

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SMP YPK ALFA OMEGA WAISAI

Batseba Ringringulu¹, Siti fatihaturrahmah Al Jumroh², Ismail Marzuki³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Email: ringringulubatseba@gmail.com¹, sitifatihaturrahmahaljumroh@unimudasorong.ac.id², ismailmarzuki@unimuda.ac.id³

Abstrak: Sejalan dengan era digital sekarang, terdapat sejumlah teknologi digital yang dapat dimanfaatkan tenaga pengajar untuk meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik, contohnya aplikasi canva. Canva merupakan platform desain grafis yang berasal dari Australia yang digunakan untuk membuat grafik media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan tantangan signifikan bagi seorang pendidik. Bahasa Indonesia bukan hanya menjadi alat komunikasi sehari-hari, tetapi juga menjadi medium utama dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang metode pengajaran yang menarik dan efektif untuk membangun pemahaman dan keterampilan berbahasa pada siswa. Pemilihan strategi pembelajaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini menggabungkan dua pendekatan yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, serta memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di Kelas VII di Smp Ypk Alfa Omega Waisai. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII Smp Ypk Alfa Omega Waisai.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Canva, Hasil Belajar, Media Pembelajaran.

Abstract: In line with the current digital era, there are a number of digital technologies that can be utilized by teachers to increase student interest and creativity, for example the Canva application. Canva is a graphic design platform from Australia that is used to create social media graphics, presentations, posters, documents and other visual content. Learning Indonesian in elementary schools is a significant challenge for educators. Indonesian is not only a means of daily communication, but also the main medium in the process of delivering learning materials. Therefore, educators need to design interesting and effective teaching methods to build understanding and language skills in students. The selection of this learning strategy is based on the consideration that this method combines two approaches that actively involve students in the learning process, and has the ability to increase motivation to learn Indonesian in Class VII at Smp Ypk Alfa Omega Waisai. The results of the research that has been conducted show that there is a significant increase in the learning outcomes of Indonesian in class VII students of Smp Ypk Alfa Omega Waisai.

Keywords: Indonesian; Canva; Learning Outcomes; Learning Media.

PENDAHULUAN

Dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi yang mendunia telah mempengaruhi aspek dalam dunia Pendidikan, Dunia saat ini memasuki era revolusi industri 4.0, di mana teknologi menjadi dasar kehidupan manusia. (Muhammad Afdhaluzzikri 2022). Hubungan antara dunia pendidikan dan revolusi industri 4.0 menuntut sistem pendidikan untuk mengikuti kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Selain itu, pendidikan harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang lebih canggih untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran Pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan suatu keharusan, sehingga institusi pendidikan dapat terus berinovasi dan menciptakan berbagai hal yang memungkinkan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik Media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis Powerpoint dan media konvensional berupa papan tulis, Lembar Kerja Siswa dan buku paket. Sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran dan media yang disampaikan oleh guru terlihat monoton.(Winata et al. n.d.)

Canva merupakan satu dari banyaknya aplikasi yang bisa di gunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi Canva adalah salah satu media yang secara visual dapat menunjang proses pembelajaran dan melatih keterampilan visual siswa Canva menawarkan berbagai alat pengeditan, editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, dan lainnya bagi pemula untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografis, spanduk , undangan, presentasi, sampul *Facebook*, dll. Selain itu, Canva bisa diakses dari desktop atau perangkat seluler (Sobandi et al. 2023). Artinya pengguna bisa berkarya kapan saja dan di mana saja. Canva merupakan aplikasi internet gratis yang mudah digunakan dan dapat ditemukan untuk membuat media pembelajaran. Di sisi lain, kekurangan Canva adalah aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang memadai dan kuat. Aplikasi Canva memiliki beberapa template, stiker, ilustrasi, font berbayar, dll. untuk desain yang Anda pilih mungkin mirip dengan *design template*, gambar, warna, dapat dibagikan kepada orang lain, namun pengguna bebas memilih desain yang berbeda Canva merupakan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi guru dan dalam menjalankan alur pembelajaran berbasis teknologi, keaktifan, pengetahuan dan keuntungan lainnya. Oleh sebab itu hasil desain

pada canva dapat menumbuhkan minat siswa dalam aktivitas belajar dan menmbuhkan minat siswa melalui penyampaian materi yang menarik dan efektif.

