

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG
SMA/MA**

Garris Pelangi
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
garris.pelangi18@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak

Artikel ini merupakan penelitian pengembangan yang mengandalkan beberapa literasi yang didapat dan dijabarkan. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pembahasan ini mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam pendidikan. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar, selain menggunakan buku atau metode ceramah, guru pun diharapkan mempunyai media pembelajaran yang berbeda dan menyesuaikan materi serta kondisi pada peserta didiknya masing-masing. Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, setiap orang diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai penunjang segala aktivitas yang ada, begitupun dalam ranah pendidikan. Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa *template*, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

Kata Kunci: *Aplikasi Canva; Media pembelajaran; Pelajaran bahasa Indonesia; Teknologi.*

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib dan selalu hadir dalam jenjang pendidikan, baik itu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, ataupun Perguruan Tinggi. Bahasa merupakan seperangkat ujaran yang memiliki arti atau makna yang dihasilkan dari alat ucap. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif sesuai etika yang berlaku baik lisan maupun tulisan, menghargai serta bangga

menggunakan bahasa Indonesia, menikmati dan memanfaatkan karya sastra dalam wawasan yang lebih luas, serta menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial (Samsiyah, 2016). Pelajaran bahasa Indonesia sangatlah penting dan mempunyai peran yang besar dalam dunia pendidikan yang ada di Indonesia. Dalam setiap pembelajaran baik itu pembelajaran bahasa Indonesia atau pembelajaran lainnya, diperlukanlah salah satu pendukung dalam suatu proses pembelajaran pada tataran pendidikan yaitu media pembelajaran.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, terkhusus Negara Kesatuan Replublik Indonesia. Dewasa ini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap pengajar dan pelajar dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran.

Era abad XXI yang identik dengan era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berbagai bentuk perubahan yang paragdigmatis. Secara makro ada enam tren yang tengah melanda dunia memasuki era abad XXI. Pertama, revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan.

Kedua, globalisasi makin memperkuat integrasi antara belahan dunia ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informatika, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, globalisasi, korporasi menyebabkan terjadinya pendaratan dunia. Keempat, perubahan dunia yang sangat cepat. Kelima, bertumbuhnya komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan, informasi, dan jaringan. Keenam, fenomena makin kencangnya tuntunan kreativitas dan inovasi sebagai modal individu dalam menghadapi persaingan yang berlangsung (Jelantik, 2019).

Media dalam lingkup yang sempit dapat diartikan sebagai komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam lingkup luas, media dapat diartikan sebagai pemanfaatan secara maksimum semua komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo yang dimaksud dalam media ialah semua bentuk perantara yang di pakai orang dalam penyebaran ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan, istilah pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan pembelajaran. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pembelajar (peserta didik) dengan guru (pengajar), sehingga proses pembelajaran seperti ini bagian dari proses komunikasi antar manusia (Miftah, n.d.). Dapat diartikan bahwa media pembelajaran ialah alat atau perantara dalam membantu proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang baik dan berbasis pada teknologi.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntunan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis,

spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut.

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019)

Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi Canva ini, ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan Canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa *template* yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus tetapi gratis saat dipakai.

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva. Menarik contoh seperti pembelajaran sastra berbentuk puisi, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada Canva ini memanfaatkan mata pelajaran puisi yang ditulis oleh peserta didik dengan

menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan serta tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistika atau dengan cara – cara kuantifikasi. Pendekatan ini mengasumsikan secara filosofis yang berbeda, strategi penyelidikan, dan metode pengumpulan data, analisis dan interpretasi (Creswell, 2009) yang bertujuan untuk mengembangkan atau pemanfaatan suatu aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah aplikasi Canva sebagai pemanfaatan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ialah berupa pengumpulan data dengan studi literatur dan menjabarkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Canva, serta bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada salah satu contoh materi pelajaran jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pembahasan

