

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SMA N 1 KRIAN SIDOARJO

*Suwito¹, Abd. Syakur²

¹⁻² Universitas Anwar Medika

* ahmadsuwito7@gmail.com

Informasi Artikel

Kata Kunci:

aplikasi Canva,
media pembelajaran,
pelajaran Bahasa Indonesia.

Diterima: 04-01-2023

Disetujui: 26-01-2023

Dipublikasikan: 31-01-2023

Abstrak

Penelitian merupakan penelitian pengembangan berdasarkan pengetahuan dasar yang diperoleh dan diinterpretasikan. Gunakan metode deskriptif kualitatif. Pembahasan kali ini tentang penggunaan Canva sebagai cara belajar bahasa Indonesia. Guru membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung dan mempertahankan pembelajaran. Media massa sebagai alat yang diciptakan oleh guru di dalam kelas, ada beberapa buku tentang metode mengajar, guru juga harus menggunakan lingkungan belajar yang berbeda dan menyesuaikan materi dan keadaan untuk siswanya. Di zaman yang sudah maju, perkembangan teknologi semakin cepat dan maju dan setiap orang harus memahami teknologi untuk mendukung semua kegiatan yang ada dan di bidang pendidikan. Guru dan siswa dapat menggunakan lingkungan belajar berbasis teknologi, termasuk aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi online yang menawarkan template, fitur, dan kategori yang menarik. Berkat model yang beragam dan menarik, pembelajaran tidak akan membosankan. Dengan bantuan aplikasi Canva, guru dapat memberikan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan kepada siswa sehingga media tersebut juga dapat digunakan di berbagai bidang kehidupan.

Abstract

Research is development research based on basic knowledge obtained and interpreted. Use a qualitative descriptive method. The discussion this time is about using Canva as a way to learn Indonesian. Teachers need learning media to support and maintain learning. Mass media as a tool created by teachers in the classroom, there are several books on teaching methods, teachers also have to use different learning environments and adapt the material and conditions for their students. In an advanced era, technological developments are getting faster and more advanced and everyone must understand technology to support all existing activities and in the field of education. Teachers and students can use technology-based learning environments, including the Canva app. Canva is an online application that offers attractive templates, features and categories. Thanks to the various and interesting models, learning will not be boring. With the help of the Canva application, teachers can impart knowledge, creativity

