

## Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang

Hana Silma Hadana<sup>1</sup>, Asep Purwo Yudi Utomo<sup>2</sup>, Nurussaadah<sup>3</sup>, Titis Ardyasti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang

Email : [hanashadana@gmail.com](mailto:hanashadana@gmail.com)<sup>1</sup>, [aseppyu@mail.unnes.ac.id](mailto:aseppyu@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>, [nurussaadah17@gmail.com](mailto:nurussaadah17@gmail.com)<sup>3</sup>, [ardyastitis@gmail.com](mailto:ardyastitis@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstract

*Technological developments have an impact on making interactive media in learning. Today'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 in negotiating text material for class X SMA N 11 Semarang. 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. This research was conducted in January 2023 at SMA Negeri 11 Semarang. The sources for this study were students in Class X SMA Negeri 11 Semarang. Existing data is in the form of behavior in implementing Canva media in learning Indonesian in negotiating text material. The analytical method used in this case is interactive analysis. The presentation of the results of data analysis in this article uses an informal method. The results of the implementation of Canva media in learning Indonesian in the negotiating text material for class X SMA N 11 Semarang went well, conducive, and interactive. There are several weaknesses 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 medium.*

**Keywords:** *implementation, media, canva, learning, negotiation*

### Abstrak

Perkembangan teknologi berdampak pada pembuatan media interaktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran masa kini lebih variatif terutama media Canva. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks negosiasi kelas X SMA N 11 Semarang. 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. Penelitian ini dilakukan pada Januari 2023 di SMA Negeri 11 Semarang. Sumber pada penelitian ini yaitu peserta didik di Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Data yang ada berupa perilaku dalam pengimplementasian media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks negosiasi. Metode analisis yang digunakan dalam hal tersebut berupa analisis interaktif. Penyajian hasil analisis data pada artikel ini menggunakan metode informal. Hasil implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks negosiasi kelas X SMA N 11 Semarang berjalan dengan baik, kondusif, dan interaktif. Ada beberapa kelemahan yang timbul ketika pembelajaran berlangsung. Akan tetapi,

---

Received November 30, 2022; Revised Desember 22, 2022; Januari 31, 2023

\* Hana Silma Hadana, [hanashadana@gmail.com](mailto:hanashadana@gmail.com)

keunggulan dari implementasi ini lebih memiliki dampak daripada kelemahannya. Pembelajaran yang monoton dan membuat peserta didik bosan dapat teratasi dengan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif.

**Kata Kunci:** implementasi, media, canva, pembelajaran, negosiasi

## **1. PENDAHULUAN**

Teknologi pada abad 21 memiliki perkembangan dan kemajuan yang pesat. Perkembangan teknologi secara nyata dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Tentunya, perkembangan teknologi ini hadir berbagai bidang. Tidak luput pula dalam bidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan untuk menyiapkan sumber daya manusia agar lebih memiliki kualitas dan kompetensi dalam berbagai hal. Maka dari itu, perkembangan teknologi pada bidang pendidikan diawali dari hal dasar yaitu proses pembelajaran.

Hakikat proses pembelajaran seperti proses komunikasi, yaitu runtutan penyampaian pesan oleh sumber pesan dengan saluran atau media tertentu yang diberikan kepada penerima pesan. Komunikasi berupa pesan yang akan disampaikan berisi didikan atau ajaran yang terdapat pada kurikulum. Sumber pesan tersebut bisa jadi guru, peserta didik, ataupun orang lain. Saluran yang dimaksud ialah media pendidikan sedangkan penerima pesan ialah peserta didik atau guru. Proses pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai komponen yang terpadu dan bekerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut yaitu tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, bahan ajar, metode dan strategi pembelajaran, alat atau media, sumber pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran (Sadiman et al., 2018, p. 11).

Salah satu unsur dalam pembelajaran yang memiliki peran penting dan dapat digunakan oleh guru guna mencapai tujuan dari pembelajaran ialah media pembelajaran. Ketika media pembelajaran digunakan pada proses pembelajaran, diharapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi pada peserta didik. Selain itu, penggunaan media diharapkan memiliki dampak dalam peningkatan prestasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu, sudah seharusnya guru mempergunakan media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran serta peningkatan keaktifan dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Daryanto, 2016, p. 6).

