

Meningkatkan Kemampuan *Mind Mapping* Siswa Dalam Pembelajaran Tari Dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Improving Students' Mind Mapping Ability in Learning Dance Using the Canva Application

Millanie Yuliamrsyah, Agus Budiman & Agus Supriyatna*

Program Studi Pendidikan Seni Tari, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Diterima: 25 Juni 2023; Direview: 17 Juli 2023; Disetujui: 27 Juli 2023

*Correspondingl 1905861@upi.edu

Abstrak

Pembelajaran di abad 21 harus dapat melahirkan generasi muda untuk menghadapi pertumbuhan atau perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Peneliti ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kecerdasan siswa belajar sekolah menengah atas pada pembelajaran seni tari khususnya pada masalah kemampuan dalam memetakan materi pelajaran yang diberikan guru. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan siswa dalam mengingat dan menghafal materi pelajaran tari yang disampaikan oleh guru dengan menerapkan aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan metode action riset dengan melakukan tiga tahapan utama yaitu: sebelum diberikan Tindakan, Tindakan pembelajaran dan setelah diberikan Tindakan pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui instrument angket dengan google form dalam melihat tingkat pemahaman siswa pada saat memetakan materi pelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Selain itu, data penelitian diperoleh juga melalui kegiatan wawancara kepada siswa. Hasil peneliti menunjukkan bahwa menggunakan media aplikasi canva dalam pembelajaran tari dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat materi pelajaran tari yang diberikan guru. Siswa dapat memetakan materi ajar yang diberikan guru melalui aplikasi canva yang dibuat sendiri oleh siswa. Mereka mengelompokkan setiap sub materi yang dibahas dan diberikan oleh guru pada setiap pertemuan. Kegiatan pembelajaran tindakan dalam lima tahapan pembelajaran. Hasil belajar dengan menggunakan media menunjukkan lebih baik karena tidak menimbulkan rasa jenuh terhadap siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan guru.

Kata Kunci: Media Aplikasi Canva; Kecerdasan Kognitif; Pembelajaran Tari

Abstract

Learning in the 21st century must be able to produce young people to face the growth or development of information and communication technology in social life. This research is motivated by the low intelligence of high school students in learning dance, especially in the problem of ability to map the subject matter provided by the teacher. The purpose of this study is to improve students' knowledge intelligence in remembering and memorizing dance subject matter delivered by the teacher by applying the canva application. This study uses the action research method by conducting three main stages, namely: before action, learning action and after learning action. Research data was obtained through a questionnaire instrument with google form in seeing the level of student understanding when mapping the subject matter using the canva application. In addition, research data was also obtained through interviews with students. The results showed that using the canva application media in dance learning can improve students' ability to remember dance subject matter given by the teacher. Students can map the teaching material provided by the teacher through the canva application made by the students themselves. They grouped each sub-material discussed and given by the teacher at each meeting. Action learning activities in five stages of learning. Learning results using media show better because it does not cause boredom for students in receiving and understanding the material delivered by the teacher.

Keywords: Teaching Media; Canva Application; Cognitive Intelligence

How to Cite: Yuliamrsyah, M., Budiman, A., & Supriyatna, A., (2023). Meningkatkan Kemampuan MindMapping Siswa dalam Pembelajaran Tari dengan Menggunakan Aplikasi Canva *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 6(1), 132-140



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era masa kini menunjukkan kemajuan sangat pesat dengan berbagai perubahan-perubahan yang fundamental dan berbeda dari peradaban teknologi di masa sebelumnya (Barker-Ruchti, 2019). Pelayanan pendidikan yang baik dan adaptif dengan perkembangan zaman sekarang agar mampu melahirkan generasi yang baik sehingga dapat bersaing dengan bangsa yang lain dan tidak tertinggal oleh arus global yang semakin hari semakin maju pesat (Suharyanto et al., 2022). Era teknologi dalam dunia Pendidikan menjadi salah satu era peradaban Pendidikan dalam masa yang semakin maju dan berkembang modern (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2013). Kehadiran teknologi yang terus berkembang ini terutama media pembelajaran dimanfaatkan oleh negara-negara maju (Moore et al., 2011). Salah satu perkembangan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media aplikasi canva dapat membantu pembelajaran sebagai bentuk alat media pembelajaran seni budaya dengan benar dan guru dapat melihat perkembangan atau mengetahui dan menilai suatu proses keberhasilan (Rahmawati & Atmojo, 2021). Metode aplikasi canva menjadi alternatif permasalahan untuk meningkatkan kemampuan daya ingat hapalan materi tari.

