

PEMBELAJARAN MENGGAMBAR POSTER DIGITAL DENGAN APLIKASI CANVA DI SMA NEGERI 7 SURABAYA

Yudha Surya Harmawan¹, I Nyoman Lodra²

¹Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: yudha.17020124055@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nyomanlodra@unesa.co.id

Abstract

Di tengah masa darurat Covid-19, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia (Kemendikbudristek) mengeluarkan ketetapan baru dalam Seni Rupa, yakni RPP Seni Budaya dengan nama “Studysaster” yang berisikan materi menggambar poster. Dalam hal ini peneliti mencoba mengembangkan pembelajaran poster yang sebelumnya masih menggunakan cara manual menjadi digital dengan bantuan aplikasi Canva. Peneliti memfokuskan masalah tentang bagaimana proses serta hasil pembelajaran menggambar poster digital yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses serta hasil analisis karya poster digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media berkaryanya. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan, mendorong inovasi program pembelajaran yang diharapkan menjadi bekal terhadap kemajuan zaman dalam bidang pendidikan seni khususnya seni rupa, serta memberi pengalaman kepada peserta didik dalam berkarya seni. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian dilangsungkan di SMA Negeri 7 Surabaya dengan siswa kelas XI-2 sebagai subyek dan hasil karya poster sebagai objek penelitian. Hasil dari penelitian meliputi dokumentasi dari proses pembelajaran serta 34 poster digital hasil karya siswa yang mendapatkan presentase nilai sebesar 22,8% (Sangat baik), 51,4% (Baik), 14,2% (Cukup baik), dan 11,4% (Cukup). Terdapat 50% siswa yang mendapatkan nilai diatas predikat “Baik” dan hal ini menjadi acuan keberhasilan atas penelitian yang dilakukan.

Amid the Covid-19 emergency situation, the Indonesian Ministry of Education, Culture, Research, and Technology (Kemendikbudristek) has issued a new regulation in Visual Art, which is the Art and Culture lesson plan called “Studysaster” that contains materials for drawing posters. In this study, the researcher attempted to develop the learning process of making posters that were previously done manually to digitally with the help of the Canva application. The researcher focused on the issue of how the process and the results of the digital poster drawing lesson. This study aimed to describe the process and the result analysis of the digital poster artworks that utilized Canva as its medium. This study is expected to broaden the knowledge and insight on Visual Arts; encourage innovations in learning programs as a provision in facing technological advances in Art Education, especially in Visual Art; and provide a meaningful experience for students in creating artwork. This study was conducted using the descriptive qualitative method. This study was carried out in Senior High School State 7 of Surabaya (SMAN 7 Surabaya) with class XI-2 students as the subject of the research and the posters artwork as the object of the research. The result of this study comprises the documentation of the learning process and 34 students’ digital posters with score percentages of 22,8% (Very Good); 51,4% (Good); 14,2% (Quite Fair); and 11,4% (Fair). There were 50% of students that achieved scores above the predicate “Good,” and it became the indicators that this research was successful.

Keywords: Covid-19, pembelajaran, poster, aplikasi Canva

PENDAHULUAN

Media visual dalam wujud grafis salah satunya ialah poster. Poster adalah gambar yang menyampaikan pesan secara singkat, poster juga dikatakan sebagai karya desain yang paling dekat dengan karya seni rupa karena dalam berkaryanya sama menggunakan unsur-unsur seni rupa yang kemudian unsur rupa tersebut dikomposisikan sedemikian rupa agar menjadi suatu karya poster yang baik.

Gambar poster merupakan bagian dari materi pendidikan seni budaya khususnya seni rupa di SMA, dalam kurikulum k13 pelajaran seni rupa masuk dalam mata pelajaran seni budaya yang terdiri dari seni tari, seni musik, seni teater dan seni rupa memiliki tujuan antara lain: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya; (2) memahami sikap apresiasi terhadap seni budaya; (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya; dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal maupun global. Masing-masing cabang seni memiliki ruang lingkup sendiri berdasarkan cabang seni tersebut, seni rupa memiliki ruang lingkup yang mencakup kemampuan untuk menguasai dalam berkarya seni 2 dimensi, 3 dimensi dan apresiasi karya seni rupa dari ruang lingkup ini kemudian dijabarkan melalui SK dan KD pada setiap tingkatannya.

Pembelajaran Seni Budaya dengan karakteristik yang sesuai dengan ciri yang melekat dijelaskan dalam peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan Pasal 6 ayat 1, di jelaskan bahwa mata pelajaran kesenian untuk SMA/MA diganti dengan sebutan seni budaya yang masuk kedalam mata pelajaran dan dalam kurikulum k13 juga masih menggunakan istilah yang sama. Aspek budaya dalam pelajaran Seni Budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Sementara itu seni merupakan salah satu komponen yang terdapat dalam kebudayaan itu sendiri, karena itu, mata pelajaran Seni Budaya juga dikatakan sebagai pendidikan seni yang berbasis budaya.