Kata media bermula dari bahasa Latin serta bentuk jamak dari kata medium. Secara leksikal, media memiliki arti pengantar atau perantara (Ramli, 2012, p. 1). Dalam perspektif pembelajaran, media merupakan bentuk pengantar informasi kepada peserta didik yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang lebih efektif (Nurrita, 2018, p. 172). Secara khusus, media pembelajaran cenderung didefinisikan sebagai alat grafis, elektronik, atau fotografis guna mencerap, memproses, serta menyusun kembali sebuah informasi visual atau verbal yang akan disampaikan kepada peserta didik (Arsyad, 2015, p. 3).

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. Hal tersebut dilakukan guna mendorong proses pembelajaran yang mampu memiliki tujuan pembelajaran, dan situasi pembelajaran dapat terkendali. Proses pembelajaran yang terkendali diharapkan mampu memberikan dampak berupa suasana nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pada mulanya, perkembangan media pembelajaran sekadar dianggap sebagai sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran yang bisa dipakai oleh para guru. Media tidak menjadi unsur penting yang akan selalu guru gunakan pada pembelajaran. Namun, kini guru semakin sadar akan dampak penting media yang dapat membantu proses pembelajaran. Terlebih pula dengan perkembangan teknologi yang kini semakin pesat, proses pembelajaran dituntut untuk menggunakan media yang lebih variatif (Sapriyah, 2019, p. 470)

Iskandar (2019, p. 23) berpendapat bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran menjadi aspek yang wajib diperhatikan oleh pendidik. Hal tersebut disebabkan oleh media pembelajaran yang menjadi hal utama dalam terwujudnya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, teknologi juga harus memperoleh perhatian dari para guru sebab teknologi terlibat terhadap penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Suasana pembelajaran yang efektif dan kondusif akan tercipta dari penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, materi pelajaran juga dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam realitas di lapangan berdasarkan observasi, pada 28 Oktober 2022 di SMA Negeri 11 Semarang bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang variatif masih sangat kurang. Media pembelajaran yang kerap digunakan ialah media cetak yang didukung alat bantu sederhana seperti spidol dan papan tulis. Media cetak ini dianggap sebagai media yang paling mudah bagi guru karena mudah dikembangkan dan dicari dari beberapa sumber. Dalam pembelajaran di kelas X lebih intens menggunakan lembar kerja siswa yang disediakan oleh sekolah.

Observasi dilakukan pada tiga kelas di kelas X SMA Negeri 11 Semarang yang sedang memiliki jam pelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat satu kelas yang pembelajarannya menerapkan media audio visual sedangkan kedua kelas lain hanya media cetak yang digunakan. Dari ketiga kelas tersebut terdapat perbedaan dari ketertarikan peserta didik serta keaktifan peserta didik. Kelas yang mengaplikasikan media audio visual menjadi kelas yang paling interaktif dibandingkan kelas lainnya.

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa peserta didik dalam ketiga kelas tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, di sekolah tersebut jarang mengaplikasikan media pembelajaran yang bervariasi terutama aplikasi Canva. Media pembelajaran masih sederhana, akibatnya peserta didik merasa cepat bosan. Artikel ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui implementasi media Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks negosiasi kelas X SMA Negeri 11 Semarang.

Media pembelajaran saat ini yang menjadi salah satu hasil perkembangan teknologi adalah aplikasi Canva. (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 dari templat yang tersedia. Guru dan peserta didik dapat berkreasi dalam sebuah karya yang kreatif dan menarik. Kreasi tersebut dapat ditayangkan sebagai media pembelajaran di kelas.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang mengasyikkan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Aplikasi ini dapat digunakan dalam pembuatan media pada materi yang akan disampaikan. Salah satu materi Bahasa Indonesia kelas X semester genap ialah teks negosiasi. Teks negosiasi dapat diartikan sebagai teks yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah sengketa. Definisi teks negosiasi ialah naskah yang

memuat tentang interaksi sosial dengan tujuan mencapai kesepakatan antar pihak-pihak yang mempunyai urgensi berbeda (Farhan et al., 2018, p. 224).