and skills to students so that the media can also be used in various areas of life.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai bentuk proses dalam memberikan materi dengan menarik peserta didik agar materi yang diajarkan bisa lebih mudah dipahami, apalagi dengan guru yang mengajar bahasa Indonesia, karena guru kesehariannya mengajarkan tentang Bahasa Indonesia sebagai guru harus memahami benar bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa Indonesia agar supaya siswa bisa terampil berpikir dan berbahasa. Hal ini dikarenakan kegaitan berbahasa erat dengan kaitanya dengan berpikir. Melatih kegiatan berbahasa berarti melatih kemampuan berpikir seseorang (Yule & Brown, 1986; Tarigan, 1987). Ada empat ketrampilan dalam berbahasa yang harus dilatih, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis (Tarigan, 2008). Untuk meningkatkan skil dalam berbahasa karena peserta didik harus melakukan latihan, karena latihan bisa berbahasa secara terstruktur. Selama masa pandemi ada berapa kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan daring, berbagai situasi dalam pembelajaran dilakukan oleh semua instansi pemerintahan dalam dunia pendidikan. Sebagai contoh pendidik dan peserta didik harus mampu beradaptasi dengan perubahan yakni dengan memanfaatkan beragam aplikasi untuk mendapatkan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan studi pendahuluan pembelajaran daring yang dilakukan sudah sangat maksimal, dalam sebuah interaksi pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi canva dengan sebaiknya mungkin. Dengan adanya pelatihan aplikasi canva sangat menarik. Dalam pembelajaran daring dalam setiap kelas walaupun sekolah di sma sudah diberlakukan untuk luring pergi ke sekolah . sebagai pendidik harus memberikan contoh untuk peserta didik dalam pengajaran membuat bahagia para peserta didik harus lebih kreatif dan inovatif (hidayat et al, 2019). Banyak cara yang bisa dilakukan dengan membuat pembelajaran daring lebih interaktif dan menyenangkan, solusi yang dapat dilakukan salah satunya penggunaan media pembelajaran yang interaktif di kelas. Media pembelajaran bukanlah hal yang asing lagi dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat apapun yang dapat digunakan sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan pendidikan (Djamarah) & Zain, 2002). Jelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi berlangsungnya proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, yaitu (1) membuat waktu pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, (3) meningkatkan aktivitas pembelajaran, demikian pula pembelajaran siswa. Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melihat dan mengakses materi dan materi pembelajaran reguler dapat dibagi menjadi dua kategori, materi pembelajaran reguler dan materi pembelajaran online menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran reguler yaitu media pembelajaran yang dapat dipengaruhi langsung oleh proses pembelajaran, media pembelajaran online dan berbasis aplikasi yaitu media yang digunakan menggunakan aplikasi Canva dan terhubung dengan internet.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak lepas dari pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global memaksa dunia pendidikan untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan di masa depan membutuhkan sistem informasi dan teknologi informasi yang berperan tidak hanya sebagai sarana pendukung tetapi juga sebagai senjata utama penunjang keberhasilan dunia pendidikan agar mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017). Salah satu dari banyak aplikasi yang hadir di dunia teknologi adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, selebaran, brosur, bagan, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dll. disediakan di aplikasi Canva. Jenis presentasi yang tersedia di Canva antara lain kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan,

teknologi, dan lainnya. Manfaat aplikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut: tersedia banyak desain yang menarik; kreativitas guru dan siswa dalam merancang materi pembelajaran dapat ditingkatkan, karena sudah banyak fitur yang disediakan; menghemat waktu mempelajari materi yang sebenarnya; saat mendesain tanpa menggunakan laptop, bisa dilakukan melalui komputer. (Tanjung & Faiza, 2019)

Selain kelebihan dari aplikasi Canva ini, ada juga beberapa kekurangan mendasar yang dapat ditemukan pada aplikasi ini, yaitu jika ingin menggunakan Canva, setiap pengguna harus memiliki paket data untuk dapat login dan Anda dapat gunakan Canva, Selain desain yang ditampilkan di aplikasi Canva, ada beberapa templat berbayar, tetapi itu seharusnya tidak menjadi masalah karena ada banyak templat gratis yang bagus di luar sana. Dengan dikembangkannya penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia, banyak alasan yang menarik untuk dibahas yaitu dampak revolusi industri 4.0, dimana siswa dilatih untuk menguasai keterampilan-keterampilan baru, yang terlihat dari pengaruh dan hubungan dengan Revolusi 4.0, khususnya transformasi dalam segala aspek dengan perkembangan teknologi dan internet sebagai tujuannya. Kedua, media pembelajaran dalam arti menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang nyaman, nyaman dalam penggunaan, waktu, dan hasil yang dicapai. Ketiga, literasi visual siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Saat belajar bahasa Indonesia, banyak topik yang bisa diterapkan di bidang teknologi, khususnya di aplikasi Canva. Sebagai contoh menarik seperti pembelajaran tentang sastra dalam bentuk cerita pendek, siswa tidak hanya terobsesi dengan buku dan teks yang sering mereka lihat, tetapi membaca pemahaman dengan gambar di Canva, dia dapat memanfaatkan topik. pikiran, kreativitas, dan emosi mereka secara langsung dengan menggambar pada warna, suasana, gambar, dan simbol lain yang dapat digunakan dalam desain perangkat aplikasi Canva. Dengan pengembangan dan pemaparan yang akan dipaparkan selama pengembangan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pelajaran positif bagaimana sebuah aplikasi yang sudah banyak tersedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. digunakan memiliki karakteristik tersendiri. Ada media yang membantu pemahaman konsep, ada media yang berfokus pada peningkatan keterampilan. Dengan media Canva dapat memudahkan pembelajaran yang benar, terdapat pula fasilitas yang memudahkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan media Canva. Karakteristik materi pembelajaran online perlu dipelajari agar guru dapat dengan mudah memilih dan menggunakan sesuai dengan tujuan pembelajarannya melalui aplikasi Canva. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti berbagai materi pembelajaran online berbasis canva yang dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini menginterpretasikan dan mendeskripsikan data yang diperoleh berdasarkan kondisi di lapangan, yang tidak dapat diperoleh dengan metode statistik atau metode kuantitatif. Pendekatan ini mencakup berbagai strategi dan metode penelitian filosofis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data (Creswell, 2009) untuk pengembangan atau penggunaan aplikasi. Analisis kualitatif dan penelitian literatur dipilih sebagai metode penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Pemelibaraan

