepahiang pada analisis kebutuhan media pembelajaran didapatkan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Perlu adanya pembaharuan media pembelajaran yang digunakan sehingga membawa suasana kegiatan belajar mengajar jadi lebih efektif.
- b. Untuk penelitian selanjutnya untuk bisa mengembangkan salah satu media pembelajaran berbasis digital yaitu canva, karena canva dirasa mudah dan efisien untuk digunakan oleh seluruh tenaga pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Denti Zetia P, Syafryadin, 'Student Preception Of Using Canva Aplication In Writing Short Sunctional Text', 7.2 (2023)
- Hamalik, Oemar, Media Pembelajaran (Bandung: Citra Aditya, 1989)
- James, Hennessy, 'Canva Has Announced a Slew of New Products, Including a Video Editing Tool and an Education Offering.', Business Insider Australia., 2019
- Ledentsov, A, S Fatmawati, and ..., 'Basic Electricity and Electronics Subjects Using Canva as a Learning Medium', International Journal of ..., 3.2 (2023), 120–29
- Mila, Nut, Nuralamsyah, Andi Naila Quin Alisyahbana, Nur Arisah, and Muhammad Hasan, 'Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring', Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19", 2021, 181–88
- Rahmawati, Farida, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo, 'Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA', Jurnal Basicedu, 5.6 (2021), 6271–79
- Ratnasari, Dwi, 'Peningkatan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Strategi Guided Note Taking Pada Siswa Kelas III MI Bahrul Ulum Becirongengor Skripsi Oleh : Program Studi Pgmi Februari 2019', 2019
- Ridho, Ahmad, Kautsar Eka Wardhana, Ayu Sasadila Yuliana, Ikhwan Nuur Qolby, and Zalwana Zalwana, 'Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0', EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran, 7.3 (2022), 195–213
- Rusman, Pembelajaran Guru (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016)
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D (Bandung: ALFABETA, 2018)
- Taeja, Keetaphat, and Saowaluck Ruengsri, 'Enhancement of Study Skills for the Subject Career 3 (3D Drawing) for Mathayomsuksa 2 Students Using the Canva Application', 3.August (2023), 183–93