Media Pembelajaran bahasa Indonesia

Di era globalisasi, bangsa Indonesia harus ikut berperan di dalam dunia persaingan bebas, baik di bidang politik, ekonomi, maupun komunikasi. Konsep dan istilah baru dalam pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi (IPTEK) secara tidak langsung memperkaya khasanah bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia disuguhkan pada peserta didik guna memiliki tujuan untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya ialah membelajarkan peserta didik mengenai keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya (Khair, 2018). Pengaruh teknologi di kalangan pendidikan sangatlah penting dalam kemajuan pendidikan. Melalui ilmu pengetahuan yang dikembangkan pada tataran pendidikan, membuat pendidikan maju bersamaan dengan kondisi zaman. Maka dari itu, guru haruslah berperan aktif untuk mengembangkan media yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran, dengan melihat keadaan situasi dan kondisi peserta didik dan sekolahnya. Dengan proses pembelajaran pada materi mengenai bahasa Indonesia, seorang guru juga dianjurkan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan materi yang akan dipelajarkan.

Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin yaitu “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyaluran pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Taufik Syastra (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Tafanao, 2018)

Macam-macam media menurut Haney dan Ulmer (1981) membagi kategori utama media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media penyajian yaitu media yang mampu menyajikan informasi, diantaranya:
 - a. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam.

- b. Media proyek diam.
 - c. Media audio.
 - d. Audio ditambah visual diam.
 - e. Gambar hidup (film).
 - f. Televisi.
 - g. Multimedia.
2. Media objek yang mengandung informasi, ialah benda tiga dimensi yang mengandung informasi. Bisa objek sebenarnya seperti objek alam dan buatan, ataupun objek pengganti seperti buatan manusia yang menyerupai benda sebenarnya.
 3. Media interaksi yaitu media yang memungkinkan untuk berinteraksi.(Ibda, 2019)

Dewasa ini, perkembangan teknologi dan pengetahuan semakin pesat, maka media pembelajaran berfungsi sebagai berikut.

- a. Memudahkan pembelajaran bagi peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret).
- c. Menarik perhatian peserta didik lebih besar (kegiatannya tidak membosankan).
- d. Semua indera peserta didik dapat diaktifkan.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.(Umar, 2014)

Menurut Santysa, proses pembelajaran memiliki lima komponen inti: komunikator (guru), bahan pembelajaran, media pembelajaran, komunikan (peserta didik) dan tujuan pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran sendiri merupakan alat, bahan, atau materi ajar yang telah disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran adalah suatu kesatuan di dalam sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa adanya media pembelajaran,

proses pembelajaran tidak mungkin terlaksana, paling tidak perlu adanya medium untuk menyampaikan bahan ajar tersebut. Ada tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, yaitu; stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, informasi yang menaampilkkan penjelasan dari guru (Aji, 2020). Dalam pembahasan ini, peran guru, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran bahasa Indonesia, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan guru maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

Maka dari itu, pada zaman ini teknologi semakin pesat dan maju, guru haruslah memilih-milih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Canva. Media ini diarahkan lebih cocok pada peserta didik jenjang SMP atau SMA, tetapi pada pengembangan ini difokuskan pada jenjang SMA. Untuk itu, Canva dipilih dalam pembahasan ini karena dirasa pada jenjang pendidikan tersebut dan pada masa ini peserta didik sudah mengenal teknologi dan mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran begitupun dengan guru. Aplikasi ini juga dapat dipakai melalui gawai ataupun laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat juga ranah pendidikan dan materi pelajaran. Berikut ulasan mengenai aplikasi Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Canva dalam media pembelajaran bahasa Indonesia

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.(Canva, n.d.)

Jutaan Gambar	Buat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, bahkan bisa mengunggah gambar sendiri.
Filter Foto	Edit foto menggunakan filter siap pakai, atau bila lebih profesional, gunakan pengedit foto. Selalu ada pilihan untuk setiap pengguna.
Ikon dan Bentuk Gratis	Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah. Pilih dari ribuan elemen untuk desain pengguna, atau unggah elemen sendiri.
Ratusan Font	Akses beragam font keren yang cocok untuk setiap desain. Semua siap digunakan dan bisa diperoleh di Canva.

Tabel canva

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva.

Kelebihan aplikasi Canva

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 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.
3. 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.