Wawancara mendalam digunakan sebagai wawancara yang dilakukan secara lebih bebas dan terbuka untuk menanyakan pendapat informan tentang penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Informasi profesional, guru dan siswa berpartisipasi dalam penelitian ini.

Periksa dokumen

Baca dengan cermat semua artikel di setiap literatur. Artikel tersebut menjadi dokumen berupa penelitian, bisa berupa artikel, buku, artikel, non penelitian di website resmi. Proses penelitian dibagi menjadi dua tahap. Prosedur kualitatif meliputi merancang instruksi wawancara, mengidentifikasi responden, melakukan wawancara mendalam dan memutuskan hasil wawancara. Yang pertama adalah proses penelitian dokumen, khususnya desain tinjauan, yang menyangkut pentingnya tinjauan pustaka yang dilakukan dengan strategi pencarian informasi dalam memilih metode analisis yang tepat. evaluasi, yaitu H. peneliti mengkaji arti nama atau ringkasan dari setiap dokumen dengan tujuan penelitian.

Analisis

Lakukan analisis, terutama kumpulkan informasi yang akan dibahas, karena informasi ini merupakan inti dari setiap artikel dibandingkan dengan informasi lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah berfokus pada pembelajaran media Canva. Perspektif gender dikembangkan oleh Luu (2011:123). Ciri-ciri perspektif gender adalah sebagai berikut.

1. Perspektif gender menekankan pentingnya mengkaji konteks sosial dan budaya penggunaan bahasa di mana artikel itu dibuat dengan Satu pendekatan dapat menekankan ukuran audiens dan praktik bahasa setelah teks yang baik dapat dibaca. Perspektif gender dapat menekankan bahwa menulis adalah aktivitas sosial. Belajar menulis untuk mengatasi rasa keterasingan yang sering dialami siswa saat menulis. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa memperoleh pengetahuan positif tentang bahasa, konten, dan gagasan dalam tulisan
2. Pendekatan ini melibatkan pengajaran siswa untuk menggunakan pola bicara secara konsisten atau bersama-sama, terutama dalam bentuk prosa. Pendekatan ini menekankan pentingnya interaksi antara penulis dan pembaca melalui artikel. Seiring dengan ciri-ciri di atas, bahan ajar berbasis teks sangat penting untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Teks dianalisis untuk bahasa, struktur dan tujuan. Pembelajaran online untuk layar lebar

