

IMPLEMENTASI CANVA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEKS NEGOSIASI KELAS X – 3 SMA NEGERI 22 SURABAYA

Aisyah Farah Diba ¹, Fransisca Dwi Harjanti ², Siti Umiati ³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

³Guru Bahasa Indonesia, SMA Negeri 22 Surabaya

✉email: farahdibaaisyah22@gmail.com ¹, fransisca_dwiharjanti@uwks.ac.id ²,
siti.umiati5@gmail.com ³

Abstract

Technological developments have an impact on making interactive media in learning. 21 century's learning media is more varied, especially Canva media. The purpose of this study was to find out the implementation of Canva media in Indonesian language learning at negotiating text for X – 3 class SMAN 22 Surabaya. This research also aims to make teachers more motivated in making learning media interesting, creative, and interactive. This type of research is qualitative using observation, interview, and documentation methods. The sources for this study were students in X – 3 Class SMAN 22 Surabaya. Existing data is in the form of behaviour in implementing Canva media at negotiating text material. The analytical method used in this case is interactive analysis. The presentation of the result of data analysis in this article uses an informal method. The result of implementation of Canva media in learning negotiating text for X -3 Class SMAN 22 Surabaya went well, conducive, and interactive. There are several weakness that arise when learning takes place. However, the advantages of this implementation have more impact than disadvantages. Learning that is monotonous and makes students bored can be overcome with the Canva application as an interactive learning media.

Article History

Submitted: 4 Juni 2024

Accepted: 9 Juni 2024

Published: 10 Juni 2024

Key Words

implementation; canva;
learning; negotiation

Abstrak

Perkembangan teknologi memberikan dampak pada pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran pada abad 21 lebih variatif terutama Canva. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi kelas X -3 SMAN 22 Surabaya. Penelitian ini juga bertujuan agar para guru lebih termotivasi dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif. Jenis penelitian ini berupa kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya. Data yang ada berupa perilaku dalam pengimplementasian media Canva pada materi teks negosiasi. Metode analisis yang digunakan berupa analisis interaktif. Penyajian hasil analisis data pada artikel ini menggunakan metode informal. Hasil implementasi media Canva pada materi teks negosiasi kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya berjalan baik, kondusif, dan interaktif. Ada beberapa kelemahan yang muncul ketika pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, keunggulan dari implementasi ini lebih memberikan dampak positif daripada kelemahannya. Pembelajaran yang monoton dan membuat peserta didik bosan dapat teratasi dengan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif..

Sejarah Artikel

Submitted: 4 Juni 2024

Accepted: 9 Juni 2024

Published: 10 Juni 2024

Kata Kunci

implementasi; canva;
pembelajaran; negosiasi

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi abad 21 mengalami perkembangan dan kemajuan yang pesat serta secara nyata dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dalam berbagai bidang. Dalam bidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan untuk menyiapkan sumber daya manusia agar lebih memiliki kualitas dan kompetensi dalam berbagai hal. Oleh karena itu perkembangan teknologi pada bidang pendidikan diawali dari hal dasar seperti proses pembelajaran.

Satu di antara unsur proses pembelajaran yang memiliki peran penting dan dapat digunakan oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan diharap bisa membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan memiliki dampak dalam peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Wati (2016, p. 3) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segenap bentuk yang dapat digunakan dalam proses penyaluran pesan. Selain itu, media pembelajaran mampu digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, tindakan, serta kemauan dari peserta didik. Proses pembelajaran yang terkendali diharapkan mampu memberikan dampak berupa suasana nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.

Awalnya, media pembelajaran sekadar dianggap sebagai sebuah alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak menjadi unsur penting yang selalu digunakan guru dalam proses pembelajaran. Namun, guru menyadari akan dampak positif media pembelajaran terhadap keberhasilan peserta didik abad 21. Terlebih lagi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, proses pembelajaran dituntut untuk mengikuti kodrat zaman peserta didik abad 21. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang kreatif, kondusif dan variatif agar tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik dan berpihak pada peserta didik.

Berdasarkan observasi pada 20 Januari 2024 di SMAN 22 Surabaya ternyata pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif masih kurang khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Para guru Bahasa Indonesia cenderung hanya menggunakan buku paket dan papan tulis serta menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Hal tersebut menjadikan pembelajaran monoton dan peserta didik cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan karena peserta didik terpaku pada gawai mereka untuk bermain game online.