Penelitian mengenai penggunaan media Canva pada pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu seperti Purba dan Harahap (2022), Desniarti et al. (2022), Alfian et al. (2022). Hasil yang sama dari ketiga penelitian tersebut yaitu penggunaan Canva mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Ketiga penelitian juga menerangkan manfaat media Canva dalam pembelajaran. Selain ketiga penelitian tersebut, ada pula penelitian Fauziah et al. (2022). Dari penelitian tersebut, ditemukan faktor pendukung serta penghambat dalam penggunaan media Canva bagi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks negosiasi belum pernah dilakukan. Apalagi di kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Dengan demikian, dalam artikel ini diharapkan akan bermanfaat dalam memotivasi semua guru khususnya guru Bahasa Indonesia di sekolah menengah baik pertama maupun atas untuk melakukan inovasi dengan kreatif. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan pembelajaran berbasis teknologi berupa media interaktif. Hal tersebut memiliki tujuan guna peserta didik tidak jemu dengan pembelajaran yang monoton.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dapat diartikan bahwa penelitian ini dikerjakan hanya sesuai dengan fakta yang ada. Sukmadinata (2017, p. 60) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif ialah penelitian yang tertuju pada analisis dan deskripsi dari suatu peristiwa atau aktivitas individu maupun kelompok sosial secara nyata. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks negosiasi kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Cara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menganalisis, mendeskripsikan, mencatat dan menginterpretasikan keadaan nyata dalam implementasi media Canva pada pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada Januari 2023 di SMA Negeri 11 Semarang. Sumber yang terdapat pada penelitian ini yaitu peserta didik di Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Data yang ada berupa perilaku dalam pengimplementasian media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi.

Metode pengumpulan data yang diaplikasikan pada penelitian ini ialah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah pertama ialah observasi partisipatif, Haryoko et al. (2020, p. 156) berpendapat bahwa dalam observasi partisipatif, peneliti melakukan pengamatan, mendengarkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas yang sedang diteliti. Penelitian ini menerapkan teknik observasi langsung, yaitu pengamatan dan pencatatan yang dilaksanakan terhadap subjek yaitu peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang pada saat peristiwa terjadi atau pada saat pembelajaran berlangsung. Ketika melakukan observasi, peneliti berada di kelas bersama peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang yang diteliti guna dapat melakukan pencatatan segera mungkin dan memakai alat bantu berupa kamera.

Wawancara ialah penghimpunan data melalui runtutan tanya jawab secara lisan yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber (Fathoni, 2011, p. 105). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan mewawancarai peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan media interaktif yang dibuat dengan Canva. Wawancara yang dilakukan tersebut akan direkam sesuai izin dari pihak yang bersangkutan atau peserta didik. Selain itu, peneliti juga mencatat jawaban dalam sesi tanya jawab yang berlangsung.

Kemudian beberapa perilaku dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi salah satu bentuk dokumentasi dalam penelitian. Dokumentasi menurut Fathoni (2011, p. 105) ialah pemerolehan data secara langsung dari tempat yang dilakukan penelitian meliputi: buku, foto, peraturan, berkas dokumen, laporan kegiatan, jurnal, film dokumenter yang relevan dengan penelitian. Hal tersebut dilakukan guna mengumpulkan data melalui pencatatan tertulis. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks negosiasi kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Beberapa foto proses kegiatan serta hasil lembar kerja peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang diambil sebagai dokumentasi pada penelitian ini.

Setelah data terkumpul, data akan dipilah dalam artian mengarahkan, membuang yang tidak perlu serta mengorganisasikannya. Dalam hal ini, data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran teks negosiasi menggunakan media Canva akan dipilah. Kemudian data akan dikaji dan dipadankan dengan teori. Lalu, analisis data berlanjut dengan penarikan kesimpulan. Metode analisis yang digunakan dalam hal tersebut berupa analisis interaktif yang diutarakan oleh Miles dan

Huberman (dalam Sutopo, 2016, p. 113) dengan mengumpulkan data, mereduksi data, menyaji data dan menarik simpulan.