Penelitian tentang penerapan media yang digunakan dalam pembelajaran tari telah banyak dilakukan. Mariyah et al., (2021) meneliti tentang meningkatkan belajar siswa menggunakan media audio visual dalam pembelajaran tari. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media audio visual untuk dijadikan stimulus dalam pembelajaran. Sekarningsih et al., (2021) meneliti tentang pengembangan media website dalam upaya mengembangkan kemampuan siswa dalam mencari literasi seni tari berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran tari. Asyifah & Masunah, (2022) meneliti tentang pembelajaran tari di sekolah tidak hanya dapat dilakukan dengan tatap muka saja, melainkan dapat menggunakan media *youtube* untuk dijadikan sebagai media belajar secara mandiri dan kelompok. Budiman et al., (2021a) meneliti tentang keterampilan guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran seni di era industry 4.0 dan upaya untuk beradaptasi berbagai perkembangan teknologi dan informasi yang harus dimanfaatkan dalam ranah pendidikan seni. Budiman et al., (2021b) meneliti tentang penerapan *mobile application Edmodo* untuk meningkatkan kemampuan pedagogik dan profesionalisme guru dalam menggunakan media pembelajaran tari berbasis pada teknologi digital. Namun dari beberapa penelitian relevan tersebut belum dilakukan penelitian tentang penggunaan media canva untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memetakan materi pelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah.

Pembelajaran tari di sekolah tidak hanya melatih kemampuan kinestetik dalam mengolah tubuh siswa, tetapi lebih dari itu harus dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memetakan masalah yang dihadapinya. Kemampuan tingkatan berpikir analisis ini berkaitan dengan kecerdasan kognitif yang harus dimiliki oleh siswa (Snoeyenbos & Knapp, 1979). Untuk itu dibutuhkan strategi yang tepat dalam membentuk kemampuan kognitif siswa dalam mencapai kemampuan analisis dalam memetakan masalah pembelajaran yang dipelajari dari guru di sekolah (Koff, 2000; Redfern, 1982). Menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah belajar siswa dalam menguasai materi pada aspek pengetahuan (Dania et al., 2011). Media pembelajaran aplikasi canva merupakan metode alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami pembelajaran yang efektif dan efisien (Ichsan Mahardika et al., 2021). Media aplikasi canva dapat meningkatkan daya ingat tidak membutuhkan bahan yang rumit dengan program desain online yang menyediakan fitur-fitur dan bermacam-macam template berupa contoh resume, poster, pamflet dan lain sebagainya untuk mempermudah menghafal (Hapsari & Zulherman, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran media aplikasi canva di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) Cimahi, kondisi kemampuan pengetahuan siswa dalam memetakan materi ajar sebelum diterapkan media aplikasi canva 58,06% dengan kriteria sangat baik dan 32,25% dengan kriteria baik sedangkan kriteria kurang 3,22%. Kondisi hasil belajar ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang memiliki kemampuan mengafal dan mengingat materi yang diberikan guru dalam pembelajaran tari dengan tingkat kesalahan yang rendah masih kurang.

