



JURNAL NALAR PENDIDIKAN

ISSN [E]: 2477-0515 ISSN [P]: 2339-0794

DOI: 10.26858/jnp.v10i1.33512

Online: <https://ojs.unm.ac.id/nalar>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *CANVA* DENGAN MODEL *MICROBLOGGING* SEBAGAI PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR TINGKAT SMP

Muhammad Aditya Wisnu Wardana¹, Adina Anisnaeni Rizqina², Adzkiyah Nur Salsabilah³, Desyntia Amanda Putri Handayani⁴, Safira Meisa Dewi⁵, Chafit Ulya⁶
^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
aditya_wisnu246@student.uns.ac.id,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dengan model terbarukan dengan *Microblogging* yang digunakan sebagai pembelajaran bahasa teks prosedur pada tingkat SMP. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dengan model *Microblogging* dilakukan dalam 4 tahapan yaitu (1) tahap *define* (pendefinisian); (2) tahap *design* (perancangan); (3) tahap *development* (pengembangan); dan tahap *disseminate* (penyebarluasan). Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel dari pendidik dan peserta didik kelas VII A dan VII B SMP Negeri 1 Wlingi dengan mengajukan pertanyaan kepada salah satu guru pendidik bahasa melalui media *zoom meeting* dan siswa melalui *google form* untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang sudah digunakan oleh pendidik pada sekolahan tersebut. Harapannya dengan pengembangan aplikasi *Canva* dengan model *Microblogging* mampu memberikan solusi terhadap proses kegiatan belajar mengajar guru yang masih konvensional untuk merubahnya menjadi pembelajaran yang berselaraskan dengan perkembangan teknologi serta informasi saat ini. Sehingga siswa mampu lebih interaktif serta aktif dalam memperhatikan serta menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Kata kunci: aplikasi canva; media pembelajaran; microblogging; pembelajaran interaktif

DEVELOPMENT OF CANVA APPLICATION BASED LEARNING MEDIA USING THE MICROBLOGGING MODEL AS JUNIOR HIGH SCHOOL TEXT LEARNING PROCEDURE

Abstract

This study aims to develop Canva-based learning media with a renewable model with Microblogging which is used as a procedure text language learning at the junior high school level. The development of Canva-based learning media with the Microblogging model is carried out in 4 stages, namely (1) the define stage; (2) the design stage (design); (3) the development stage and the disseminate stage. This research was conducted by taking samples from educators and students in grades VII A and VII B of SMP Negeri 1 Wlingi by asking questions to one of the language educators through the media zoom meeting and students go through the google form to find out what kind of learning media has been used by educators at the school. It is hoped that with the development of the Canva application with the Microblogging model, it is able to provide solutions to the conventional teaching and learning process of teachers to turn it into learning that is in harmony with the development of technology and information so that students are able to be more interactive and active in paying attention to and receiving the learning material presented by the teacher.

Keywords: interactive learning; learning media; microblogging; the canva app

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia yang begitu cepat dan masif adalah salah satu bukti adanya pemikiran manusia yang terus berkembang dalam berinovasi dari berbagai aspek kehidupan yang mempengaruhinya. Salah satunya dari segi pendidikan yang berperan dalam meningkatkan serta menciptakan generasi penerus yang mampu mengarungi dinamika kehidupan zaman yang terus berkembang dan mewujudkan generasi yang cerdas, berkarakter, serta bersosial [1]. Namun, pada kenyataannya menurut Assidik (2018) perkembangan teknologi tidak diikuti dengan motivasi siswa untuk belajar serta kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, serta kurangnya inovasi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan media yang menarik dan inovatif [2].

Media pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada saat ini sangat penting digunakan sebagai upaya penyampaian materi pembelajaran pendidik kepada siswa yang lebih menarik dan interaktif. Harapannya dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran serta memahami topik pembahasan yang disampaikan oleh guru [3]. Pemerintah Indonesia saat ini juga mendukung adanya pembelajaran di abad 21 yang diterapkan dalam kurikulum terbaru, yaitu kurikulum 2022 atau kurikulum merdeka. Harapannya dengan pengembangan kurikulum tersebut mampu menjadikan siswa atau peserta didik yang memiliki kepribadian yang unggul dan mempunyai kemampuan dari segi kognitif, psikomotorik, serta afektifnya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Indarta (2022) bahwasannya perkembangan kurikulum saat ini mempunyai harapan untuk mencetak generasi unggul serta berkarakter [4].

Pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta interaktif adalah salah satu upaya dalam mewujudkan pendidikan yang kolaboratif serta proses pendidikan yang aktif [5]. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital yang bersandingan dengan kemajuan zaman akan

menjadi salah satu strategi pembelajaran guru yang terbaru dalam mewujudkan pembelajaran abad 21 di masa kini [6]. Media pembelajaran tidak hanya mempunyai fungsi sebagai alat yang berperan dalam menyampaikan pesan guru di dalam proses pembelajaran, namun dengan adanya media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini akan meningkatkan minat belajar siswa dalam membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam memahami materi pembelajaran [7].

Pembelajaran bahasa di jenjang SMP berdasarkan penelitian terdahulu masih banyak yang menggunakan media pembelajaran konvensional atau media pembelajaran yang membosankan, sehingga siswa SMP dalam memahami pembelajaran bahasa menjadi jenuh atau bosan. Menurut Suasty dan Hadi (2020) media pembelajaran bahasa yang tidak selaras dengan perkembangan zaman serta teknologi saat ini akan membuat siswa menjadi bosan dan kurang mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru [8]. Berdasarkan observasi yang dilakukan di instansi pendidikan tingkat SMP Negeri 1 Wlingi didapatkan masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, walaupun menggunakan media pembelajaran digital yaitu *Power Point* atau *PPT* terkadang guru hanya menjelaskan isi materi dalam *PPT* tanpa adanya interaksi media pembelajaran dengan siswa.

Berdasarkan kegiatan observasi di kelas dan wawancara bersama guru di tingkat SMP Negeri 1 Wlingi ternyata masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional atau masih sederhana seperti pada umumnya, sehingga mempengaruhi sikap siswa dalam memperhatikan penjelasan guru [9]. Hal ini mungkin terjadi karena siswa akan tertarik untuk memperhatikan penjelasan materi oleh guru jika pendidik mampu menyajikan materi secara interaktif serta guru dalam menyampaikan komunikatif dengan siswanya. Berdasarkan penelitian oleh Destaria pengaruh media pembelajaran yang digunakan guru sangat penting sekali bagi siswa untuk memahami secara lebih efektif dan ringkas tentang materi yang diajarkan oleh guru [3].

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwiningtyas (2018) pada bidang pendidikan upaya meningkatkan kompetensi guru masih terbatas untuk menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang menggunakan teknologi, sehingga membuat pembelajaran di sekolah menengah pertama di Indonesia masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana atau konvensional seperti pada umumnya [10]. Hal ini seperti pendapat Castyana, dkk. (2021) menyatakan bahwasannya kompetensi guru dalam menyampaikan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan kompetensi peserta didik, apakah memahami materi atau tidak [11].

Media pembelajaran berbasis digital pada penyampaian materi pembelajaran bahasa sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif. Berdasarkan penelitian terdahulu tentang *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa* terdapat sebuah hasil yang baik jika penyampaian materi menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan *Canva* salah satunya adalah peningkatan prestasi belajar siswa, di mana siswa mempunyai peningkatan pemahaman tentang materi pembelajaran yang diberikan oleh guru [12]. Sementara berdasarkan penelitian yang dilakukan Mahardika (2021) pengaruh penggunaan media pembelajaran yang interaktif akan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan [13].

Aplikasi *Canva* sendiri merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mendesain sebuah foto atau semacamnya dengan menggunakan media gawai ataupun laptop. Penggunaan media *Canva* sebagai media pembelajaran guru dalam menyampaikan materi sangat diperlukan sebagai upaya menarik perhatian siswa untuk memahami serta mengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru [14]. Media pembelajaran dengan menggunakan *Canva* berkonsep *microblogging* masih belum banyak dikenal oleh pendidik khususnya pada guru tingkat SMP. Penggunaan desain *microblogging* dengan menggunakan aplikasi *Canva* dapat menjadi salah satu upaya dalam inovasi media pembelajaran digital, karena

desain dari *Canva* terdapat banyak sekali desain yang menarik sehingga dapat digunakan sesuai dengan jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran di tingkat dasar hingga tinggi.