Observasi dilakukan di kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya saat materi pelajaran Bahasa Indonesia. Tidak hanya observasi, wawancara juga dilakukan kepada beberapa peserta didik di kelas tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, untuk materi Bahasa Indonesia selama proses pembelajarannya memang jarang menggunakan media, tetapi untuk materi yang lain, beberapa guru di sekolah tersebut ada yang menggunakan media seperti Canva.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva menjadi satu di antara beberapa media yang mudah untuk diakses dan digunakan. (Pelangi, 2020, p.81) menyatakan bahwa aplikasi Canva merupakan platform desain berbasis daring yang memiliki berbagai desain infografik, poster, video grafik, bagan, brosur, logo, presentasi, sampul buku, dan lain sebagainya serta dapat terkoneksi dengan media sosial yang dimiliki. Canva sangat bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan rancangan template yang tersedia. Guru dan peserta didik dapat membuat desain pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif untuk menyampaikan materi di kelas.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang mengasyikkan untuk diaplikasikan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Indonesia. Satu di antara materi Bahasa Indonesia adalah materi Teks Negosiasi kelas X. Menurut KBBI teks negosiasi adalah teks yang di dalamnya berisi kegiatan berunding atau tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan atau persetujuan bersama antara beberapa pihak. Kesepakatan tersebut merupakan hal yang disetujui bersama setelah mengatasi berbagai perbedaan atau perselisihan antara dua belah pihak.

Penelitian mengenai penggunaan media Canva pada pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Hasil yang sama dari ketiga penelitian tersebut yaitu penggunaan Canva mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, artikel ini berisi penelitian implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi di kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya. Artikel ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan manfaat kepada semua guru

khususnya guru Bahasa Indonesia untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik turut terlibat aktif dan tidak merasa bosan selama pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan dikerjakan hanya sesuai fakta dan data yang sebenarnya. Sukmadinata (2017, p.60) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang tertuju pada analisi dan deskripsi dari suatu peristiwa atau aktivitas individu maupun kelompok secara nyata. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya. Cara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan menganalisis, mendeskripsikan, mencatat, dan menginterpretasikan keadaan nyata dalam implementasi media Canva pada pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada Mei 2024 di SMAN 22 Surabaya. Sumber pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya. Data yang ada berupa perilaku dalam pengimplementasian media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi.

Penelitian ini menerapkan teknik observasi langsung, yaitu pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap subjek yaitu peserta didik kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya saat pembelajaran berlangsung. Peneliti berada di kelas bersama peserta didik kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya dan memakai alat bantu kamera.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan mewawancarai peserta didik kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan media interaktif yaitu Canva. Wawancara yang dilakukan direkam sesuai izin pihak yang bersangkutan yaitu peserta didik kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya. Selain itu, peneliti juga mencatat jawaban selama sesi wawancara berlangsung.

Kemudian beberapa perilaku selama kegiatan pembelajaran juga menjadi satu di antara bentuk dokumentasi dalam penelitian. Hal tersebut dilakukan guna mengumpulkan data melalui pencatatan tertulis. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya. Dokumentasi tersebut berupa beberapa foto proses kegiatan serta hasil lembar kerja peserta didik kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya.

Setelah data terkumpul, data akan dipilah dan dipilih dalam artian mengarahkan, membuang yang tidak perlu serta mengorganisasikannya. Data dari kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya yang sudah dianalisis dapat diuraikan secara rinci sehingga tersusun dengan baik. Penyajian hasil analisis data tersebut juga dipadankan dengan teori dan penelitian terdahulu.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

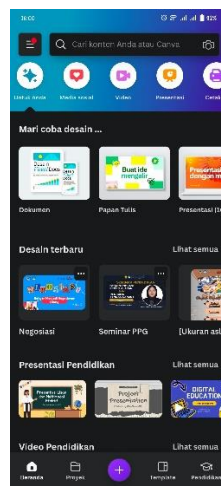
Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan baik observasi maupun wawancara, implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya berlangsung dengan baik, kondusif, dan interaktif. Pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya yang monoton dan membosankan dapat teratasi dengan mengaplikasikan media Canva dalam proses pembelajaran. Sebelum mengaplikasikan media canva, peserta didik merasa bosan sehingga mereka lebih memilih untuk bermain game online. Setelah menerapkan media Canva, peserta didik menjadi aktif selama proses pembelajaran.