Metode informal digunakan pada penyajian hasil analisis data dalam artikel ini. Menurut pendapat dari (Muhammad, 2014, p. 288), metode informal merupakan bentuk penyajian data yang berwujud kata-kata sederhana kemudian dideskripsikan dan dijelaskan dengan saksama. Data dari kelas X SMA Negeri 11 Semarang yang sudah dianalisis dapat diuraikan secara rinci sehingga tersusun dengan baik. Penyajian hasil analisis data tersebut juga dipadankan dengan teori dan penelitian terdahulu.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil**

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan baik observasi maupun wawancara, implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks negosiasi kelas X SMA N 11 Semarang berjalan dengan baik, kondusif, dan interaktif. Sebelum masuk dalam proses pembelajaran, tentunya ada langkah-langkah-langkah pembuatan media Canva yang dilakukan. Pada implementasi dalam proses pembelajaran ada beberapa kelemahan yang timbul ketika pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, keunggulan dari implementasi media Canva ini lebih berdampak daripada kelemahannya. Pembelajaran yang monoton dan membosankan bisa teratasi dengan aplikasi Canva sebagai media interaktif.

#### **3.2 Pembahasan**

Teknologi abad 21 mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal tersebut dapat ditinjau dari berbagai aspek, teknologi memiliki dampak yang sangat terasa. Tidak terkecuali pada bidang pendidikan, perkembangan teknologi juga berdampak pada pembelajaran baik luring maupun daring. Pembelajaran berbasis teknologi di masa ini sudah akrab terdengar bagi para pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini memiliki berbagai unsur di dalamnya.

Salah satu unsur dalam pembelajaran berbasis teknologi ialah media pembelajaran. Dalam perspektif pembelajaran, media merupakan bentuk pengantar informasi kepada peserta didik yang dilakukan oleh guru guna mencapai kegiatan pembelajaran yang lebih efektif (Nurrita, 2018, p. 172). Media yang memiliki basis teknologi menjadi salah satu bentuk yang sangat menarik dalam pembelajaran masa kini. Apabila media yang interaktif

digunakan dalam pembelajaran secara baik dan tepat maka dapat memberikan manfaat yang besar untuk guru dan peserta didik (Utomo & Yulianti, 2018, p. 72).

Media pembelajaran saat ini yang menjadi salah satu hasil perkembangan teknologi adalah aplikasi Canva. Dikutip dari situs akun Canva, platform Canva ini menyuguhkan fitur-fitur atau utilitas dalam pendidikan. 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.). Demarest dalam jurnal Rahmasari & Yogananti (2021, p. 166) mengemukakan bahwa Canva ialah sebuah platform desain baik web maupun aplikasi yang gratis dan dapat dengan mudah membantu penggunanya dalam membuat desain dengan hasil yang profesional. Canva dapat terkoneksi dengan media sosial yang dimiliki oleh pengguna. Selain itu, aplikasi Canva dapat diunduh dalam berbagai bentuk seperti dokumen, foto, video, 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 akan dikirim dapat menjadi satu dalam situs yang akan diluncurkan. Beberapa pengguna situs mikro ini biasanya membuat untuk digunakan dalam waktu yang



terbatas. Canva sangat bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran yang mengasyikkan dengan format desain yang tersedia. Pendidik dan peserta didik dapat berkreasi dengan menghasilkan karya yang inovatif untuk ditayangkan sebagai media pembelajaran di kelas. Aplikasi Canva tersebut menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Materi Bahasa Indonesia kelas X semester genap salah satunya ialah teks negosiasi. Teks negosiasi adalah naskah yang memuat runtutan tawar-menawar dengan menempuh perundingan dalam memberi atau menerima agar kesepakatan bersama antara satu pihak dengan pihak lainnya tercapai (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014, p. 123). Berdasarkan definisi teks negosiasi tersebut, maka tujuan dari negosiasi ialah guna mengurangi perbedaan kepentingan untuk mencapai sebuah kesepakatan. Negosiasi yang dilakukan oleh dua pihak yang berkepentingan berbeda, perlu adanya mufakat untuk penyelesaian.