Kekurangan aplikasi Canva

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.

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. 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 (Misbahudin et al., 2018). Biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu

secara langsung ataupun daring, 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. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat *template* yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik “Presentasi” maka *template* yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, *template* atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point.

Pemanfaatan *template* Power Point dalam Canva tidak dirujukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu *template* untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan Canva, guru juga bisa memakai *template* dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah *background* video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

Contoh dan Manfaat Penggunaan Canva dalam Materi Memproduksi Teks Iklan dan Menulis Puisi pada Jenjang SMA/MA Bagi Peserta Didik

Peneliti mengambil contoh pada dua mata pelajaran dalam bahasa Indonesia yang dapat diimplementasikan dalam aplikasi Canva. Yaitu materi bahasa Indonesia jenjang SMA/MA pada pembelajaran materi memproduksi teks iklan dan pada materi sastra yaitu menulis puisi. Dalam materi bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XII Kurikulum 2013 terdapat pembahasan mengenai “Memproduksi Teks Iklan” dengan kompetensi dasar “Memproduksi teks iklan yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang baik, baik secara lisan maupun tulisan” dengan langkah-langkah seperti; menentukan tema, mengumpulkan bahan, menyusun kerangka, dan mengembangkan kerangka (Sobandi, 2013).

Dalam penerapannya, peserta didik diharapkan mampu memproduksi teks iklan sesuai ketentuan yang sudah di pelajari sebelumnya. Biasanya dalam menerapkan, peserta didik diminta untuk menulis di selembaran atau buku tulis untuk membuat teks iklan. Akan tetapi dengan kemajuan teknologi, peserta didik dapat diajarkan melalui teknologi atau aplikasi desain yang sudah banyak disediakan salah satunya yaitu Canva. Bila guru sudah mengajarkan peserta didik dalam pembuatan iklan atau sejenis promosi lainnya, tak lupa peserta didik juga diperkenalkan untuk menggunakan aplikasi Canva sebagai media pendukung untuk membuat desain sesuai kebutuhan. Manfaat yang bisa didapat peserta didik ialah, selain dapat melatih ilmu pengetahuan, kreativitas serta keterampilan juga mengasah kognitif peserta didik. Dilain sisi, bila peserta didik sudah berhasil dan dapat mengoperasikan desain pada Canva, ia juga bisa mengunggah hasilnya itu dalam media sosial pribadinya, atau membuat sendiri bilamana anggota keluarga atau kerabat lainnya memiliki usaha dan mempromosikannya lewat poster iklan yang dibuatnya.

Pembelajaran puisi, bahasan sastra yang terdapat dalam jenjang SMA/MA Kelas X/2 dengan materi “Menulis Puisi dengan Memperhatikan Unsur Pembangunnya” dalam pembuatan puisi, biasanya guru juga menganjurkan

peserta didik untuk membuat melalui tulisan dalam buku atau karton berwarna untuk lebih memperindah penampilan puisi masing-masing peserta didik. Tetapi saat ini, teknologi lagi-lagi dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Desain atau poster yang menarik dan mempunyai variasi warna dan tulisan yang beraneka ragam, membuat minat peserta didik serta puisinya itu dapat hidup. Puisi merupakan pengungkapan perasaan, ekspresi, serta emosi yang dikolaborasikan di dalamnya. Bila mana puisi itu ditulis dengan tema keberanian, semangat, dan perjuangan, maka peserta didik dapat memilih warna serta model tulisan sesuai dengan tema dan isi hati masing-masing.