Keterbaruan serta pengembangan dari penelitian yang dilakukan ini, penulis mengembangkan media pembelajaran dengan konsep *microblogging* dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Penerapan media pembelajaran *microblogging* di dalam pembelajaran bahasa bagi guru masih belum banyak dilakukan khususnya pada tingkatan sekolah menengah pertama. Penerapan *microblogging* dalam media pembelajaran akan menarik siswa untuk memahami materi yang disampaikan secara efektif dan menarik. Jadi siswa tidak hanya tertarik tetapi juga memahami materi secara ringkas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Canva* berkonsep *microblogging* dalam pembelajaran bahasa prosedur teks, dengan mengambil judul artikel penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP*. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini sebagai upaya memberikan pandangan kepada pendidik tentang media pembelajaran yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa khususnya teks prosedur di tingkat SMP.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan atau *field research* melalui pendekatan studi kasus. Kemudian dalam proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Adi (2020) metode *Research and Development* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [15]. Metode ini menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk dapat menghasilkan produk. Metode ini menjadi metode yang paling relevan untuk digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel dari pendidik

dan 52 peserta didik dari kelas VII A dan VII B SMP Negeri 1 Wlingi dengan mengajukan pertanyaan kepada salah satu guru pendidik bahasa melalui media *zoom meeting* dan siswa melalui *google form* untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang sudah digunakan oleh pendidik pada sekolahan tersebut. Hal ini menjadi latar belakang dan fokus penelitian serta pengembangan media pembelajaran menggunakan media *Canva* seperti apa yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi dalam menyampaikan materi oleh guru tersebut. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis untuk membantu mengumpulkan data adalah menggunakan teknik wawancara mendalam (*indepth interview*). Wawancara yang digunakan pada teknik ini biasanya fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan situasi juga kondisi melakukan wawancara, kemudian teknik ini bisa dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang kepada satu informan yang sama. Hal tersebut membuat pertanyaan yang diajukan mampu terfokus atau terpusat kepada topik penelitian ini, sehingga hasil yang disimpulkan akan mendetail dan terinci dengan sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pandangan media pembelajaran kepada guru yang lebih interaktif kepada siswa, yaitu membuat suatu produk media pembelajaran berupa *Canva* dengan konsep *microblogging*. Alur dari pengembangan media pembelajaran tersebut dapat penulis paparkan sebagai berikut. Alur pengembangan (1) tahap *define* (pendefinisian); (2) tahap *design* (perancangan); (3) tahap *development* (pengembangan); dan (4) tahap *disseminate* (penyebarluasan). Namun, pada penelitian ini penulis memfokuskan dalam tahap pendefinisian (*define*) serta pengembangan (*development*), sebagai fokus utama untuk memberikan pembelajaran kepada pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* dengan konsep *microblogging*. Berikut adalah tahapan dalam membuat media pembelajaran berbasis *Canva* dengan konsep *microblogging*.

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahapan pendefinisian adalah tahap awal sebelum melakukan tahap perancangan media

pembelajaran *Canva*, pada tahap ini akan dilaksanakan pengamatan atau observasi di lapangan tentang kendala yang dialami oleh guru saat melaksanakan pembelajaran di kelas, khususnya di saat mengajarkan topik materi teks prosedur dalam pembelajaran bahasa. Berikut adalah langkah yang dilakukan pada tahap *define* (pendefinisian).

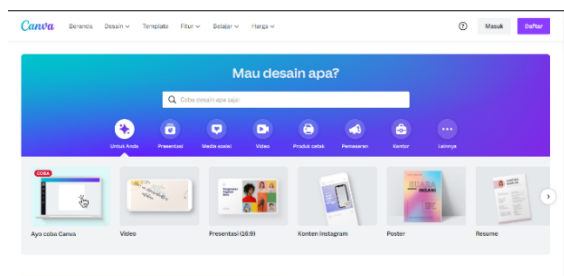
- (1) Melakukan analisis awal dengan melakukan observasi serta wawancara kepada salah satu pendidik tentang media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru tersebut serta pengamatan tentang kendala yang dialami guru saat melakukan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini akan dianalisis fakta-fakta yang terjadi di lapangan dan melakukan sebuah penyelesaian masalah untuk menentukan langkah yang tepat dalam pengembangan media *Canva* sesuai yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik.
- (2) Tahapan selanjutnya adalah analisis konsep yang mempunyai tujuan untuk menentukan bagaimana isi pembahasan atau materi yang ada di dalam media *Canva* saat dikembangkan. Fokus pembahasan pada media *Canva* ini adalah teks prosedur dalam pembelajaran bahasa. Analisis ini dibuat dengan membuat media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi serta menyusun bagan secara sistematis.
- (3) Tahap ketiga adalah analisis tujuan pembelajaran yang dilaksanakan untuk menentukan tujuan dari indikator pembelajaran guru kepada peserta didik, berdasarkan dari materi serta kurikulum yang digunakan. Dengan mengetahui indikator serta tujuan dari pembelajaran maka dapat memberikan pemahaman tentang media apa yang akan ditampilkan pada *Canva* berbasis *microblogging*.

Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa tentang teks prosedur melalui observasi dan wawancara kepada pendidik, maka tahap selanjutnya adalah tahapan

perancangan. Tahap ini berguna sebagai bentuk membuat rancangan media *Canva* yang digunakan dalam pembelajaran bahasa dengan konsep *microblogging*. Tahapan perancangan dapat penulis paparkan sebagai berikut.

- (1) Pemilihan media merupakan tahapan awal sebelum membuat media pembelajaran. Pada tahap ini penulis menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Canva* yang bisa digunakan pada laman *Canva* ataupun menggunakan gawai, sehingga dapat diakses di mana saja tanpa harus membawa laptop kemana-mana. Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa dengan konsep *microblogging* mampu diakses melalui tautan *Canva* berikut https://www.canva.com/id_id/. Perkembangan teknologi saat ini harapannya akan memudahkan akses siswa atau pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif.



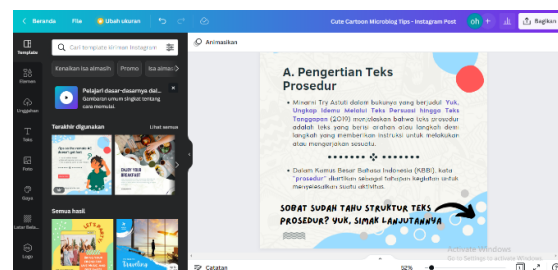
Gambar 1. Tampilan awal laman *Canva*

- (2) Kemudian tahap selanjutnya adalah pemilihan format yang dilakukan dengan tujuan agar format media pembelajaran media pembelajaran berbasis *Canva* dengan konsep *microblogging* dapat selaras dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Pemilihan format media pembelajaran ini ditujukan dengan maksud untuk mendesai isi materi pembelajaran, mengorganisasikan serta merancang media pembelajaran *Canva*. Pada tahap ini pendidik mampu memilih desain pembelajaran dengan konsep *microblogging* yang sudah disediakan oleh aplikasi *Canva*. Jadi penggunaan *Canva* guru tidak perlu untuk susah-susah mendesain, karena sudah ada format yang disediakan dalam aplikasi tersebut dengan desain yang bermacam-macam serta interaktif.



Gambar 2. Format *microblogging*

- (3) Tahap selanjutnya adalah desain awal, yaitu merancang media *Canva* yang telah dibuat dengan menggunakan konsep *microblogging*. Penggunaan konsep ini harapannya mampu memberikan pemahaman pembelajaran bahasa yang lebih ringkas serta mudah dipahami oleh peserta didik. Pembuatan desain awal juga sebagai upaya mengetahui bagaimana bentuk media pembelajaran berbasis *Canva* dengan konsep *microblogging* apakah sudah tepat digunakan di dalam pembelajaran teks prosedur bahasa.

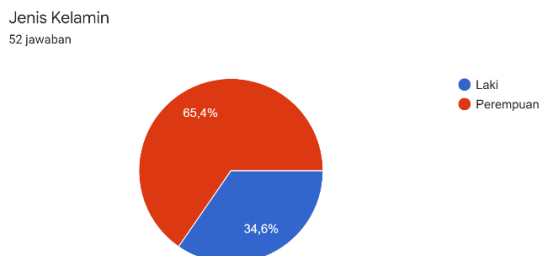


Gambar 3. Konsep awal *microblogging*

Hasil Uji Coba Penggunaan Media *Canva* Model *Microblogging* dalam Pembelajaran Bahasa Teks Prosedur