Teknologi abad 21 mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam berbagai bidang pekerjaan, khususnya bidang pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi sudah akrab terdengar bagi pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki berbagai unsur di dalamnya. Satu di antara unsur pembelajaran berbasis teknologi

adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif sehingga pembelajaran tidak monoton dan peserta didik dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Saat ini, media pembelajaran yang sangat berperan dan sering digunakan dalam bidang pendidikan adalah Canva. Dijelaskan bahwa Canva merupakan sebuah alat bantu kreativitas serta kolaborasi untuk semua kelas yang ada. Canva merupakan platform desain yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Kegunaan platform ini sebagai pengembangan kreativitas serta keterampilan dalam kolaborasi, menciptakan pembelajaran visual dan komunikasi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Canva, n.d.).

Damarest dalam jurnal Rahmasari & Yogananti (2021, p.166) mengemukakan bahwa Canva merupakan sebuah platform desain baik web maupun aplikasi yang gratis dan dapat dengan mudah membantu penggunaanya dalam membuat desain dengan hasil yang profesional. Penggunaan dan pengoperasian aplikasi yang mudah juga platform Canva menyajikan fitur-fitur menarik yang bisa diaplikasikan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan dan interaktif. Canva menyajikan berbagai template visual yang menarik sesuai dengan bidang pendidikan serta dapat terkoneksi dengan media sosial yang dimiliki penggunaanya. Selain itu, aplikasi Canva dapat diunduh dalam berbagai bentuk seperti dokumen, foto, video, dan terkoneksi aplikasi lain bahkan situs mikro.



Gambar 1. Tampilan beranda Canva pada Android

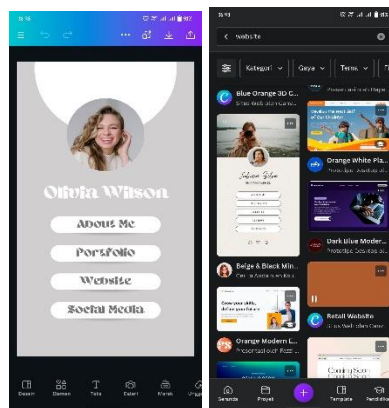
Enge dalam Arifiyanto et al. (2019.p.52) menyebutkan bahwa *microsite* atau situs mikro merupakan sebuah halaman web kecil atau individu yang terpisah dalam situs web utama. Situs mikro ini dapat memuat beberapa tautan yang didesain menjadi satu dan dibentuk sebagai sebuah situs web mini. Penggunaan *microsite* biasanya bertujuan agar beberapa tautan yang dikirim dapat menjadi satu dalam situs yang akan diluncurkan. Canva sangat bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran media pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan dengan template desain yang tersedia. Pendidik dan peserta didik dapat berkreasi dengan menghasilkan karya yang inovatif untuk ditayangkan sebagai media pembelajaran di kelas terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Satu di antara materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X adalah Teks Negosiasi. Teks negosiasi merupakan sebuah teks yang memuat runtutan tawar menawar dengan menempuh perundingan dalam memberi atau menerima agar kesepakatan bersama antar satu pihak dengan pihak yang lain dapat tercapai (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014, p.123). Berdasarkan definisi teks negosiasi tersebut, maka tujuan dari negosiasi yaitu mengurangi perbedaan kepentingan untuk mencapai sebuah kesepakatan. Negosiasi yang dilakukan dua pihak dengan kepentingan yang berbeda, perlu adanya mufakat untuk penyelesaian.

Implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi dilaksanakan di kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang interaktif, kodusif, dan menyenangkan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan karena sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar mereka.

Media Canva yang digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya berbentuk situs mikro. Situs mikro merupakan sebuah situs mini yang digunakan secara daring. Dalam situs mikro tersebut menampilkan asesmen diagnostik, video negosiasi, materi, LKPD, dan pranala untuk mengunggah LKPD. Situs mikro dari Canva tersebut dapat diakses peserta didik di mana pun dan kapan pun asal memiliki tautan yang masih aktif.

Pembuatan situs mikro Canva terbilang cukup mudah. Pertama yang perlu dilakukan adalah membuka akun Canva. Jika belum memiliki akun Canva maka registrasi terlebih dahulu untuk memiliki akun Canva. Dalam proses pembuatan situs mikro tidak harus akun Canva Pro atau akun Canva Pendidikan, akun Canva biasa sudah bisa digunakan untuk membuat situs mikro. Setelah memiliki akun Canva, masuk ke halaman beranda dan cari template yang ingin digunakan. Banyak template yang tersedia dalam Canva. Jika tidak menyukai template yang tersedia, bisa juga membuat desain baru.