Dalam era globalisasi bangsa Indonesia memiliki tugas politik, ekonomi dan komunikasi dalam dunia persaingan bebas. Konsep dan istilah baru Pertumbuhan dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara tidak langsung memperkaya bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diperkenalkan kepada siswa dengan tujuan melatih siswa dalam keterampilan berbahasa secara kreatif dan kritis mengungkapkan pikiran dan gagasannya. Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya berarti mengajarkan kepada siswa kemampuan berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan dan tugasnya (Khair, 2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan sangat penting dalam hal kemajuan pendidikan. Dengan bantuan ilmu pengetahuan yang dikembangkan pada tingkat pendidikan, kemajuan pendidikan menyesuaikan dengan realita zaman. Oleh karena itu, guru harus berpartisipasi aktif dalam pengembangan media yang digunakan di kelas sesuai dengan situasi dan keadaan siswa dan sekolahnya. Ketika mempelajari materi dalam bahasa Indonesia, guru juga didorong untuk memilih dan menggunakan perangkat pembelajaran yang relevan dengan siswanya dan materi yang diajarkannya. Nunu Mahnun (2012) menyatakan bahwa “media” berasal dari kata latin “media”, yang berarti “perantara” atau “presentasi”. Sedangkan media adalah sarana penyampaian pesan atau informasi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan kepada sasaran atau penerima pesan. Penggunaan media pendidikan dapat memberikan kontribusi untuk keberhasilan belajar. Taufik Syastra (2015) mengklaim bahwa lingkungan belajar adalah segala sesuatu dalam proses pembelajaran, baik fisik maupun teknis, yang dapat membantu guru menciptakan kondisi untuk mengajarkan mata pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diberikan. (Tafanao, 2018) Menurut Haney dan Ulmer

(1981), media mengklasifikasikan jenis utama lingkungan belajar sebagai berikut:

1. Proyektor adalah alat yang dapat menampilkan informasi, khususnya:

a) Grafik, publikasi, gambar diam.

b. Media proyek diam.

dibandingkan dengan pembawa suara. yaitu Keheningan suara dan gambar.

E. Gambar langsung (film). f. televisi

f. Multimedia.

2. Objek data multimedia adalah objek tiga dimensi yang mengandung informasi. Mereka bisa berupa benda nyata, seperti benda alam dan buatan manusia, atau pengganti, seperti benda buatan manusia yang terlihat asli. Media interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi.

Memberikan pengalaman yang lebih realistis (yang abstrak menjadi konkrit). vs. Menarik lebih banyak perhatian siswa (bukan kegiatan yang membosankan), mis. semua indera siswa diaktifkan. Menurut Santyasa, pembelajaran terdiri dari lima unsur inti: Messenger (pengajar), bahan pembelajaran, lingkungan belajar, alat komunikasi (siswa) dan tujuan pembelajaran. Lingkungan belajar sendiri merupakan alat, dokumen atau bahan pembelajaran yang digunakan guru dan siswa secara sistematis dalam pembelajaran. Oleh karena itu, lingkungan belajar merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran tidak dapat dilakukan tanpa lingkungan belajar, setidaknya diperlukan satu alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Lingkungan belajar memiliki tiga fungsi bawaan

Contoh Penggunaan canva dalam menulis iklan dan menulis cerpen di SMA Krian Sidoarjo

Peneliti memberikan contoh dua bahasa Indonesia yang dapat diimplementasikan pada aplikasi Canva. Secara khusus, materi bahasa Indonesia tingkat SMA di Krian Sidoarjo seperti: B. materi menyalin dan menulis, khususnya untuk menulis pesan. Bahan ajar kelas XII SMA KRIAN sidoarjo meliputi pembahasan pada topik “Membuat Artikel” dengan kompetensi utama “Menulis secara runtut sesuai dengan ciri-ciri menulis yang baik, baik berbicara maupun menulis”, langkah-langkahnya seperti: Tentukan topik, kumpulkan dokumentasi, kembangkan referensi dan kerangka kerja (Sobandi, 2013). Selama penerapan, siswa harus mampu menulis teks informatif sesuai dengan aturan yang dipelajari sebelumnya. Saat melamar, siswa sering diminta untuk menulis teks promosi di atas kertas atau di buku catatan. Namun, seiring kemajuan teknologi, siswa dapat belajar menggunakan teknik atau aplikasi desain populer seperti Canva. Saat guru mengajarkan siswa cara membuat iklan atau jenis iklan lainnya, ingatlah bahwa siswa juga belajar cara menggunakan Canva untuk membuat template yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Manfaatnya siswa tidak hanya mampu mengembangkan pengetahuan, kreativitas dan keterampilan, tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif. Sebaliknya, jika siswa berhasil dan mengetahui cara mengelola desain di Canva, mereka juga dapat mengunggah hasilnya ke media sosial mereka sendiri atau melakukannya sendiri jika ada anggota keluarga atau kerabat lain yang memiliki bisnis tersebut dan mempromosikannya dengan iklan.