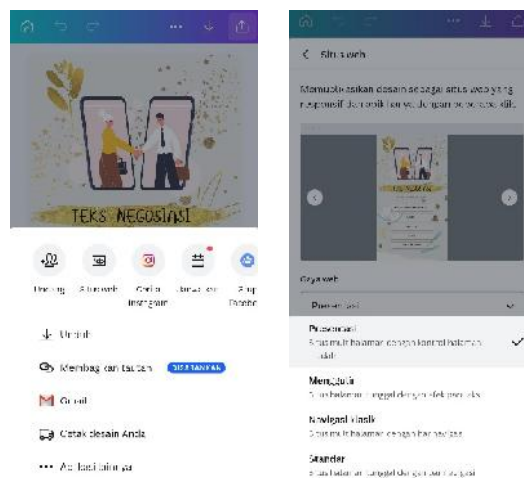
Implementasi media Canva dilaksanakan pada kelas X di SMA Negeri 11 Semarang. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang interaktif, kondusif, dan menyenangkan dapat tercipta. Dari pembelajaran yang mengasyikkan tersebut mempermudah peserta didik untuk mencerna materi yang disampaikan. Media Canva yang digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 11 Semarang berbentuk situs mikro. Situs mikro merupakan sebuah situs mini satu tampilan yang digunakan secara daring. Dalam situs mikro ini menampilkan asesmen diagnostik, video negosiasi, materi, lembar kerja peserta didik, dan pranala untuk mengunggah lembar kerja peserta didik. Situs mikro yang terbuat dari Canva tersebut dapat diakses peserta didik di mana pun dan kapan pun asal memiliki tautan yang masih aktif.

Pembuatan situs mikro Canva ini terbilang cukup mudah. Pertama yang perlu dilakukan ialah membuka akun Canva. Jika belum memiliki akun Canva maka daftar 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 templat yang ingin digunakan. Banyak templat yang tersedia dalam Canva. Jika tidak menyukai templat yang tersedia, bisa juga membuat desain baru.



Gambar 2. Tampilan pembuatan media 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, materi, LKPD dan unggah LKPD, berlanjut dengan memasukkan tautan yang sesuai. Tautan tersebut nantinya akan menuju pada halaman yang diinginkan. Kolom asesmen diagnostik ditautkan dengan tautan Google Form yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pada kolom video dan materi ditautkan dengan halaman video dari YouTube. Kolom LKPD ditautkan dengan Google Dokumen sedangkan unggah LKPD ditautkan dengan Google Form yang sudah dipersiapkan.



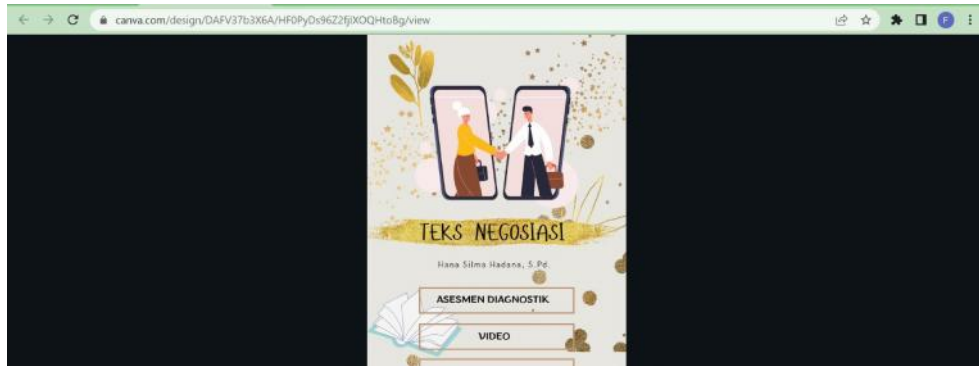
Gambar 3. Tampilan membagikan media Canva pada Android

Tahap lanjutan Setelah selesai memasukkan tautan ialah dengan membagikan desain media pembelajaran tersebut. Cara membagikan media pembelajaran Canva tersebut dengan memilih bagikan yang di dalamnya terdapat banyak cara seperti mengunduh, membagikan tautan, situs web, prototipe, maupun dengan aplikasi lainnya. 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 mudah dilakukan. Pada gaya menggulir digunakan untuk efek paralaks pada situs halaman tunggal. Dalam gaya navigasi klasik digunakan untuk situs multi halaman dengan bar navigasi. Gaya standar digunakan untuk situs halaman tunggal dengan bar navigasi. Pada media pembelajaran ini menggunakan gaya web presentasi.