Sesuai kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar sekolah mengengah atas Kompetensi Dasar tersebut tersebut tertuang pada semester gasal jenjang 2021-2022 yang berbunyi “berkreasi seni

rupa 2 dimensi dengan berbagai media dan teknik”.

Pandemi Covid-19 berdampak besar bagi segala aspek kehidupan, salah satunya yakni dalam dunia pendidikan, dunia pendidikan ikut merasakan dampaknya, disisi lain ini menjadi tantangan bagi pendidik yang harus tetap menjalankan tugas untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar-mengajar agar tetap berjalan dengan baik, pendidik dituntut inovatif dalam mendesain strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran daring (online). Terkait dengan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 terkait sistem pembelajaran di masa darurat Covid-19.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan pembelajaran dengan membuat alternatif pembelajaran yakni berkarya 2 dimensi dengan materi poster digital memanfaatkan aplikasi canva dalam gawai, agar siswa memiliki pengalaman baru dengan berkarya E-poster/ poster digital memanfaatkan gawai yang dimiliki peserta didik, serta tanggung jawab penulis sebagai pendidik yakni membantu serta mengawasi penggunaan teknologi gawai agar tidak digunakan secara negatif melainkan melakukan kegiatan-kegiatan positif dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai aplikasi editing / desain di dalam gawai.

Salah satu dari banyaknya aplikasi desain yang hadir di dunia teknologi dan pendidikan adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam fitur yang mampu membantu mempermudah mendesain suatu hal yang dibutuhkan dalam pendidikan seperti poster, presentasi, penanda buku dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva Adapun kelebihan dalam aplikasi canva, menurut (Tanjung & Faiza, 2019) yakni jutaan template desain yang menarik, dapat menambah kreativitas guru dan peserta didik karena didalamnya terdapat beragam fitur yang sudah disediakan, waktu pembelajaran lebih ekonomis karena dengan pembelajaran yang efektif, dan aplikasi canva bisa diakses tidak hanya melalui web aplikasi tersebut juga hadir dalam fitur gawai.

Selain kelebihan Canva, ada juga kekurangan dari aplikasi Canva yakni tidak bisa diakses kalau tidak terhubung dengan internet/tidak mempunyai paket data selain itu

juga ada fitur Canva Pro yang harus berbayar agar bisa membuka semua tools, template dan fitur pendukung lainnya, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang berkualitas dan dapat diakses secara gratis.

Sebelum penelitian dilakukan ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan yang dapat menjadikan penelitian ini menjadi lebih valid. Diantaranya penelitian yang pernah dilakukan oleh Muhammad Fariz Maharizky yang memiliki judul Penerapan pembelajaran menggambar poster dengan media kayu pada siswa kelas viii di SMP Negeri 19 Surabaya.

Persamaan dalam penelirtian yang dilakukan oleh Muhammad Fariz Maharizky adalah strategi pembelajaran tentang menggambar poster dengan menggunakan media yang inovatif.

Perbedaan penelitian ini adalah Fariz menggunakan cara konvensional(manual) sedangkan peneliti ingin mengembangkan dalam bentuk digital. Adapun penelitian yang diteliti, penelitian yang dilakukan oleh Abdul Aziz Ma'any S.pd dengan judul “Pengembangan media aplikasi picsart dalam upaya meningkatkan keterampilan membuat gambar poster digital mata pelajaran seni budaya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ngancar “ persamaan penelitian ini yakni sama menggunakan aplikasi dalam gawai sebagai media membuat desain poster.

Perbedaan dari penelitian ini yakni dari media/ aplikasi yang digunakan penelitian tersebut menggunakan aplikasi picsart disini bisa dijadikan acuan perbandingan untuk penggunaan aplikasi picsart dengan aplikasi canva jadi ada data untuk mengetahui dimana letak kelebihan dan kekurangan kedua aplikasi tersebut, adapula penelitian yang dilakukan oleh garis pelangi yang berjudul “pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang SMA/MA” persamaan dalam penelitian ini yakni menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang diharap menjadi sangat relevan di kala pembelajaran daring / pembelajaran dalam masa pandemi.

Perbedaan dengan penelitian ang dilakukan oleh Garis Pelangi yakni dalam proses pemanfaatan aplikasi canva penelitian tersebut menggunakan fitur editing video disini terlihat dari kelebihan aplikasi canva yakni ada berbagai

fitur menarik yang aplikasi lain tidak memilikinya.