Data ini diperoleh pada saat observasi dengan meminta siswa untuk meresume materi dengan menggunakan *mind mapping* yang sudah diberikan oleh guru dalam pembelajaran tari di kelas mayoritas siswa masih kebingungan dan belum dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Data hasil observasi ini menunjukkan permasalahan belajar siswa dalam pembelajaran tari khususnya pada masalah kemampuan siswa dalam menguasai materi ajar sangat lemah. Kecenderungan kemampuan pengetahuan siswa hanya dapat mengingat beberapa materi yang telah dijelaskan oleh guru pada saat pembelajaran dilakukan, tidak sampai pada bagaimana siswa dapat memetakan dan menganalisis setiap materi ajar yang diberikan oleh guru di kelas. Oleh karena itu, perlu adanya langkah kritis dan reflektif dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penerapan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa pada pembelajaran seni tari khususnya dalam kompetensi memetakan materi pelajaran yang sudah diberikan oleh guru. Beberapa hal yang menjadi focus dan tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam memetakan materi pelajaran yang diberikan oleh guru sebelum diberikat tindakan pelajaran, bagaimana proses belajar siswa dalam pembelajaran seni tari dengan menggunakan media aplikasi canva, dan bagaimana perubahan kemampuan hafalan dan memetakan materi pelajaran yang diterima siswa dari guru melalui media aplikasi canva. Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk menemukan terobosan baru dalam menemukan strategi yang tepat dalam mengantisipasi kesulitan belajar siswa dalam masalah hafalan dan memetakan materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan desain penelitian tindakan (Richard & Bélanger, 2018; Robins, 2015a). Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi untuk menyempurnakan metode pembelajaran subjek penelitian. Tujuan penggunaan desain penelitian tindakan ini adalah untuk menemukan solusi pembelajaran yang dihadapi guru dan siswa (Banegas, 2012; Robins, 2015b; Suherman et al., 2019) melalui kegiatan praktek pembelajaran secara terus menerus sampai menemukan hasil belajar yang memuaskan (Aga, 2017; Edwards & Burns, 2016; McMillan & Schumacher, 1984). Desain penelitian tindakan ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif melalui tahapan kegiatan perencanaan, implementasi dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan utama yaitu tahapan *pre-action*, *action*, *post-action*. Tahapan *pre-action* terdiri dari kegiatan awal untuk mengetahui kondisi subjek sebelum diberikan Tindakan. Kegiatan *pre-action* ini dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada saat menerima materi pelajaran tari yang dijelaskan oleh guru. Tahap kedua, proses implementasi penerapan media aplikasi canva dalam meningkatkan kemampuan *mind mapping* siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dalam setiap pertemuan. Di akhir pertemuan pembelajaran, siswa diwajibkan mengisi angket berupa google form yang isinya berupa beberapa pertanyaan tertutup dan terbuka dengan menggunakan teknik pengukuran Skala Likert dan Gutman (Budiman et al., 2020; Julia et al., 2022; Taryana et al., 2021). Kegiatan survei online ini dilakukan untuk mengetahui sikap dan respon belajar peserta didik setelah diberikan tindakan pada pembelajaran ekstrakurikuler tari. Instrumen survei dibuat dengan menggunakan Google Formulir untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data dan subjek penelitian memberikan informasi dari pertanyaan survei yang diajukan. Media google form dipilih sebagai akses survei yang familiar dengan karakter belajar siswa saat ini yang dapat dilakukan melalui perangkat smartphone yang dimiliki masing-masing peserta didik dan dapat diakses pula melalui perangkat komputer (Beach, 2017; Laskowski, 2016)

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu sekolah menengah atas yang ada di kota cimahi yang mayoritas populasi siswa yang terdapat di kelas ini banyak memiliki kesulitan dalam menghafal sebuah materi yang telah disampaikan oleh guru. Beberapa partisipan yang terlibat dalam penelitian meliputi; guru seni budaya, siswa dan bagian kurikulum. Masing-masing memiliki peran dalam penelitian sehingga berkontribusi dalam mengumpulkan dan mengolah data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Hal ini yang menjadi alasan digunakanya dengan