Seperti misalnya hari kemerdekaan, bertema pahlawan dan perjuangan, maka peserta didik dapat menuangkan ekspresinya dengan memilih warna merah dan putih sebagai *template* dalam posternya itu, ditambah dengan ilustrasi bendera dan lainnya yang sudah tersedia dalam Canva. Bila mana juga puisi yang dituangkan peserta didik berupa kesedihan bisa dituangkan dalam warna abu-abu ataupun kesenangan dan kegembiraan, keceriaan, atau ingin menampilkan puisi dengan tema ketenangan, bisa memakai warna-warna cerah seperti biru, pink, putih, kuning, dan sebagainya. Dalam hal ini juga kognitif peserta didik diasah dengan pengetahuan, teknologi, seni, dan kreativitas lainnya. Poster ini juga dapat dimanfaatkan bukan hanya disimpan saja dalam gawai atau laptop, tetapi jika sudah jadi poster yang dibuat dan di desain ini dapat di print untuk mendapatkan wujud fisik. Bisa digunakan atau ditampilkan dalam mading sekolah, agar anggota sekolah bisa melihat hasil dari masing-masing peserta didik dan memperindah serta mengisi mading sekolah yang ada. Adapun contoh desain sederhana yang dapat disajikan dan dilihat oleh para pembaca dalam mengembangkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut.

Berikut, contoh hasil desain yang dibuat melalui aplikasi Canva.



Gambar 1. Contoh poster iklan Gambar 2. Contoh poster puisi

Berdasarkan pemaparan di atas, agaknya pembaca dapat mengetahui tutorial sederhana untuk mendapatkan serta menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran ataupun dalam keperluan lainnya, tutorial ini disajikan dengan menggunakan gawai, dengan alasan gawai lebih mudah dan banyak dijangkau setiap orang terutama peserta didik untuk pembelajaran maupun aktivitas lainnya. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

➤ Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva

Aplikasi Canva dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, berikut adalah langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva dengan mengandalkan gawai yang mana dapat dijangkau oleh banyak orang.

1. Mendownload Aplikasi Canva Melalui Play Store.

Jika ingin mendapatkan aplikasi Canva, cara pertama ialah mendownload aplikasi Canva melalui Play Store, dengan cara membuka play store, kemudian ketik 'Canva' pada kolom penelusuran, nanti secara otomatis aplikasi Canva ini akan muncul, lalu klik instal dan tunggu hingga aplikasi Canva terdownload dan dapat dibuka.

2. Membuat Akun Canva.

Setelah aplikasi Canva sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi Canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email. Guru atau peserta didik bisa klik pilihan itu untuk membuat akun di Canva, dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan.

3. Membuat Desain Melalui Canva.

Setelah sudah membuat akun di Canva, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan Canva sesuai kebutuhan. Aplikasi Canva ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, video, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. *Template* yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi Canva, bisa guru dan peserta didik gunakan *template* itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan. Adapun contoh cara sederhana untuk membuat desain di aplikasi Canva, sebagai berikut:

Jika ingin membuat desain baru/sendiri, guru dan peserta didik bisa klik tanda (+) berwarna hitam pada pojok kanan bawah untuk memulai mengedit kolase foto, dan sebagainya. Setelah sudah terbuka, banyak pilihan yang bisa digunakan, seperti pilihan kolase foto, teks, gambar, video, stiker, ilustrasi, *template*, logo, halaman. Jika sudah seperti itu, langkah selanjutnya ialah membuat desain yang diinginkan. Belajarlah untuk mencoba-coba semua fitur yang ada pada aplikasi Canva, agar semakin lancar untuk menggunakan aplikasi ini.

Bila mana guru dan peserta didik ingin membuat suatu desain yang sudah disediakan pada aplikasi Canva, caranya mudah. Cukup mencari *template* atau desain mana yang ingin digunakan. Setelah sudah menemukan desain yang sesuai, langkah selanjutnya ialah mengklik desain tersebut, setelah diklik, akan muncul tulisan 'Edit' pada desain tersebut. Klik tulisan 'Edit' lalu akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan

lain sebagainya. Belajarlah mencoba-coba untuk membuat desain yang menarik, guru dan peserta didik pasti dapat mengerti menggunakan aplikasi ini.

4. Menyimpan Hasil Desain dari Canva.

Setelah desain yang Anda buat sudah selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah Anda buat. Cara menyimpannya ialah, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain Anda akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file Anda.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam *template* serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia.

Daftar Pustaka

Aji, W. N. dan D. B. P. S. 2020. *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra*. Jurnal Metafora. Vol. VI (2), 147–157.

- 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.