Dari latar belakang diatas maka penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses belajar menggambar poster digital menggunakan aplikasi canva di kelas XI SMA Negeri 7 Surabaya serta mendeskripsikan hasil karya menggambar poster digital menggunakan aplikasi Canva di SMA Negeri 7 Surabaya.

METODE PENELITIAN

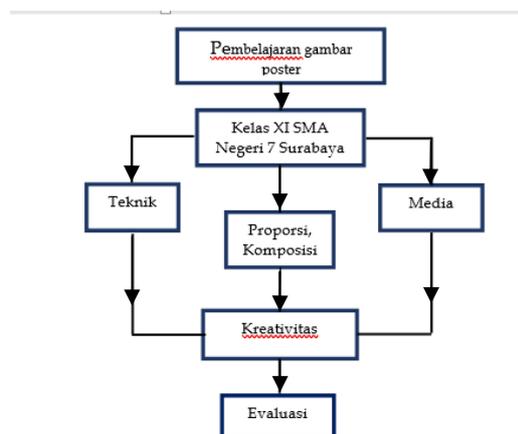
Peneliti menggunakan deskriptif kualitatif sebagai metode penelitian yang akan dilakukan. Menurut Moleong (2014:6) penelitian kualitatif sendiri merupakan suatu penelitian untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti halnya perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan. deskriptif kualitatif berfungsi sebagai cara untuk menunjukkan tindakan dari objek serta subyek penelitian, melalui metode penelitian ini peneliti dapat mendeskripsikan proses serta hasil dari pembelajaran menggambar poster digital dengan aplikasi canva di kelas XI-2 SMA Negeri 7 Surabaya.

Subjek yang terlibat dari penelitian ini ialah Guru seni budaya dan Siswa kelas XI-2 SMA Negeri 7 Surabaya. Object dalam penelitian ini adalah seluruh hasil gambar poster dengan menggunakan aplikasi Canva dalam gawai bertema bersama sebar kekuatan melawan Covid-19 yang dibuat oleh siswa kelas XI-2 SMA Negeri 7 Surabaya terkumpul sebanyak 34 jumlh karya.

Teknik pengumpulan data yang gunakan ini menggunakan : 1) Observasi adalah langkah awal peneliti untuk melakukan proses penelitian dengan memahami apa yang terjadi serta tingkah laku subyek maupun object yang akan diteliti. 2) Dokumentasi merupakan cara untuk mendapatkan data berupa foto, video serta data-data yang diperlukan untuk mendukung hasil penelitian. 3) Wawancara adalah cara untuk mengumpulkan data melalui pertanyaan kepada subyek yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terhadap Bu Irma Rosa selaku guru Seni Budaya kelas XI-2 SMA Negeri 7 Surabaya. Proses wawancara ini dilaksanakan pada 24-11-2021, 4) Triangulasi data ialah metode untuk memeriksa data dengan menggunakan sumber yang relevan lainnya Triangulasi data ini juga digunakan untuk

menggabungkan data wawancara dengan data hasil observasi guna menemukan hasil yang benar-benar valid. 5) Analisis data yakni proses penyusunan data secara sistematis yang didapatkan dari observasi wawancara serta dokumentasi dengan memilih hal-hal yang dianggap penting sehingga data yang diambil memiliki kesimpulan yang mudah dipahami oleh pembaca. Analisis data memiliki 3 komponen pokok dalam metode kualitatif yakni: a) Reduksi data merupakan suatu cara menajamkan data yang akan dipakai dengan cara sedemikian rupa hingga memiliki kesimpulan yang final berisikan tentang masalah yang timbul dari proses pembelajaran menggambar poster dengan aplikasi canva berupa proses, hasil serta kelebihan dan kekurangan yang kemudian ditajamkan agar menjadi jawaban tentang rumusan masalah yang sudah dibuat. b) Penyajian data dimulai dengan proses pembelajaran menggambar poster dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembuatan poster bertemakan Covid-19 di kelas XI-2 SMA Negeri 7 Surabaya kemudian hasil karya siswa dari pembelajaran tersebut di tunjukkan dalam bentuk gambar serta deskripsi dan analisis tentang karya yang sudah dibuat oleh siswa. c) Penarikan kesimpulan dapat diambil dari berbagai kumpulan data yang didapatkan dari proses serta hasil pembelajaran menggambar poster digital di kelas XI SMA Negeri 7 Surabaya. Kesimpulan digunakan untuk menjawab rumusan masalahnya yang sudah dibuat sebelumnya. 6) Kerangka Berpikir dalam penelitian Pembelajaran menggambar poster digital dengan aplikasi Canva di SMA Negeri 7 Surabaya Pertama siswa ikut dalam proses pembelajaran online dengan materi gambar poster digital menggunakan aplikasi Canva lalu siswa mencari refrensni gambar poster dari internet sebagai konsep pembuatan kemudian mulai berkarya dengan aplikasi Canva dengan ide kreatif dari masing-masing siswa, setelah itu evaluasi karya poster digital yang dibuat oleh peserta didik.

