



MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PAI MELALUI COLABORATIVE LEARNING DENGAN MEDIA CANVA

Rahmawati, R.A.Murti Kusuma Wirasti, Ika Lestari

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: Amah.Al.Misri@Gmail.Com

ABSTRAK

Kata kunci:

Kreatifitas, peserta didik, collaborative learning, Media Canva

Latar Belakang: Media Canva menjadi salah satu media yang tersedia belakangan ini, untuk menjawab tantangan dan kebutuhan pengajar menyampaikan materi lebih efektif dan efisien. Collaborative Learning merupakan sebuah metode dalam pembelajaran yang menekankan kolaborasi atau kerjasama untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Tujuan: Tujuan penelitian ini membangun kreativitas peserta didik dalam pembelajaran melalui collaborative learning dengan media canva.

Metode: Penelitian ini menggunakan metodologi yaitu kualitatif deskriptif. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi foto, karya siswa, evaluasi dan refleksi dari siswa/I, hasil angket siswa dan guru sebagai penguat dari penelitian yang dilakukan. Penelitian menggunakan teknik pengambilan data dengan observasi, yang dilakukan kurang lebih satu semester dalam pembelajaran PAI, pada fase F di kurikulum merdeka, SMA Labshcool Jakarta

Hasil: kreativitas anak-anak pun turut andi dalam pelaksanaannya, bagi siswa/i yang memiliki kreativitas yang tinggi tentunya akan menyusun naskah sedemikian bagusya, dengan fitur-fitur yang ada didalam canva itu sendiri.

Kesimpulan: Kreativitas siswa/i dalam pembelajaran tentunya sangat ditunggu dan dinantikan oleh guru maupun yang lainnya. Kedua, untuk mengasah kreativitas anak ini, guru harus menggunakan media yang tepat dalam pelaksanaannya, peneliti mengambil media canva sebagai media yang tepat dalam hal ini, menyajikan sebuah tugas dalam bentuk link, kemudian baik guru maupun siswa/i saling berkolaborasi didalamnya. Ketiga, Collaborative Learning merupakan pembelajaran yang mengajak guru dan peserta didik untuk saling mengisi satu dengan yang lainnya, sehingga terwujudlah harmonisasi dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Background: Canva media has become one of the media available lately, to answer the challenges and needs of teachers to deliver material more effectively and efficiently. Collaborative Learning is a method of learning that emphasizes collaboration or cooperation to improve the learning experience.

Keywords:
Creativity,
learners,
collaborative
learning, Media
Canva

Purpose: *The purpose of this study is to build students' creativity in learning through collaborative learning with Canva media.*

Method: *This research uses a methodology, namely descriptive qualitative. The main data sources in qualitative research are words and actions, the rest are additional data such as photo documentation, student work, evaluation and reflection from students / I, the results of student and teacher questionnaires as reinforcement of the research conducted. The study used data collection techniques with observation, which was carried out for approximately one semester in PAI learning, in phase F in the independent curriculum, Labshcool High School Jakarta.*

Results : *Children's creativity also participates in its implementation, for students who have high creativity will certainly compile the script so well, with the features in Canva itself.*

Conclusion: *Student creativity in learning is certainly very much awaited and awaited by teachers and others. Second, to hone the creativity of this child, teachers must use the right media in its implementation, researchers take Canva media as the right media in this case, present a task in the form of a link, then both teachers and students collaborate with each other in it. Third, Collaborative Learning is learning that invites teachers and students to complement each other, so that harmonization in learning is realized.*

PENDAHULUAN

Kreativitas peserta didik belakangan ini banyak sekali terbatas dan penuh dengan tantangan (Nurjaman, 2019). Jika kita melihat fenomena banyaknya siswa/i yang mengakses berbagai informasi melalui hpnya, membuat mereka menjadi lebih ingin cepat memperoleh sesuatu, tentunya akan berdampak juga kepada kreativitas yang dimilikinya dalam proses pembelajaran ini. Secara kajian psikologis pun ternyata memberikan pengaruh, bahwa setiap orang memiliki intensitas waktu yang terbatas dalam menggunakan hp Yoebritanti, (2014), jika intensitas ini melebihi dari yang ditentukan, maka akan berdampak kepada perkembangan otak kedepannya, tidak terkecuali dengan perilaku yang dimilikinya. Model Pembelajaran Collaborative Learning menunjukkan bahwa dari jumlah siswa sebanyak 33 orang. Sebanyak 29 orang yang mencapai KKM sebesar 87% dan sebanyak 4 orang siswa yang masih dibawah KKM sebesar 12,12% (Parwati & Mulyati, 2021). Pada umumnya pembelajaran memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan efektivitas belajar siswa (Cahya, Ningsih, & Lestari, 2023; Kuo et al., 2012).