Alur implementasi pembelajaran teks negosiasi dengan media Canva di kelas X SMA Negeri 11 Semarang, sebagai berikut. Pembelajaran teks negosiasi yang dilakukan diawali dengan doa terlebih dahulu. Pertanyaan pemantik menjadi hal yang harus dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik. Selain itu, diskusi terkait pembelajaran sebelumnya juga tidak luput untuk dilakukan. Setelah memasuki kegiatan inti pembelajaran, peserta didik diminta untuk membuka tautan yang sudah dikirim dalam grup kelas. Tautan tersebut berupa situs mikro dari Canva yang sudah dipersiapkan sebelumnya. 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 dalam web

Tahap berikutnya, setelah memasuki situs mikro peserta didik kelas X diarahkan untuk mengklik kolom asesmen diagnostik untuk menuju halaman Google Form yang sudah tertaut pada situs mikro tersebut. Peserta didik dapat mengerjakan asesmen diagnostik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Asesmen diagnostik tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan seputar teks negosiasi yang akan dibahas pada pembelajaran tersebut. Pada saat pengerjaan asesmen diagnostik, perkembangan peserta didik yang sudah selesai mengerjakan atau mengumpulkan dapat dilihat pada halaman Google Form yang dibuat.

Setelah mengisi asesmen diagnostik, peserta didik dapat kembali pada situs mikro dan mengklik kolom video negosiasi. Dalam kolom tersebut sudah tertaut menuju halaman video YouTube terkait negosiasi yang sudah dipersiapkan. Video dapat ditonton berulang kali. Namun, pada kegiatan pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk menonton sekali terlebih dahulu. Setelah itu, peserta didik diberi pertanyaan terkait video yang sudah ditonton. Setelah menjawab pertanyaan yang telah diberikan, peserta didik dapat kolom yang berisi materi. Dalam materi terdapat video pembelajaran yang sudah dipersiapkan dan diunggah dalam YouTube. Video tersebut juga dapat ditonton berulang kali.

Berlanjut pada tugas yang sudah tertera pada kolom LKPD. Setelah menonton video dan materi negosiasi, peserta didik dapat mengklik kolom LKPD. Dalam kolom LKPD tersebut tertaut halaman Google Dokumen. Peserta didik dapat mengerjakan LKPD pada gawai maupun laptop masing-masing. Setelah tugas selesai dikerjakan, peserta didik dapat mengunggah dengan memencet kolom unggah LKPD yang sudah tertaut dengan Google Form. Desain LKPD yang dapat dibuka dengan Google Dokumen tersebut juga

didesain dengan Canva. Kegiatan pengumpulan tugas dapat diberi waktu sesuai dengan kesepakatan antara peserta didik dan guru atau ketentuan dari guru.



Gambar 6. Peserta didik membuka situs mikro Canva

Dari pemaparan tersebut, terlihat bahwa aplikasi Canva sangat bermanfaat dan multifungsi. Tidak hanya berupa presentasi, poster atau video saja yang dapat ditampilkan. Akan tetapi, beberapa hal seperti video, gambar, dan bahkan dari aplikasi lain dapat digabungkan dalam desain Canva seperti situs mikro yang menjadi media pembelajaran dari Canva di kelas X SMA 11 Semarang ini. Situs mikro dari Canva ini juga dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja asal memiliki tautan dari Canva.

Implementasi media Canva tersebut membuat peserta didik di Kelas X SMA Negeri 11 Semarang menjadi lebih antusias dalam pembelajaran. Meskipun baru pertama kali mencoba situs mikro tersebut, peserta didik terlihat tidak kesulitan dalam mengaksesnya. Akses situs mikro tersebut pun bisa menggunakan laptop maupun gawai. Peserta didik terlihat tenang dalam menggunakan media ini, meskipun sesekali bertanya jika ada hal yang mereka belum paham terkait penggunaannya.

Keunggulan media Canva yang multifungsi ini dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Elsa & Anwar (2021) aplikasi Canva mempunyai dua fungsi pada proses pembelajaran yaitu fungsi suplemen dan substitusi. Fungsi suplemen aplikasi Canva ialah memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran. Dalam hal ini terbukti dengan pembuatan media pembelajaran materi teks negosiasi dari Canva yang mudah dilakukan. Kemudian cara membagikan media ini kepada peserta didik juga mudah dilakukan yaitu dengan tautan yang dapat diakses dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Fungsi tersebut sesuai dengan fungsi substitusi

Canva yang didefinisikan sebagai media yang dihasilkan atau tercipta melalui aplikasi Canva dapat disalurkan dengan mudah.

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, audio, bahkan kinestetik. Pembelajaran dengan media Canva ini juga efisien untuk digunakan. Selain itu, media Canva juga membangkitkan minat peserta didik untuk lebih memperhatikan pembelajaran. Aplikasi Canva ini memiliki banyak penyajian yang memikat bagi guru dan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Pelangi (2020) dengan penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi guru dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, inovasi, keterampilan, serta manfaat lainnya.