Gambar 2. Tampilan pembuatan situs mikro Canva pada Android

Desain dibuat sekreatif mungkin dan disesuaikan dengan kebutuhan. Bisa dengan menambahkan elemen atau foto pada desain yang dibuat. Pada media pembelajaran yang telah dirancang, desain dibuat dalam bentuk satu lembar saja untuk memuat beberapa kolom yang nantinya bisa diklik sendiri oleh peserta didik. Setelah membuat desain dengan kolom asesmen diagnostik, video negosiasi, materi, LKPD, dan pranala untuk mengunggah LKPD, berlanjut dengan memasukkan tautan yang sesuai. Tautan tersebut akan menuju pada halaman yang diinginkan. Kolom asesmen diagnostik ditautkan dengan laman *wordwall* yang sudah dipersiapkan. Pada kolom materi ditautkan dengan halaman video sesuai gaya belajar peserta didik dari Youtube dan Google Drive. Kolom LKPD ditautkan dengan Google Form.



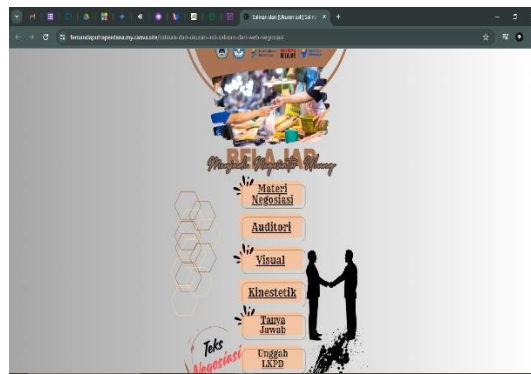
Gambar 3. Tampilan membagikan media Canva pada Android

Setelah memasukkan tautan, tahap selanjutnya adalah membagikan desain media pembelajaran tersebut. Cara membagikan desain pembelajaran tersebut dengan memilih bagian yang di dalamnya terdapat banyak cara seperti mengunduh, membagikan tautan, situs web, maupun dengan aplikasi lain. Media pembelajaran teks negosiasi ini dibagikan dengan situs web agar tercipta sebuah situs mikro sesuai dengan rencana awal. Setelah itu, ada beberapa gaya web yang bisa dibagikan. Ada presentasi, menggulir, navigasi klasik, dan standar. Gaya presentasi digunakan agar kontrol halaman situs dapat dengan mudah dilakukan. Gaya menggulir digunakan untuk efek paralaks pada situs halaman tunggal. Gaya navigasi klasik digunakan untuk situs multi halaman dengan bar navigasi. Media pembelajaran teks negosiasi menggunakan gaya web presentasi.

Alur implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya diawali dengan berdoa terlebih dahulu, tanya jawab dengan pertanyaan pemantik seputra materi negosiasi, kemudian asesmen diagnostik berupa game dari laman *wordwall:wordsearch* yaitu mencari kata yang berhubungan dengan teks negosiasi untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik. Memasuki kegiatan inti pembelajaran, peserta didik diminta untuk memindai kode QR yang berisi tautan situs mikro dari Canva yang sudah dipersiapkan. Peserta didik dapat mengakses situs mikro tersebut menggunakan gawai maupun laptop.



Gambar 4. Tampilan situs mikro Canva pada Android



Gambar 5. Tampilan situs mikro Canva pada laptop

Setelah memasuki situs mikro, peserta didik kelas X – 3 diarahkan untuk mengklik materi pembelajaran yang berisi rekaman maupun video negosiasi sesuai dengan gaya belajar mereka. Bagi peserta didik dengan gaya belajar auditori dapat mengklik kolom auditori dan akan tersambung ke akun google drive guru berisi rekaman negosiasi. Begitu juga dengan peserta didik yang gaya belajarnya visual dan kinestetik dapat mengklik kolom sesuai gaya belajar mereka dan akan tersambung ke youtube.

Setelah mengamati video dan mendengarkan rekaman negosiasi, peserta didik diarahkan untuk mengklik kolom tanya jawab yang di dalamnya berisi beberapa pertanyaan yang sesuai dengan video dan rekaman yang sudah mereka amati dan dengarkan. Setelah menjawab beberapa pertanyaan, peserta didik secara berkelompok diarahkan untuk mengklik kolom unggah LKPD yang terkait dengan Google Form. LKPD tersebut juga didesain dengan Canva.