Penulisan Karya Tulis Akademik, SMA/MA Esai Sastra Kelas X/2 Saat menulis cerpen menggunakan dokumen Menulis Cerpen Menggunakan Unsur Struktural, guru sering juga menyarankan menulis di buku atau karton berwarna untuk meningkatkan penampilan setiap anak Sekolah. cerita Namun kini teknologi sudah bisa digunakan kembali dalam proses pembelajaran. Template atau poster yang menarik dalam berbagai warna dan font menghidupkan siswa dan kisah mereka. Artinya, ekspresi perasaan, ekspresi dan perasaan bekerja sama. Jika tema Novelli adalah keberanian, semangat dan perjuangan, siswa dapat memilih warna dan tekstur artikel

sesuai dengan tema dan isi hati mereka sendiri. Misalnya, pada Hari Kemerdekaan dengan tema pahlawan dan perjuangan, siswa dapat mengekspresikan diri dengan memilih warna merah putih sebagai template poster, beserta bendera dan gambar lain yang sudah ada di atas kanvas. Jika salah satu cerpen yang ditulis siswa dalam bentuk sedih dapat diwarnai abu-abu atau ceria dan ceria, atau jika ingin menyajikan cerpen dengan tema tenang, dapat menggunakan warna-warna cerah seperti biru, pink, putih, kuning, dll. Dalam hal ini kemampuan kognitif siswa ditingkatkan melalui pengetahuan, teknologi, seni dan bentuk kreativitas lainnya. Poster ini juga dapat digunakan dan tidak hanya disimpan di perangkat atau laptop Anda, tetapi setelah diproduksi dan didesain, poster tersebut dapat dicetak dalam bentuk fisik. Dapat digunakan atau ditampilkan di laporan sekolah untuk memungkinkan anggota sekolah melihat hasil siswa secara individual dan menyempurnakan serta melengkapi laporan sekolah yang ada.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar sangat diperlukan untuk menunjang pendidikan. Mata kuliah media kali ini mengungkap teknologi dan media, salah satunya adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Bagaimana lingkungan belajar menyediakan sarana berupa informasi dan bagaimana mengasah kreativitas dan kompetensi siswa dalam belajar di sekolah? Aplikasi Canva dapat digunakan di dunia pendidikan. Canva adalah aplikasi online dengan beragam desain dan fitur yang membantu guru dan siswa mewujudkan pembelajaran, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya melalui teknologi. Merangsang perhatian dan minat belajar dengan menyajikan materi atau materi pelajaran yang menarik. Manfaat dan dampak lain penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia perlu dikaji lebih lanjut untuk mendukung kinerja dan keberhasilan penggunaan media pembelajaran Bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 8(I), 31–43.
- Canva. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Creswell, J. W. 2009. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Ibda, H. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi* (pp. 13–14). CV Pilar Nusantara.
- Jelantik, A. . K. 2019. *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0*. In *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0* (pp. 95–96). Deepublish.
- Khair, Ummul. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 2(1), 80–81.
- Miftah, M. 2014. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatkan Kualitas Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN. Vol. 2(1), 95–105.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. 2018. *Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?*. Jurnal Wahana Pendidikan Fisika. Vol. 3(1), 44.

- Samsiyah, N. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Kelas Tinggi* (pp. 11–14). CV. AE Media Grafika.
- Sobandi. 2013. *Bahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas XII* (M. Baihaqi (ed.)). Jakarta: Erlangga.
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2(2), 104–105.
- 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(2)
- Umar. 2014. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah. Vol. 11 (1), 137