Berikut ini adalah kerangka berpikir yang menjadi acuan penelitian yang hendak dilakukan.



Gambar 3.1:
Kerangka pemikiran menggambar poster dengan teknik digital menggunakan aplikasi Canva
Rohidi (2000: 18)

KERANGKA TEORETIK

Pembelajaran

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan Hamalik dalam Fakhurrazi (2018:86) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas, audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran adalah proses mendapatkan suatu pengalaman serta menambah pengetahuan bagi peserta didik dengan kata lain pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan melalui interaksi guru dan peserta didik secara terencana serta merangsang peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menggambar

Menggambar adalah suatu proses atau kegiatan mewujudkan imajinasi dengan mengkoordinasi indra penglihatan dengan gerakan tangan atau juga disebut indra peraba yang dapat menggunakan banyak pilihan teknik dan alat yang digoreskan diatas media dengan

mengolah/ mengekspresikan goresan dari alat gambar demi terciptanya suatu gambar.

Berbagai macam teknik bermunculan seiring perkembangan zaman salah satunya adalah menggambar digital pengertian menggambar digital yakni proses menggambar dengan menggunakan Hardware (komputer, gawai, laptop, dll) dengan software pendukung di dalamnya yang memudahkan pengguna menggambar.

Pembelajaran menggambar dalam sekolah masuk dalam mata pelajaran Seni budaya yang masuk dalam konsentrasi di bidang seni rupa dengan masuk dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas XI Semester I yakni berkarya seni 2 dimensi mulai dari memahami konsep unsur teknik dan juga melakukan proses berkaryanya.

Unsur dan prinsip menggambar

unsur-unsur menggambar merupakan bagian dari susunan awal atau organ yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan menggambar, menggambar tanpa menggunakan unsur tidak dapat menjadikan gambar itu menjadi suatu gambar yang aestethik menurut (Oemar 2016:13) dalam mencapai komposisi yang harmonis pada gambar ada beberapa prinsip yang menjadi pedoman, yakni: kesatuan, keseimbangan kontras, irama, pusat perhatian dan proporsi.

Diuraikan diatas dalam memulai proses menggambar kita perlu memahami unsur-unsur dan prinsip menggambar agar menjadikan karya gambar yang dibuat lebih harmonis dan aestetik.

Aplikasi Canva

Canva adalah aplikasi desain yang membantu penggunanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online dan gratis seperti halnya poster, kartu ucapan, infografis hingga presentasi. Canva tersedia dalam beberapa versi seperti web, iphone dan android jadi hal ini sangat membuat penggunanya leluasa menggunakan Canva di dalam gawai yang dimilikinya.

Terdapat banyak tamplate siap pakai di dalam Canva untuk tools-tools ada beberapa tools yang tidak didapat dari aplikasi lain yang berada di canva, yakni : multi used ini bisa juga disebut dengan canva grub dimana beberapa orang bisa

ikut dan mengetahui proses mendesain 1 produk dengan 1 aplikasi di waktu yang sama namun tempat berbeda, animasi hal ini menjadikan nilai tambah dalam aplikasi Canva dimana aplikasi desain lainnya tidak menambahkan fitur ini dan juga Canva terintergrasi oleh banyak aplikasi lainnya seperti Pexels, Pixabay, Emoji, Facebook, QR Code, Google Maps, YouTube, Giphy, Google Drive, Instagram, Dropbox, HubSpot, Flickr, Box, Bitmoji, Typeform, Smartmockups, Pixton, Brandfetch, ada juga fitur baru yang dimunculkan canva sebagai solusi pembelajaran di dunia pendidikan pada masa pandemi yakni canva for education

Canva for education memberikan akses gratis bagi semua pendidik. Dengan Canva untuk Pendidikan dapat membuka tamplate yang seharusnya berbayar mana kalah menggunakan account seperti biasanya disini Canva bekerja sama dengan kemendikbud demi kemajuan program pendidikan yang telah berjalan.