Berdasarkan pernyataan di atas, nampaknya penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran dapat berguna bagi pendidik dalam merancang desain penyampaian berita kepada siswa dalam bentuk bahan pembelajaran. Khususnya untuk pelajarn bahasa indonesia yang bahan materinya bersifat abstrak, sehingga canva meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dengan memberikan mereka akses langsung terhadap apa yang dipelajari. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk menguraikan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa indonesia di sekolah.(Fitriyah et al. 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menelusuri dan mendapatkan gambaran secara jelas terkait fenomena yang terlihat selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, fenomena tersebut berkaitan dengan situasi kelas dan tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen observasi akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, baik ketika pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan media Canva maupun Ketika pembelajaran menggunakan media Canva. Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pretest dan posttest. Pretest dilakukan diawal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum belajar menggunakan media Canva. Pretest berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi terdahulu yang telah dipelajari peserta didik sebelum menggunakan media Canva. Hasil pretest tersebut dijadikan bahan pembanding terkait minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Canva. Setelah melakukan pretest peneliti memberikan posttest kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media Canva. (Kharissidqi and Firmansyah 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan di Smp Ypk Alfa Omega Waisai, pembuatan media pembelajaran berbantuan canva dianggap bermanfaat untuk pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan diminati siswa. Aplikasi canva juga

dianggap layak digunakan karena aplikasi tersebut dianggap mudah digunakan dan memiliki banyak fitur-fitur yang menarik. Keefektifan pembelajaran menggunakan aplikasi canva di kelas dapat dilihat berdasarkan reaksi siswa di Smp Ypk Alfa Omega Waisai disaat guru mengajar. Banyak siswa yang menunjukkan reaksi positif, mereka lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, siswa dapat menerima pembelajaran dengan mudah dan tidak merasa bosan. (Fajri and Aksah 2022). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, observasi dan dokumentasi, Instrumen observasi akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, baik ketika pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan media Canva maupun Ketika pembelajaran menggunakan media Canva. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pretest dan posttest. Pretest dilakukan diawal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum belajar menggunakan media Canva. Pottest berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan menggunakan media canva. Selanjutnya, untuk melengkapi data yang diperoleh dari pretest dan posttest, peneliti memberikan kuesioner kepada peserta didik. (Naila et al. n.d.). Data penelitian yang diperoleh dari pretest dan posttest pada kelas VII Smp Ypk Alfa Omega Waisai dideskripsikan dalam bentuk presentase skor total masing masing responden dan presentase rata-rata pretest dan protest sebagai berikut:S

Tabel 4.3. Distribusi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa *Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik
	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	35
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	70
Nilai Rata-rata	78.58
Standar Deviasi	6.241

Pembahaasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa indonesia kelas VII Smp Ypk Alfa Omega Waisai efektif untuk meningkatkan pemahaman materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta akan meningkatkan pemahaman peserta didik. (Nasution

2017). Hal ini dapat di lihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hal pengamatan aktivitas siswa pada matapelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelaran berbasis Canva pada siswa kelas VII Smp Ypk Alfa Omega Waisai menunjukkan bahwa presentase aktivitas pembelajaran pada kedua pertemuan tersebut berada pada kategori ik dan sangat baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah tercapai. Hasil analisis data belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia mennggunakan media pembelajaran Canva menunjukkan bahwa hasil belajar siswa diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis Canva sangat rendah Sebaliknya, hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva tercapai dengan hasil yang lebih maksimal dengan nilai 85.86. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dengan pembelajaran diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

A. Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Di zaman sekarang tenaga pendidik dipermudah dalam melakukan pengimplementasian dalam pembelajaran di kelas, dalam hal ini aplikasi media digital canva dapat bermanfaat bagi tenaga pendidik. Media pembelajaran diperlukan karena dapat mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran Bahasa Indonesia di Smp Ypk Alfa Omega Waisai berbantuan canva dianggap sangat bermanfaat untuk pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, diminati siswa. Pembelajaran di kelas pun menjadi lebih efektif dan efisien. Aplikasi canva juga dianggap layak digunakan karena aplikasi tersebut dianggap mudah digunakan dan memiliki banyak fitur-fitur yang menarik.