menggunakan media aplikasi canva untuk mengetahui apakah adanya peningkatan pada hafalan dalam penguasaan materi yang diberikan oleh guru. Secara keseluruhan subjek 31 subjek siswa dalam kelas. Teknik analisis data dilakukan dengan cara kaidah-kaidah pendekatan penelitian kualitatif melalui tahapan pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data dan kesimpulan hasil penelitian (Budiman & Sabaria, 2020; Julia et al., 2022; Karyati et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum Diterapkan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Gambaran kondisi awal menerapkan aplikasi canva materi gerak tari peserta didik yang mengikuti pembelajaran tari. Untuk memperoleh data tersebut peserta didik ditugaskan menjawab dan mengisi pertanyaan yang diberikan melalui *google form* dalam bentuk skala Guttman seperti yang ditunjukkan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Sebelum Diterapkan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Pertanyaan	Yes	No
Apakah sebelumnya pernah mempelajari materi tentang tari menggunakan aplikasi canva?	25	6
Dengan adanya media pembelajaran aplikasi canva Apakah sangat membantu?	31	
Apakah pembelajaran tari saat ini bisa membuat hafalan gerak tari sudah baik?	28	3
Tahukan cara agar dapat menghafal materi dengan cepat?	29	2
Apakah menggunakan aplikasi canva lebih mudah untuk mengingat materi?	15	16

Terlihat data sampel yang digunakan pada tabel 2, yakni sebanyak 31 siswa dalam satu kelas menjadi responden atau peserta belajar yang ada dalam satu kelas pembelajaran. Sebagian siswa 25 (80,64 %) sebelumnya pernah mempelajari aplikasi canva, 31 (100%) siswa sangat terbantu dengan menggunakan aplikasi ini, 28 (90,32%) siswa mengalami kesulitan memakai media pembelajaran aplikasi canva pada materi yang diberikan di kelas. Sebagian besar siswa 29 (93,54%) mengaku menemukan masalah belajar dalam daya ingat siswa di kelas. Namun siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan metode baru sehingga dapat dikatakan memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran tari yang diberikan oleh guru.

Untuk memastikan masalah belajar siswa dalam mengingat dan menghafal materi maka dilakukan test awal melalui mempresentasikan mind mapping materi yang telah disampaikan oleh guru. test awal dilakukan dalam durasi waktu 15 menit. mereka ditugaskan menggunakan atau resume materi untuk dapat mengingat materi yang telah dipelajari. Indikasi pembelajaran menunjukkan hafalan materi dilakukan siswa 15% dapat dikatakan hafal sebuah materi sedangkan yang kurang dalam mengingat dan menghafal sebuah materi 85% siswa. hasil tests awal ini dapat dilihat dari tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Kemampuan Hasil Uji Kemampuan Mind Mapping

Kriteria Penilaian	Total	Percentase (%)
Sangat baik	18	58,06
Baik	1	41,93
Kurang	-	

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa kemampuan hafalan materi dan ingatan siswa kriteria penilaian sangat baik dan baik dalam mengingat materi 18 orang (58,06), untuk kriteria penilaian baik 13% (41,93). Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi canva relative kurang baik saat mengingat dan menghafal materi yang telah dipelajari.

Setelah test kemampuan awal siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya melakukan wawancara dengan guru. Diketahui bahwa di kelas sebelum terjadinya

covid 19 mereka belum mengenal media pembelajaran aplikasi canvas yang diterapkan guru dalam pembelajaran tari. Namun terdapat siswa yang kesulitan dalam menghafal materi yang telah dipelajari karena daya ingat siswa yang berbeda-beda. Siswa yang mengetahui cara menggunakan aplikasi canva dapat menghafal dan mengingat dengan cara membaca lagi materi yang telah disampaikan oleh guru kapanpun dan dimanapun. Dengan begitu, peran guru relatif lebih dalam mengawal kemajuan kemampuan siswa dalam menguasai setiap materi pelajaran yang diberikan pada setiap pertemuannya.

Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Tari Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Langkah pembelajaran kritis dan reflektif dilakukan dalam lima kali pertemuan. Masing-masing pertemuan memiliki treatment Tindakan pembelajaran sesuai dengan tahapan pembelajaran dalam menemukan solusi masalah pembelajaran yang dihadapi oleh siswa. Adapun enam langkah pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

Tahap 1: Pengenalan Materi Ekplorasi

Di awal pembelajaran siswa diberikan penjelasan pengenalan materi. Eksplorasi adalah tahap awal yang dilakukan oleh siswa pada saat akan menyusun tari dalam proses penyusunan karya tari. Dalam tahapan eksplorasi dilakukan beberapa tahap kegiatan meliputi; cara berfikir kreatif, berimajinasi, merasakan dan merespon dalam alam sekitar, lingkungan fisik, dunia binatang, tumbuhan, kejadian-kejadian masa lampau dan masa kini atau suatu berangkat pada suatu cerita. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa melakukan eksplorasi dalam menggali motif-motif gerak sesuai dengan stimulus yang diberikan oleh guru. Dari hasil pengamatan masih banyak siswa yang belum memiliki keberanian untuk belajar mengeksplorasi sesuai dengan stimulus yang diterapkan oleh guru sehingga pembelajaran perlu dilakukan perbaikan Tindakan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Tahap 2: Pengenalan Materi Improvisasi

Tahap kedua siswa diberikan materi improvisasi. Materi improvisasi tarian ialah proses mencipta Gerakan tarian secara spontan. Tujuan improvisasi dalam tari untuk lebih mengeksplor beragam ide atau imajinasi dan mengembangkan gerakan atau variasi dalam gerakan tarian yang dilakukan agar penonton tidak merasa bosan dan jenuh terhadap gerakan yang ditampilkan. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa diarahkan untuk dapat merespon secara spontan melalui bahasa gerak yang saat ini dapat dilakukan oleh siswa sesuai dengan stimulus yang siswa rasakan. Dalam kegiatan ini banyak siswa mampu melakukan beberapa gerak spontan sesuai dengan kemampuan imajinasi yang dirasakannya hanya belum dilakukan secara variative.

Tahap 3: Pengenalan Materi Komposisi atau Pola Lantai

Dalam melakukan gerakan diperlukan adanya lintasan proses perubahan pola lantai. Dengan proses perubahan pola lantai yang dilintasi oleh gerakan-gerakan dari komposisi tari di atas lantai. Dalam proses pembelajarannya siswa melakukan gerakan tarian melalui garis pola lantai yang dibuat siswa secara sederhana. Penarapan pola lantai dalam komposisi tari yaitu menempatkan dan menata letak penari. Kemampuan membuat desain lantai ini perlu belajar oleh siswa, karena akan dibutuhkan pada saat membuat kreasi tari. Akan tetapi dalam pembelajaran ini masih banyak siswa yang belum mampu mengkaitkan Gerakan yang dibuat dengan desain pola lantai yang dibuatnya.

Tahap 4: Pengenalan Materi Unsur-Unsur Tari

Tahap ke empat siswa diberikan materi tentang pemahaman konseptual unsur utama dalam tari seperti gerak, tata busana, tata rias, iringan tari, properti tari, dan tempat pertunjukan. Selain ke enam unsur diberikan juga pemahaman mengenai aspek-aspek dalam sebuah penyajian tari seperti aspek wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa. Siswa belajar tentang pemahaman unsur dan

aspek dalam tari dilakukan secara teoritis dengan menggunakan aplikasi canva. Dalam kegiatan pertemuan ke lima ini siswa mulai memiliki kemampuan dalam memetakan materi ajar yang diberikan oleh guru. Meskipun belum secara utuh mampu mengingat setiap materi yang diberikan oleh guru.