Kelebihan yang bisa didapat dari Canva for education yang bisa dilihat dari web resmi canva for education “ <https://www.canva.com/education/> “ yakni lebih dari 420.000 desain gratis yang bisa dipakai, ada 90 juta lebih foto stok, video, dan grafis dapat digunakan secara gratis, 4.000 font gratis, dapat mempublikasikan tugas dari siswa ke guru, apat meng akses konten melalui Google Drive, Dropbox, dan Folder, share desain bersama melalui Google Classroom, Microsoft Teams

Berbagai kelebihan membantu guru mendesain program pembelajaran secara inovatif dan mampu menghemat waktu hal ini membuat pembelajaran terasa lebih efisien serta membuat siswa belajar lebih semangat karna yang disediakan oleh aplikasi Canva sangat maksimal dan menarik bagi siswa juga mendukung di masa pandemi covid-19.

Poster

Media visual dalam wujud grafis salah satunya ialah poster. Poster adalah gambar yang menyampaikan pesan secara singkat, poster juga dikatakan sebagai karya desain yang paling dekat dengan karya seni rupa karena dalam berkaryanya sama menggunakan unsur-unsur seni rupa yang kemudian unsur rupa tersebut dikomposisikan sedemikian rupa agar menjadi suatu karya poster yang baik.

menurut, Sabri (dalam Musfiqon, 2011:85) mengemukakan bahwa poster merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sudjana dan Rivai (2010:51) bahwa poster didefinisikan sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, disimpulkan bahwa poster merupakan suatu media berbentuk gambar yang berisi pesan untuk disampaikan kepada pengamat.

Poster memiliki beragam jenis salah satunya adalah poster infografis. Infografis sendiri berasal dari bahasa Inggris yakni infographic yakni bersal dari singkatan informasi dan graphics bisa dikatakan juga infographic sebagai media komunikasi dalam bentuk visual berdasarkan data kongkrik sesuai pokok bahasan di dalamnya, infografis juga memiliki berbagai jenis yang pertama infografis statis yang merupakan bentuk paling sederhana dari infografis itu sendiri tanpa memberikan audio ataupun animas infografis ini sering dimunculkan dalam bentuk poster.

kedua infografis animasi dalam proses penyajiannya bisa digunakan di dalam media audio visual seperti televisi, sosial media seperti youtube dan sejenisnya.

Ketiga infografis interaktif, infografis interaktif adalah jenis infografis yang paling kompleks jika dibandingkan dengan infografis statis dan infografis animasi. Pada infografis ini, target yang menjadi sasaran penyajian informasi bisa melakukan interaksi terhadap infografis yang disajikan.

Poster infografis dirasa sangat penting dalam menghadapi pandemi covid-19 yakni sebagai sosialisasi pada masyarakat terkait bahaya atau dampak yang ditimbulkan serta membantu mensukseskan program penanganan virus covid-19.

Poster digital

poster adalah salah satu bagian seni grafis yang memiliki gaya mapun aliran sendiri yang

tidak lepas dari suatu zaman. Oleh karena itu, poster dibuat untuk menyampaikan pesan atau informasi maka poster akan menjadi elemen dalam desain komunikasi visual.

Poster digital atau E-poster merupakan poster elektronik dengan desain grafis yang dapat mengkomunikasi visualkan pesan atau informasi dalam bentuk yang tidak mudah rusak dan pembaca dapat lebih tertarik dalam membacanya. E-poster dikatakan tidak mudah rusak dikarenakan tidak dicetak di sebuah kertas maksudnya E-poster dapat dibaca dalam sebuah media elektronik yang dapat menampilkan poster tersebut misalnya, komputer, televisi dan proyektor. Selain itu, Brian Whalley (2015) membuat desain poster yang diunggah melalui jaringan internet sekolah untuk dapat dilihat oleh siswanya sebagai tugas sekolah. Hal tersebut mendorong motivasi siswa membuat poster yang dapat diunggah untuk saling berbagi pengetahuan yang mereka miliki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

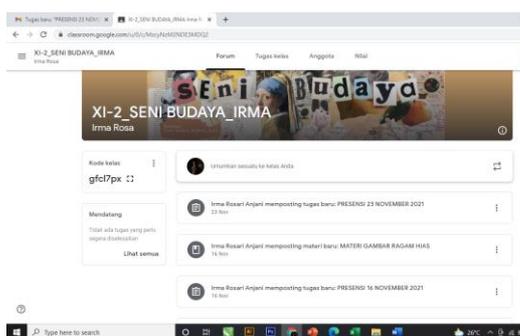
Rencana program pembelajaran (daring)

Tabel 1. Rencana program pembelajaran (daring)

Mata pelajaran	Seni budaya
Kelas / semester	XI/gasal
Alokasi waktu	2 jp (3x pertemuan)
Tujuan pembelajaran	menggambar poster digital dengan aplikasi canva
Materi belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan prosedur menggambar poster dengan Canva • Membuat poster bertemakan covid-19 • Mempresetasikan poster
Alat, bahan, media dan sumber belajar	Gawai, aplikasi Canva, google search, youtube, vidio, whatsapp, google