Implementasi media Canva berupa situs mikro ini memiliki kelemahan yang timbul saat digunakan. Jaringan yang tidak stabil menghambat peserta didik dalam mengakses video dalam situs mikro tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Admelia et al. (2022) yang mengutarakan bahwa penggunaan Canva memerlukan jaringan yang stabil dan Canva tidak dapat diakses secara *offline*. Selain itu, saat membuka aplikasi ini juga dapat dirangkap dengan membuka aplikasi lain sehingga perlu pengawasan lebih agar peserta didik tetap mengikuti pembelajaran sebagai mana mestinya.

Meskipun demikian, implementasi media Canva dalam pembelajaran menjadi salah satu jawaban bagi guru yang masih bingung dalam memilih media pembelajaran. Selain sangat mudah digunakan, aplikasi Canva ini juga memiliki banyak pilihan yang menarik dan tampilan yang unik. Aplikasi Canva ini juga dapat diakses baik dari laptop maupun gawai. Selain itu, aplikasi Canva ini juga dapat menambah kreativitas guru maupun peserta didik. Pembelajaran yang monoton dan membosankan pun bisa teratasi dengan media Canva. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentu akan meningkatkan keaktifan dan prestasi peserta didik.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan uraian pembahasan mengenai implementasi media Canva, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada teks negosiasi kelas X. Implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks negosiasi kelas X SMA N 11 Semarang berjalan dengan baik. Aplikasi Canva mempunyai dua fungsi dalam pembelajaran, yaitu sebagai fungsi suplemen dan substitusi. Keunggulan media Canva yang multifungsi ini dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memfasilitasi dan mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi. Selain itu, media Canva juga meningkatkan kreativitas dan keterampilan baik guru maupun peserta didik. Implementasi media Canva berupa situs mikro ini juga memiliki kelemahan yang timbul saat digunakan. Namun, dengan segala keunggulan Canva pembelajaran yang monoton dan membosankan bisa teratasi. Keaktifan dan prestasi peserta didik akan meningkat. Guna mengetahui implementasi, keefektifan, manfaat dan lainnya dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan penelitian lebih lanjut sebagai penunjang keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa Canva dalam berbagai materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. "Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan". *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), Juli 2022, 177–186. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva". *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), Januari 2022, 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- 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, 46–56. <https://doi.org/10.14710/interaksi.8.2.46-56>
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015, 3.
- Canva. (n.d.). "Canva Untuk Pendidikan". Internet: [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/) [21 Januari 2023]
- Daryanto. *Media pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016, 6.
- Desniarti, Zulfitri, Ahda, H., & Khayroiayah, S. "Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SD Swasta IT Darussalam". *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Rakyat*, 2022, 57–65. <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/818>
- Elsa, E., & Anwar, K. "The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand". *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), Maret 2021, 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Farhan, A., Martha, I. N., & Putrayasa, I. B. "Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Teks Negosiasi dengan Menggunakan Metode Karyawisata Kelas X IPA 1 MAN 1 Buleleng". *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 8(2), Agustus 2018, 223–234. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v8i2.20615>
- Fathoni, A. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019, 105
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam". *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), Juni 2022, 19–30. <https://ejournal.iaitaboh.ac.id/index.php/madinah/article/view/1356>
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik & Prosedur Analisis)*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020, 156.



- Iskandar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII. 2 di MTs Negeri Pinrang". Tesis M, Ag., Institut Agama Islam Negeri, Parepare, 2019. <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1182>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas X SMA/MA/SMK/MAK. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemdikbud, 2014, 123.
- Muhammad. Metode Penelitian Bahasa. Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014, 288.
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), Juni 2018, 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- 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>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu". Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 06(02), Juli 2022, 1325–1334. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- 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>
- Ramli, M. Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012, 1.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers, 2018, 11.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2019, 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Sukmadinata, N. S. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, 60.
- Sutopo, H. Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian. Universitas Sebelas Maret, 2016, 113.
- Utomo, A. P., & Yulianti, U. "Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Tik pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia". Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 6(2), April 2018, 48–55. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v6i2.16521>
- Wati, E. R Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena, 2016, 3.