Tahap 5: Pengenalan Gerak Dasar Tari

Tahap ke lima siswa diberikan pengenalan materi gerak gerak dasar tari dalam tari tradisional Sunda. Beberapa bentuk gerak dasar yang diberikan guru kepada siswa meliputi gerak kepala (*gilek, godeg*), gerak lengan dan tangan (*nangreu, meber, ngaplek, rumbay, sembada, tumpang tali, lontang* kanan dan kiri, *ukel*), gerak badan (*ajeg, adeg-adeg, galeong, rengkuh*). Beberapa gerak dasar tersebut dipelajari secara teoritik dan praktik oleh siswa sehingga siswa dapat belajar beberapa gerak dasar tari yang sering ditampilkan dalam sebuah tarian Sunda. Dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan materi ini siswa belum seluruhnya dapat memperagakan gerak yang dicontohkan oleh guru secara langsung atau melalui media aplikasi canva. Kecenderungan hasil belajar siswa kurang mampu memahami tentang Teknik dalam melakukan gerak dasar tari yang diberikan oleh guru. Tahap pembelajaran ini penting dikuasai oleh siswa untuk dijadikan gambaran dan bahan siswa dalam melakukan eksplorasi dan improvisasi pada saat membuat kreasi gerak tari kreasi.

Tahap 6: Evaluasi Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Tahap ke enam ini merupakan tahapan uji kemampuan hasil belajar dalam menguasai materi pelajaran yang diberikan melalui beberapa langkah krtitif dan reflektif yang diberikan. Proses penilaian hasil belajar secara individu melalui hasil karya digital.

Tabel 4 Hasil Uji Kemampuan hapalan Materi gerak tari pada aplikasi canva

Kriteria Penilaian	Total	Percentase (%)
Sangat baik	20	64,51
Baik	10	32,25
Kurang	1	3,22

Berdasarkan table 4 dapat diketahui bahwa kemampuan siswa untuk kriteria penilaian sangat baik dalam menggunakan aplikasi canva sebanyak 20 orang (64,51%) untuk kriteria baik menggunakan aplikasi canva sebanyak 10 orang (32,25%) dan untuk kriteria penilaian kurang menggunakan media ini sebanyak 1 orang (3,22%) hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa berusaha ingin menunjukkan kemampuan nya dibagian media aplikasi canva ini ,meskipun terdapat ada yang kurang dalam menggunakan aplikasi ini,akan tetapi dari keseluruhan siswa meningkat dari sebelum tes.



Gambar 3. Prosentase Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data pada gambar 3 menunjukkan bahwa kemampuan hapalan siswa yang terjadi peningkatan kemampuan menggunakan saat *mind mapping stabil*. Mayoritas siswa yang kurang daei menghafal atau mengingat sebuah materi yang telah disampaikan oleh guru, namun setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva berlangsung siswa meningkatkan kemampuan menggunakan aplikasi canva dan memudahkan menghafal dan mengingat materi yanv telah dipelajari.

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi canva sebagai pre -action dan post-action hasil pembelajaran di kelas 26 (85%) siswa mengaku proses dengan menggunakan media aplikasi canva mampu membantu dalam memperbaiki kemampuan daya ingat dan menghafal lebih memudahkan untuk dipelajari.selanjutnya pertanyaan diajukan pada siswa yang menjawab tidak membantu dalam memperbaiki kemampuan hafalan sebelumnya,"kenapa menggunakan media pembelajaran aplikasi canva tidak dapat membantu memperbaiki kemampuan hafalan materi dari sebelumnya?".mayoritas jawaban mereka karena sudah mengetahui cara memperbaiki bagian kelemahan saat mengingat materi.

Hasil Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan hasil evaluasi media pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian, maka analisis yang dogunakan untuk mengukur kondisi sebelum dan sesudah adalah dengan uji statistika sample t test sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil uji Paired Sample T-test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreAction-PostAction	-3,25032	4,15677	75376	-4.82971	-1.75093	-4.365	31	<,000

Sumber Tabel: Hasil olahan peneliti melalui aplikasi SPSS

Berdasarkan tabel 5, diperoleh nilai Sig 0,000, maka nilai Sig < 0,05 menyatakan Ho ditolak atau terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam menguasai materi sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan penerapan media pembelajaran. selanjutnya, standar deviasi pretest-postets adalah 4,15677, sedangkan standar eror rata-rata hasil pretest-postest 0.75376. Analisis data statistic deskriptif dilakukan dengan data responden sebanyak 31 siswa.