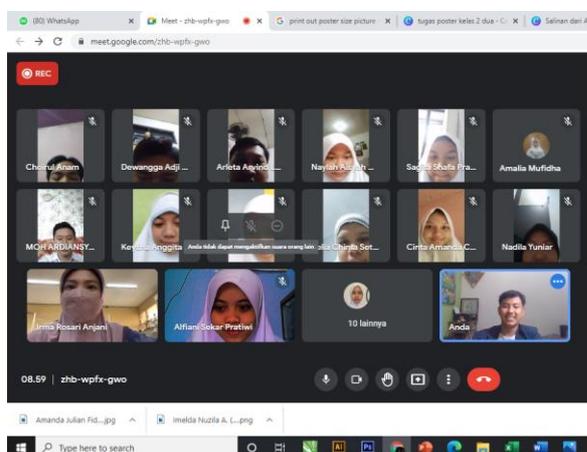
	classroom, google meet, slide presentasi	materi yang disampaikan
		<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa supaya menggali materi dengan memanfaatkan yourube serta google search
langkah pembelajaran	<p>Kegiatan pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan salam sapa dengan menggunakan aplikasi gmeet dan juga memberi sapa salam di grub whatsapp Guru mengabsen siswa dengan melihat siapa saja yang hadir di dalam Gmeet Menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan KD <p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan vidio/ power point yang berhubungan dengan praktek membuat poster Guru meminta peserta didik mengamati presentasi Peserta didik memberikan komentar pada 	<p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penugasan kepada siswa Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk terus belajar berdoa dan tetap menjaga protokol kesehatan
	Asesment	Membuat vidio presentasi tentang poster yang sudah dibuatnya lalu di upload di sosial media yang dimilikinya
<p>Berdasarkan persetujuan bersama kementerian pendidikan dan kebudayaan, kementerian kesehatan, kementerian agama, dan kementerian dalam negeri mengenai kegiatan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi corona virus disease (COVID-19). Kebijakan pendidikan di masa pandemi COVID-19 adalah kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat merupakan prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran.</p> <p>Berdasarkan pernyataan diatas sesuai dengan hasil pelaksanaan pembelajaran yang peneliti lakukan SMA Negeri 7 masih melakukan proses pembelajaran secara daring/online akan tetapi Saat ini proses pembelajaran di SMA Negeri 7 sudah melakukan pembelajaran secara offline dengan kuota peserta didik yang melakukan</p>		

pembelajaran tatap muka tetap dibatasi, secara keseluruhan pemberian materi, pengumpulan tugas serta absensi pembelajaran masih dengan cara daring dengan menggunakan media google classroom, untuk proses penjelasan materi diteruskan menggunakan google meet serta whatsapp grub.



Gambar4. Google classrom seni budaya kelas XI-2. (sumber: Harmawan, 2021)

Proses pembelajaran secara daring ini adalah peran utama peneliti melakukan pelaksanaan pembelajaran menggambar poster digital dengan aplikasi Canva didampingi Bu Irma Rosa selaku guru Seni Budaya dikelas XI SMA Negeri 7 Surabaya, penyampaian materi pembelajaran menggambar poster secara daring menggunakan media Google meet, kemudian untuk pemberian tugas serta tanya jawab perihal materi yang kurang difahami oleh peserta didik bisa ditanyakan ulang menggunakan Whatsapp grub serta personal chat dengan Whatsapp. Proses pembelajaran menggambar poster dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Proses pembelajaran menggambar poster digital menggunakan Google meet. (Sumber: Harmawan , 2021)

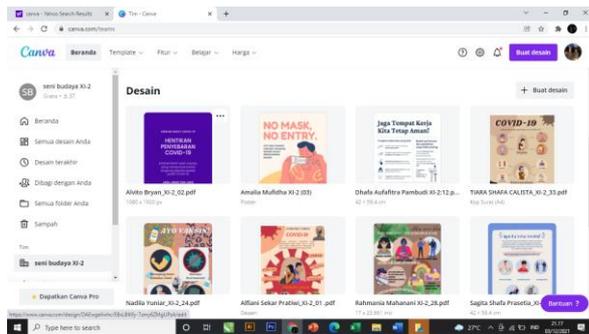
Dalam pertemuan pertama setelah penjelasan materi diberikan kepada peserta didik peneliti memberikan tugas kepada peserta didik membuat poster bertemakan Covid-19 dengan menggunakan aplikasi Canva, peserta didik diberikan waktu 2 minggu dalam proses pembuatan karya poster digital, peserta didik diberikan kebebasan bertanya kepada peneliti perihal materi yang kurang dipahami selama proses pembuatan, berikut adalah gambar peserta didik bertanya melalui personal chat di aplikasi Whatsapp:



Gambar 6. Siswa menanyakan perihal berkarya poster melalui personal chat whatsapp (sumber: Harmawan,2021)

pada tahap evaluasi peneliti melakukan penelitian berdasarkan pembelajaran menggambar poster digital dengan aplikasi Canva yang telah dilaksanakan, hasil penelitian meliputi (1) karya poster digital dengan aplikasi Canva dari 34 siswa kelas XI-2 SMA Negeri 7 Surabaya (2) penilaian siswa berdasarkan hasil karya gambar poster digital yang sudah dibuat, pada tahap pengumpulan karya poster digital peneliti membuatkan grub di aplikasi Canva jadi siswa/ peserta didik bisa mengupload secara pribadi ke canva grub hal ini memudahkan pemantauan proses pembuatan desain poster dikarenakan didalam aplikasi Canva terdapat fitur desain bersama di dalam grub Canva. Berikut adalah foto

pengumpulan karya siswa kelas XI-2 didalam vitur canva grub:



Gambar 7. Grub canva kelas Seni Budaya XI-2 (sumber: Harmawan, 2021)

Rubrik penilaian poster

Tabel2. Rubrik penilaian poster

No	Aspek	skor			
		Kriteria terpu nuhi	2	1	Kriteria terpu nuhi
1	Isi teks singkat padat akan informasi, jelas keterbacaanya	4	3	2	1
2	Warna menarik, susunan proporsional, yang disampaikan menjadi pusat perhatian	4	3	2	1
3	gambar menarik, sesuai dengan makna penyampaian pesan, originalitas	4	3	2	1

4 Dalam keterampilan Pesan, sangat muda dibaca, sederhana, jelas penyampaian ya

Penilaian poster menitik beratkan kepada isi teks, gambar, desain dan keterampilan mengolah pesan 4 hal tersebut menjadi acuan bagi penilai memberikan nilai pada pembelajaran poster digital dengan menggunakan aplikasi diluar dari ke 4 hal tersebut waktu pengumpulan serta keaktifan peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran di kelas meet maupun di dalam grub whatsapp yang juga menjadi acuan pada nilai yang akan didapatkan oleh siswa. Berdasarkan pernyataan berikut pembelajaran menggambar poster digital dengan aplikasi canva terbilang berhasil menambah antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung 3 pertemuan

Hasil karya poster

Terlihat dari pengumpulan tugas dan keaktifan selama pembelajaran berlangsung bisa dikatakan siswa kelas XI-2 sangat antusias dan bersemangat walaupun ada 4 siswa yang terlambat dalam pengumpulan tugas yang sudah diberikan batas pengumpulan.

Berikut adalah hasil karya dari pembelajaran menggambar poster digital dengan aplikasi canva:



Gambar 8. Poster karya Cinta Amanda Chrispranade (sumber: harmawan, 2021)

Gambar poster diatas adalah karya Cinta Amanda Chrispranade dia membuat poster dengan judul “Seraba serbi cuci tangan, maksud dari poster ini ialah mengajak atau mengedukasi masyarakat atau mata yang melihat tentang bagaimana cara mencuci tangan yang baik dan benar.

ditinjau dari rubruk penilaian yang sudah dibuat isi teks font yang dipakai adalah san serif yang ditempatkan pada titik pandang mata sudah sangat sesuai namun ada kekurangan di dalam pemilihan warna yang dipakai dirasa pemilihan warna demikian membuat font seakan menyatu dengan background mungkin lebih baik diberi outline warna kontras agar keterbacaan judul menjadi jelas, komposisi desain sudah proporsional dengan menempatkan isi pokok di tengah membuat keterbacaan pesan yang akan disampaikan sangat jelas dan enak untuk dibaca untuk gambar yang dipakai pada poster denganan menggunakan vektor ilustrasi mencuci tangan dirasa menjadikan poster sangat ceria dan membuat pembaca lebih tertarik untuk melihat.

Karya poster Cinta Amanda Chruspranade dapat dikatakan sangat baik ditinjau dari rubrik penilaian dengan isi teks, gambar, desain dan keterampilan mengolah pesan yang akan disampaikan dirasa poster ini layak mendapatkan nilai lebih dari Guru pengajar.



Gambar 9. Poster karya Vania Syaunqina (sumber: Harmawan, 2021)

Gambar poster diatas adalah karya vania yang diberi judul “go get vaksin” poster diatas berisikan tetang adanya vaksin yang diselenggarakan di Gelora 10 November pada tanggal 23 November 2021 tepatnya di hari selasa dengan tujuan mengajak atau memberi informasi kepada masyarakat untuk segera mendapatkan vaksinasi di waktu dan tempat yang sudah tertera di dalam poster.