Siswa juga dapat menghasilkan ide-ide baru untuk menyelesaikan tugas belajar melalui perilaku kolaboratif dan brainstorming dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif (Lipponen, 2023). Guru dapat mengatur kegiatan kelas melalui pembelajaran kolaboratif yang fleksibel dan beragam (Durán & Amandi, 2011). Pembelajaran kolaboratif juga membantu siswa membangun percaya diri dan memecahkan masalah dalam proses pembelajaran (Noh & Yusuf, 2018). Pembelajaran kolaboratif adalah alat kelas yang ampuh. Bentuknya bisa bermacam-macam, mulai dari permainan di kelas, kerja proyek, hingga aktivitas membangun tim. Setiap kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dimana siswa bekerja sama dalam kelompok memberikan kesempatan untuk memanfaatkannya (Parwati & Mulyati, 2021).

Media yang akhir-akhir ini banyak tersedia, memberikan banyak jalan dan kemudahan bagi kita, untuk merealisasikan pembelajaran PAI yang bersifat kolaborative,

sehingga tidak monoton hanya pada gaya penyampaian ceramah saja, melainkan dengan jalan mengasah kreativitas anak (Masna, 2022; Monoarfa & Haling, 2021). Dengan menggunakan media canva, mudah bagi guru untuk menjalankan pembelajaran yang bersifat kolaborative. Lalu apakah ini dapat membangun kreativitas anak dengan maksimal atau tidak. Maka kita akan kaji bersama melalui tulisan ini.

METODE PENELITIAN

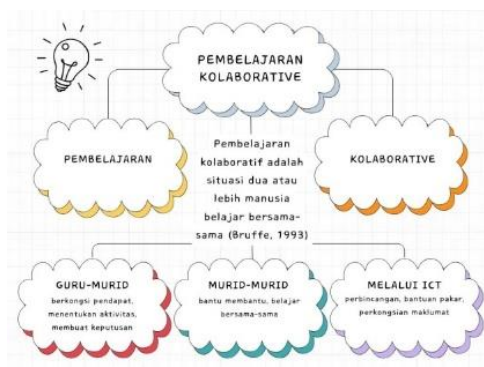
Penelitian ini menggunakan metodologi yaitu kualitatif deskriptif, Bogdan dan Tailor seperti yang dikutip oleh Moeleong, mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan atau dari bentuk tindakan kebijakan (Lexy, 2002; Rijali, 2019). Dalam penelitian seni pertunjukan berusaha untuk mencandra/ mendeskripsikan kegiatan kesenian yang biasanya berupa karya seni pertunjukan, baik Pedalangan, Karawitan maupun Tari sebagai bagian dari upaya untuk memperoleh pengetahuan. Pendekatan yang digunakan adalah bersifat kualitatif yang memiliki karakteristik bersifat deskriptif. Untuk jenis penelitian ini sendiri menggunakan studi kasus yang dilakukan pada siswa-siswi SMA Labschool Jakarta kelas XI.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi foto, karya siswa, evaluasi dan refleksi dari siswa/I, hasil angket siswa dan guru sebagai penguat dari penelitian yang dilakukan. Penelitian menggunakan teknik pengambilan data dengan observasi, yang dilakukan kurang lebih satu semester dalam pembelajaran PAI, pada fase F di kurikulum merdeka, SMA Labshcool Jakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media Canva untuk mengasah kreativitas anak dalam mengimplementasikan Colaborative Learning di pembejalaran PAI

Collaborative learning merupakan sebuah metode dalam pembelajaran yang menekankan kolaborasi atau kerjasama untuk meningkatkan pengalaman belajar. Model pembelajaran collaborative learning merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Fitriasari, Apriansyah, & Antika, 2020). Model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan intelektual, sosial dan menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan pendapat.

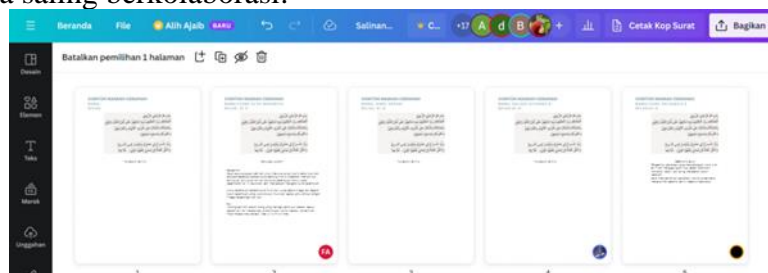


Gambar 1 Bagan Pembelajaran Kolaboratif

Berdasarkan bagan di atas, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI melalui model colaborative learning ini, membuat siswa terlibat langsung dalam konten, perjalanan dan bagian dari penyebaran ajaran Islam secara langsung, media yang digunakan sangat mudah untuk diakses Musyafak & Subhi, (2023), sehingga guru tinggal membuat alur pelaksanaannya, dalam hal ini misalnya: tujuan pembelajaran mengenai tata cara berkhotbah, tabligh dan dakwah, peserta didik akan dijelaskan peraturan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain dengan menyusun naskah ceramah dan khutbah, secara langsung menggunakan media canva, yang linknya disebar oleh guru yang bersangkutan (Apriono, 2013).