Hasil perlakuan dalam menggunakan aplikasi canva sebanyak 20 orang (64,51%) untuk kriteria baik menggunakan aplikasi canva sebanyak 10 orang (32,25%) dan untuk kriteria penilaian kurang menggunakan media ini sebanyak 1 orang (3,22%) hasil akumulasi tersebut menunjukkan sebagian besar siswa sangat baik dalam melakukan menghafal materi.dengan demikian hasil pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat positif.namun hasil tersebut masih belum maksimal karena masih terdapat siswa yang kemampuan hafalan materi belum mencapai kriteria hafal.

Siswa yang belum mencapai hasil yang maksimal dalam persoalan belajar yang dihadapinya. Kesulitan apa yang ditemukan pada saat menghafal materi? siswa menjawab masalah belajar yang dihadapi adalah kurangnya daya ingat materi dan dibutuhkan proses untuk mengingat materi.

Table 5. Pemahaman Siswa Tentang Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Pembelajaran menggunakan metode aplikasi canva	TS	CTS	SS
Aplikasi canva adalah media pembelajaran yang dapat	5		26

meningkat daya dan hafalan

Beberapa permasalahan mendasar di kelas, yaitu kemampuan hafalan dalam materi daya ingatan yang kurang harus diperhatikan kembali. Salah satu fokus perbaikan belajar yang dilakukan adalah membaca terus menerus supaya materi yang disampaikan oleh guru tersebut dapat hafal diluar dikepala. Untuk menampilkan sebuah hasil karya tidak hanya berbentuk tulisan saja disini menghasilkan sebuah hasil karya digital isinya berupa resume materi yang diajarkan oleh guru sehingga bisa di baca atau dihafalkan berulang-ulang kali dan tidak ada kata lupa untuk siswa belajar (Risner & Anderson, 2008).

Media pembelajaran aplikasi canva sebagai salah satu metode pembelajaran yang dilaksanakan secara berulang-ulang untuk meningkatkan kemampuan hafalan (Rizanta & Arsanti, 2022; Zebua, 2023). Oleh karena itu, kegiatan mengajar ini hanya dilakukan dua jam dalam satu minggu pada setiap pertemuan. Untuk itu dibutuhkan strategi belajar di luar jam kelas yang dapat dilakukan menghafal secara mandiri. Pembelajaran tari dengan memanfaatkan literasi media aplikasi canva ini sebagai terobosan baru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tari (Parrish, 2016). Dengan berbagai bentuk kemajuan teknologi yang berkembang di dunia harus dimanfaatkan dengan baik dan bijak pada setiap pembelajaran di sekolah sesuai dengan karakteristik Pendidikan di abad 21 (Gilbert, 2005; Mabingo, 2015; Sööt & Viskus, 2014).