Ditinjau dari rubrik penilaian dari isi teks dari poster yang sudah dibuat sudah sangat cukup dan jelas dengan adanya judul tempat jadwal dan kontak informasi yang bisa disa dihubungi terkait dengan adanya vaksinasi, dalam desain yang digunakan juga sangat baik ilustrasi orang mendapatkan vaksinasi yang ditaruh di sebela isian poster menjadi daya tarik tersendiri serta penggunaan warna merah yang menjadikan poster ini sangat menarik perhatian pembaca komposisi yang diciptakan oleh poster ini juga terbilang sangat harmonis dengan movement dari isi pesanyang disusun memberikan kesan enak bagi pembaca poster tersebut.

Karya poster Vania Syaunqina dapat dikatakan sangat baik ditinjau dari rubrik penilaian dengan isi teks, gambar, desain dan keterampilan mengolah pesan yang akan disampaikan dirasa poster ini layak mendapatkan nilai lebih dari Guru pengajar.

Nilai peserta didik



Berdasarkan diagram diatas hasil dari pembelajaran menggambar poster dengan aplikasi Canva siswa kelas XI-2 SMA Negeri 7 Surabaya 23,8% siswa mendapatkan nilai yang sangat baik, 51,4% siswa mendapatkan nilai baik, 14,2% siswa mendapatkan nilai cukup baik dan 11,4% siswa mendapatkan nilai cukup.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 7 Surabaya dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggambar poster yang dilakukan secara daring menggunakan goggle classroom, google meet, whatsapp dan juga Canva, peserta didik sangat antusias dan semangat mengikuti pembelajaran dilihat dari tugas yang dikumpulkan dan karya poster sudah terlihat sangat memuaskan.

Data hasil karya poster diambil semua siswa kelas XI-2 SMA Negeri 7 Surabaya dilihat dari karya sebagian besar siswa sudah memahami tentang apa itu poster dan mengkomposisikan isi dan gambar dalam satu poster terbilang sudah sangat baik dilihat dari nilai yang didapatkan peserta didik yakni berapa 23,8% siswa mendapatkan nilai sangat baik, 51,4% peserta siswa mendapatkan nilai baik, 14,2% siswa mendapatkan nilai cukup baik dan 11,4% siswa mendapatkan nilai cukup.

Hal ini menjadikan canva sebagai media pembelajaran yang terbilang sangat sukses karena dilihat dari 60% siswa kelas XI-2 mendapatkan nilai diatas kategori baik oleh karena itu program pembelajaran ini dirasa mempermudah siswa untuk melakukan proses berkarya poster dengan teknik digital, canva juga memudahkan guru untuk memonitor proses berkarya peserta didiknya lewat canva grub fitur editing bersama step by step nya terlihat waktu berproses menggunakan canva.

Hasil dari karya ini juga diharap memberikan edukasi kepada warga sekitar sekolah agar tetap disiplin melaksanakan proses yang sudah ditetapkan serta mampu memberikan pengalaman bagi siswa untuk ikut andil serta seponsif menanggapi permasalahan yang ada di dalam kehidupan mereka masing-masing.

Bagi mahasiswa khususnya mahasiswa seni rupa perlu melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media dan teknologi pendidikan dalam masa pandemi seperti ini peneliti guru serta semua

yang berkegiatan di dalam bidang pendidikan harus lebih inovatif serta kreatif mendesain program pembelajaran yang diharapkan agar masa depan bangsa dan negara tetap berkembang dan berjaya, dan yang paling peneliti tekankan bagi siswa agar tidak bermalasan dan rajin dalam mengenyam pendidikan guna melanjutkan pergerakan bangsa ini dan juga siswa diharap lebih responsif menanggapi suatu hal atau permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan mereka saling gotong royong membantu temannya yang kurang bersemangat dalam mengenyam pendidikan, harus lebih kreatif dan inovatif.

REFRENSI

- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamalik, Oemar. 2018. *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. Jakarta: Bumi Askara.
- Marimin. 2011. *Sistem informasi sumber daya manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfuqon. 2011. *Pengembangan media & sumber pelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Puskarya.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005
- Pusdiklat Kemdikbud. (2020). “Surat edaran mendikbud no 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID- 19)”. diunduh Tanggal 20 oktober 2021, dari <https://Pusdiklat.Kemdikbud.Go.Id/>.
- Rohidi, R. 2000. *Kesenian dalam pendekatan kebudayaan*. Bandung: STISI Press.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No.2, pp.80-84, diunduh pada 20 Oktober 2021, dari <http://ejournal.unp.ac.id>.