Media digital canva merupakan suatu media berbasis digital yang menjadi salah satu contoh perkembangan teknologi yang bagus bagi pendidikan di zaman sekarang. (Harahap et al. 2022) Canva menyajikan suatu hal yang baru yaitu *fitur auto save* sehingga memudahkan pengguna jika terjadi kendala ketika akan menyimpan. Canva memiliki banyak desain untuk presentasi, video pendidikan, infografis Pendidikan, poster ruang kelas, resume, header google classroom, lembar kerja, rencana pelajaran, jadwal kelas, kerja kelompok, pengumuman kelas, latar belakang virtual

zoom, tukar pikiran, peta pikiran, dan logo. Hal ini tidak hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, namun juga memudahkan peserta didik untuk membuat catatan pembelajaran. Peserta didik menjadi mempunyai pandangan baru dalam pembelajaran mereka, siswa menjadi tertarik dan diharapkan dapat menjadi salah satu penunjang intelektualitas siswa. Keefektifan pembelajaran menggunakan aplikasi canva di kelas dapat dilihat berdasarkan reaksi siswa di Smp Ypk Alfa Omega Waisai disaat guru mengajar. Banyak siswa yang menunjukkan reaksi positif, mereka lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, siswa dapat menerima pembelajaran dengan mudah dan tidak merasa bosan.(Pramesti and Alwi 2024).

B. Manfaat Canva untuk guru dan peserta didik

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. (Oleh n.d.) Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan *dalam Power Point. Microsoft Office Power Point* merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring. (Resmini, Satriani, and Rafi 2021) guru menggunakan media pembelajaran *Power Point* untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik. (Pelangi and Jakarta 2020). Menurut pendapat dari (Miftahul Jannah et al. 2023) aplikasi Canva, terdapat banyak template siap pakai, yang dapat diedit pengguna kapan saja, tanpa perlu mendesain dari awal. Aplikasi ini dapat diperoleh dengan mendownloadnya melalui google play store atau melalui website <https://www.canva.com>. Aplikasi Canva ini bisa digunakan di iPhone, iPad, dan Android maupun di PC.

C. Kelebihan aplikasi Canva meliputi :

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain

- sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah
 3. tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
 4. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Adapun kekurangan aplikasi Canva yakni :

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda

KESIMPULAN DAN SARAN

Canva adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk merancang desain grafis yang sudah terkenal tidak hanya dikalangan guru saja namun juga dikalangan pelajar dan mahasiswa. Aplikasi Canva ini juga sangat berguna saat membuat media pembelajaran di karenakan aplikasi canva ini sanggup menciptakan media pembelajaran menjadi menarik dan dapat mewujudkan daya tarik siswa dalam belajar. Namun, terdapat beberapa kendala bagi pengguna aplikasi Canva, seperti harus mempelajari dasar-dasar desain terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Canva.

Templat tersedia untuk PPT, poster, video, brosur, dan lain-lain. Namun, apabila anda tidak premium maka Anda tidak bisa menggunakan semua template. Aplikasi ini bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dimana Ada banyak objek yang bisa difungsikan sebagai media pembelajaran. penggunaan aplikasi Canva saat pengajaran bahasa Indonesia pada Smp Ypk Alfa Omega Waisai. (Oktavian and Aldya 2020). Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, meningkatkan keterampilan kreativitas, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan keterampilan komunikasi. Maka dari itu, aplikasi Canva sanggup mewujudkan pilihan yang efisien untuk membangun kualitas pengajaran bahasa Indonesia di Smp Ypk Alfa Omega Waisai.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajri, Albaru Kurnia, and Sintia Yohana Aksah. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Turi."
- Fitriyah, Afiyatul, Dzakirina Dzulkarami, Shofiyah Wardatul Jannah, and Sholahuddin Irsyad. 2024. "Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD." 03(03).
- Harahap, Amin, Teguh Setiawan Wibowo, Joni Wilson Sitopu, Moh. Solehuddin, and Napsin Napsin. 2022. "Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 8(2):539–44. doi:10.36987/jpms.v8i2.3782.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. 2022. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." 2(4).
- Miftahul Jannah, Feryana N., H. Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, and E. Isnuryantono. 2023. "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(1). doi:10.20961/jpd.v11i1.72716.
- Muhammad Afdhaluzzikri, 170212048. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat." masters, UIN Ar-Raniry.
- Naila, Fina, Febrian Adriansyah, Ester Paulina, and Surya Dewi. n.d. "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024."

- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11(01):9–16.
- Oktavian, Risky, and Riantina Fitra Aldya. 2020. "Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20(2):129–35.
- Oleh, Diajukan. n.d. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat."
- Pelangi, Garris, and UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma." 8(2).
- Pramessti, Tessa, and Nur Azmi Alwi. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." 09.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, And M. Rafi. 2021. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 4(2):335–43. Doi:10.22460/As.V4i2p%P.6859.
- Sobandi, A., Tjutju Yuniarsih, Rini Intansari Meilani, and Resti Indriarti. 2023. "Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 8(1):98–109. doi:10.17509/jpm.v8i1.51920.
- Winata, Alihardi, Sri Nirwana, Mujihad Akbar Tanganam, and Durio Putrawan. n.d. "Efektivitas Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Labuapi."