Gambar 6. Peserta didik membuka situs Canva

Dari pemaparan tersebut memberikan bukti bahwa aplikasi Canva sangat bermanfaat dan multifungsi. Tidak hanya berupa presentasi, poster, dan video saja yang ditampilkan. Akan tetapi, beberapa hal seperti video, gambar, bahkan dari aplikasi lain yang bisa digabungkan dalam desain pembelajaran situs mikro dari Canva. Implementasi media Canva tersebut menjadikan peserta didik kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Meskipun mereka baru pertama kali mencoba untuk mengakses situs mikro dari Canva, mereka tidak kesulitan. Peserta didik terlihat tenang dalam mengakses situs mikro Canva tersebut, karena memang kodrat zaman mereka yang mumpuni untuk mengakses segala jenis teknologi.

Pengimplementasian media Canva dalam pembelajaran sangat mudah dan memberikan banyak manfaat kepada guru dan peserta didik. Selain mudah untuk diakses, Canva juga sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik abad 21 sehingga memotivasi dan meningkatkan minat serta hasil belajar mereka, khususnya di kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya yang sebelumnya pembelajaran Bahasa Indonesia sangat monoton, kini dengan implementasi media Canva, menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia menarik, kreatif, inovatif, dan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Peserta didik lebih memahami apa yang disampaikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan Canva ini sangat cocok untuk semua karakteristik peserta didik baik visual, auditori, dan kinestetik. Pembelajaran dengan media Canva sangat efisien untuk digunakan. Selain dapat meningkatkan minat peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran, aplikasi Canva juga memiliki banyak penyajian yang bisa memikat guru dan peserta didik. Dengan menerapkan Canva sebagai media pembelajaran dapat memfasilitasi dan membantu guru untuk menyiapkan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan tentu saja berbasis teknologi.

Kelemahan dari situs mikro Canva hanya pada jaringan internet, apabila jaringan internet tidak stabil maka peserta didik tidak bisa mengakses situs mikro tersebut dengan lancar karena aplikasi Canva memang harus diakses secara daring, tetapi hal tersebut tidak terlalu menyulitkan peserta didik karena mereka mempunyai rasa berbagi yang tinggi jika ada satu di antara teman mereka tidak memiliki jaringan internet, peserta didik yang lain akan memberikan hotspot kepada mereka. Meskipun demikian, implementasi media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi ide cemerlang bagi guru yang masih bingung dalam memilih media pembelajaran. Selain sangat mudah digunakan, Canva juga memiliki banyak pilihan template yang menarik dan unik yang bisa membantu meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun dan mendesain media pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dan membosankan dapat teratasi dengan mengimplementasikan media Canva dalam pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan interaktif serta meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik.

D. SIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan mengenai implementasi media Canva, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva sangat efisien dan efektif digunakan dalam pembelajaran terutama materi teks negosiasi. Implementasi media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi kelas X – 3 SMAN 22 Surabaya berjalan lancar walaupun sedikit ada kendala karena jaringan internet yang kurang stabil. Akan tetapi, hal tersebut dapat teratasi dengan saling memberikan hotspot.

Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias selama pembelajaran dengan mengimplementasikan media Canva berlangsung.

Aplikasi Canva merupakan satu di antara aplikasi penunjang pembelajaran yang mudah untuk diakses, dengan berbagai fitur yang tersedia, pendidik dan peserta didik bisa memilah dan memilih berbagai template yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan atau dipresentasikan.

Dengan menggunakan situs mikro dari Canva, memudahkan pendidik untuk mendesain pembelajaran dari berbagai sumber maupun aplikasi ke dalam satu situs web saja. Selain itu, keaktifan dan prestasi belajar peserta didik akan meningkat karena pembelajaran disampaikan dengan menyesuaikan gaya belajar mereka dan pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan.

Untuk mengetahui implementasi, keefektifan, manfaat dan keunggulan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut sebagai penunjang keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa Canva dalam berbagai materi.

REFERENSI

- Wati, E. R. Ragam Media Pembelajaran, Jakarta: Kata Pena 2016, 3.
- Pelangi, G. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), Desember 2020, 79 – 96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2>. 79 – 96
- Sukmadinata, N.S. Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, 60.
- Arifiyanto, A., Utari, P., & Rahmanto, A. N. "Platform Microsite: Konvergensi Media Publikasi Kementerian Keuangan RI di Era Literasi Digital". Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 8(2), Desember 2019, 45 – 56. <https://doi.org/10.14710/interaksi.8.2.46-56>
- Canva. (n.d.). "Canva untuk Pendidikan". Internet: http://canva.com/id_id/pendidikan/ (12 Mei 2024)
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. "Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain):. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7 (01), Februari 2021, 165 – 178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>