SIMPULAN

Kemampuan di awal siswa dalam mengingat dan memetakan materi ajar yang diberikan guru sangat rendah. Siswa mengalami kesulitan belajar dan menghafal yang telah dipelajari oleh guru sebelumnya sehingga sulit untuk mempresentasikan materi. Kecenderungan siswa lebih banyak pasif dalam kegiatan belajar pada setiap pertemuannya. Tindakan dengan mengoptimalkan media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan oleh guru untuk dikreasikan lagi oleh siswa memiliki dampak positif dalam mengubah cara belajar siswa yang awalnya lemah dalam menghafal dan mengingat materi pelajaran. Dengan demikian, alternatif untuk siswa dalam mengubah cara belajar yang awalnya lebih banyak dilakukan melalui membaca dan mencari sumber referensi dari internet dengan konsep pembelajaran yang kurang efektif dapat dirubah dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva untuk meningkatkan hafalan pembelajaran. Melalui Tindakan ini siswa lebih bersemangat untuk menggunakan ponsel lebih meningkat saat pembelajaran dimulai dari bagaimana siswa dapat menyimpan data materi pelajaran sampai belajar mandiri melalui media aplikasi canva yang dimiliki masing-masing sehingga dapat melakukan belajar mandiri di rumah masing-masing atau dimanapun siswa berada dan ingin belajar. Strategi pembelajaran ini efektif digunakan juga oleh para guru seni tari di sekolah di masa mendatang untuk mengefektifkan cara belajar siswa dalam menghafal dan memahami materi pelajaran tari yang diberikan guru pada setiap pertemuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aga, F. J. (2017). Motivating and/or de-motivating environments to do action research: the case of teachers of English as a foreign language in Ethiopian universities. *Educational Action Research*, 25(2), 203–222. <https://doi.org/10.1080/09650792.2016.1168310>
- Ashobah, D. N., Nurbaeti, R. U., Toharudin, M., Pendidikan Guru, P., & Dasar, S. (2019). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA LAKI-LAKI KELAS V DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI (STUDI KASUS DI SDIT NURUL HIDAYAH BREBES). In *Jurnal KONTEKSTUAL* (Vol. 01, Issue 1).
- Asyifah, S., & Masunah, J. (2022). PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI DARI YOUTUBE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. In *Beben Barnas, Ringkang* (Vol. 2, Issue 1).
- Banegas, D. L. (2012). Identity of the teacher-researcher in collaborative action research: Concerns reflected in a research journal. *Profile Issues in Teachers Professional Development*, 14(2), 29–43.
- Beach, P. (2017). Self-directed online learning: A theoretical model for understanding elementary teachers' online learning experiences. *Teaching and Teacher Education*, 61, 60–72.
- Budiman, A., Rohayani, H., & Nugraheni, T. (2021a). Pelatihan Pemanfaatan Mobile Aplikasi Edmodo Pada Guru Seni Budaya. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 947–958. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.775>



- Budiman, A., Rohayani, H., & Nugraheni, T. (2021b). Pelatihan Pemanfaatan Mobile Aplikasi Edmodo Pada Guru Seni Budaya. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 947–958. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.775>
- Edwards, E., & Burns, A. (2016). Action research to support teachers' classroom materials development. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 10(2), 106–120. <https://doi.org/10.1080/17501229.2015.1090995>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING* (Vol. 4, Issue 3).
- Junaedi, S., Pawiyatan Luhur, J., & Duwur, B. (n.d.). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR INFORMATION COMMUNICATION AND TECHNOLOGY*.
- Laskowski, L. (2016). Google Forms and Sheets for library gate counts. *Journal of Access Services*, 13(3), 151–158.
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (1984). *Research in education: A conceptual introduction*. Little, Brown.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Richard, V., & Bélanger, M. (2018). Accepting Research: Teachers' Representations of Participation in Educational Research Projects. *International Journal of Educational Methodology*, 4(2), 61–73. <https://doi.org/10.12973/ijem.4.2.61>
- Robins, J. (2015a). *Action Research Empowers School Librarians*. 18. www.ala.org/aasl/slr
- Robins, J. (2015b). *Action Research Empowers School Librarians*. *School Library Research*, 18.
- Suharyanto, E., Trisianto, C., Persada, G. N., & Kunci, K. (2022). CARA DESAIN POSTER PROMOSI DARI APLIKASI "CANVA" PADA SMP PGRI 1 CIPUTAT. In *J. A. I: Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://dmi-journals.org/jai/>
- Suherman, A., Supriyadi, T., & Cukarso, S. H. I. (2019). Strengthening national character education through physical education: An action research in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11), 125–153.
- Wisnu Saputra, P., Gede Dharman Gunawan, I., & Palangka Raya, I. (n.d.). *Putu Wisnu Saputra, I Gede Dharman Gunawan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19*. <https://prosiding.iahntp.ac.id>