Siswa/i yang masuk dalam link tersebut akan membuat naskahnya dengan alur yang telah dilaksanakan, gurupun dengan mudah mengawasi siswa/i yang menyusun naskah tersebut. Baik dengan memberikan komentar langsung melalui halaman, maupun secara lisan, tantangan yang terjadi dalam hal ini, yaitu terkadang anak-anak cenderung bercanda dalam menyusunnya, dengan memberikan gambar di halaman yang telah disediakan. Atau mengisi halaman tersebut dengan kata-kata yang tidak sesuai, dalam kejadian ini, guru mengingatkan hal tersebut guna siswa/i kembali menyusun naskah secara fokus.

Berikut adalah gambaran bagaimana siswa/i menyusun naskah bersama guru dan mereka saling berkolaborasi:



Gambar 2 Bagan Pembelajaran Kolaboratif

Berikut adalah salah satu hasil karya siswa/i setelah kolaborasi dalam canva dilaksanakan, dengan cara ini siswa/i dengan mudah mendapatkan naskahnya yang ingin ditampilkan didalam kelas. Kemudian guru juga dengan mudah memberikan penilaian atas pekerjaan yang telah dilaksanakan. Dalam naskah tersebut juga, guru dapat langsung memberikan tulisan atau tambahan. Inilah efektivitanya dalam berkolaborasi melalui media canva, secara langsung baik guru maupun siswa terlibat dalam pembelajaran dan penugasan.



Gambar 3 Bagan Pembelajaran Kolaboratif

Tentunya kreativitas anak-anak pun turut andi dalam pelaksanaannya, bagi siswa/i yang memiliki kreativitas yang tinggi tentunya akan menyusun naskah sedemikian bagusnya, dengan fitur-fitur yang ada didalam canva itu sendiri.

KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa: Pertama, Kreativitas siswa/i dalam pembelajaran tentunya sangat ditunggu dan dinantikan oleh guru maupun yang lainnya. Kedua, untuk mengasah kreativitas anak ini, guru harus menggunakan media yang tepat dalam pelaksanaannya, peneliti mengambil media canva sebagai media yang tepat dalam hal ini, menyajikan sebuah tugas dalam bentuk link, kemudian baik guru maupun siswa/i saling berkolaborasi didalamnya. Ketiga, Collaborative Learning merupakan pembelajaran yang mengajak guru dan peserta didik untuk saling mengisi satu dengan yang lainnya, sehingga terwujudlah harmonisasi dalam pembelajaran. Jika harmonisasi ini telah terwujud, maka siswa/i akan mudah mencerna pembelajaran dan memenuhi segala tugas yang diberikan guru kepadanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriono, Djoko. (2013). Pembelajaran kolaboratif: Suatu landasan untuk membangun kebersamaan dan keterampilan. *Diklus*, 17(1).
- Cahya, Melani Nur, Ningsih, Widia, & Lestari, Ayu. (2023). Dampak Media Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Remaja: Tinjauan Pengaruh Penggunaan Media Sosial pada Kecemasan dan Depresi Remaja. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(8), 704–706.
- Durán, E. B., & Amandi, Analía. (2011). Personalised collaborative skills for student models. *Interactive Learning Environments*, 19(2), 143–162.
- Fitriasari, Novi Sofia, Apriansyah, Muhamad Renaldi, & Antika, Risma Nur. (2020). Pembelajaran kolaboratif berbasis online. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 77–86.
- Kuo, Dennis Z., Houtrow, Amy J., Arango, Polly, Kuhlthau, Karen A., Simmons, Jeffrey M., & Neff, John M. (2012). Family-centered care: current applications and future directions in pediatric health care. *Maternal and Child Health Journal*, 16, 297–305.
- Lexy, J. Moleong. (2002). Metode penelitian kualitatif. *Bandung: Rosda Karya*, 50336–

50371.

- Lipponen, Lasse. (2023). Exploring foundations for computer-supported collaborative learning. *Computer Support for Collaborative Learning*, 72–81. Routledge.
- Masna, Wardatul. (2022). *Perancangan Flash Card Sebagai Alat Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva*. UIN Ar-Raniry.
- Monoarfa, Merrisa, & Haling, Abdul. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 10851092.
- Musyafak, Musyafak, & Subhi, Muhamad Rifa'i. (2023). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 5.0. *Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah*, 1(2), 373–398.
- Noh, Mohd Aderi Che, & Yusuf, Sri Andayani Mahdi. (2018). Collaborative learning technique within higher learning education students. *Creative Education*, 9(14), 2367–2375.
- Nurjaman, Agus. (2019). *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*. SPASI MEDIA.
- Parwati, Ni Putu Yuniarika, & Mulyati, Yustina. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Collaborative Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ipa 3 Sma Dharma Praja Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021: Application Of Collaborative Learning Model To Improve Learning Achievement of History Student Class X IPA 3 SMA Dharma PrajaDenpasar Academic Year 2019/2020. *Nirwasita: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 45–50.
- Rijali, Ahmad. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95.
- Yoebrilanti, Anggit. (2014). *Pengaruh promosi penjualan terhadap minat beli produk fashion dengan gaya hidup sebagai variabel moderator (Studi Kasus Pada Jejaring Sosial)*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).