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik tentang kepuasan serta tingkat pemahaman peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Canva* dengan model *microblogging* di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Wlingi kelas VII A dan VII B dengan jumlah total siswa 52, karena pada saat penelitian ini berlangsung sedang diterapkan pembatasan jumlah siswa di kelas karena adanya pandemi *Covid-19*. Rincian siswa yang mengisi

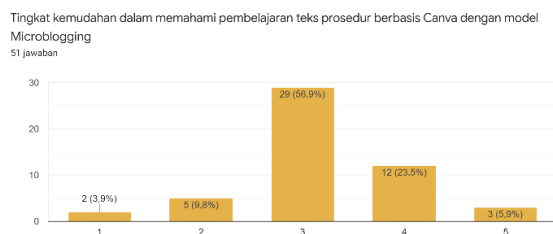
kuisisioner tersebut adalah 18 laki-laki (34,6%) dan 34 perempuan (65,4%), berikut adalah diagram rincian siswa yang mengisi kuesioner tentang penggunaan media pembelajaran *Canva* dengan model *microblogging* di SMP Negeri 1 Wlingi.



Gambar 4. Jumlah siswa pengisi angket berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas VII A dan VII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Wlingi, Kabupaten Blitar, tentang penggunaan media pembelajaran *Canva* dengan model *microblogging* mendapatkan respon yang baik yaitu dengan kemudahan serta tingkat pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran bahasa.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas VII A dan VII B SMP Negeri 1 Wlingi, tentang penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran bahasa teks prosedur menggunakan model *Microblogging* mendapatkan respon yang baik yaitu dengan kemudahan serta tingkat pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran bahasa teks prosedur.



Gambar 5. Hasil grafik tingkat kemudahan menggunakan media pembelajaran

Keterangan Aspek:

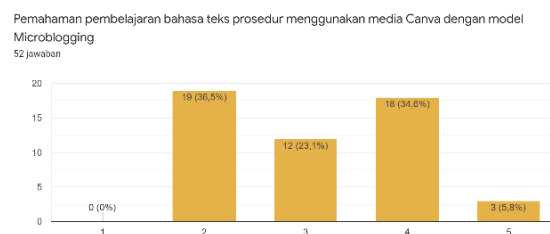
- (1) Sulit, terkendala gawai
- (2) Mudah, tetapi kendala jaringan
- (3) Mudah, tanpa kendala
- (4) Sangat Mudah

(5) Mudah dan lancar

Pada aspek kemudahan siswa lebih memilih aspek ketiga di mana aspek ketiga adalah kepuasan yang mudah dipahami oleh peserta didik tanpa kendala dalam pembelajaran bahasa teks prosedur. Hal ini memberikan sebuah pandangan bahwasannya pengaruh penggunaan teknologi dalam pendidikan tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran mudah serta lancar digunakan. Seperti yang dinyatakan oleh Suherman (2019) bahwasannya penggunaan media pembelajaran digital oleh guru kepada peserta didik mampu memberikan sebuah pemahaman yang lebih dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran yang konvensional atau sering digunakan oleh guru [16]. Walaupun begitu dalam penggunaan aplikasi ini masih terkendala dengan jaringan dan keterbatasan kemampuan gawai dalam mengoperasikan aplikasi Canva.

Kemudian pada aspek pemahaman materi pembelajaran bahasa teks prosedur dengan media pembelajaran menggunakan media Canva dengan model *Microblogging* mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan penggunaan media tersebut.

Hal ini berdasarkan hasil angket kuisisioner yang dilakukan oleh penulis untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media Canva dengan model *Microblogging* dalam pembelajaran bahasa teks prosedur, berikut adalah hasil angket kuisisioner yang diberikan kepada siswa SMP yang dituju yaitu SMP Negeri 1 Wlingi di kelas VII A dan kelas VII B dengan jumlah total siswa 52.



Gambar 6. Hasil grafik tingkat pemahaman menggunakan media pembelajaran

Keterangan Aspek:

- (1) Sulit dipahami
- (2) Mudah dipahami, tetapi kendala jaringan
- (3) Mudah dipahami
- (4) Sangat Mudah
- (5) Mudah dan lancar penangkapan materi

Berdasarkan hasil angket tersebut rata-rata siswa memilih tingkat pemahaman yang mudah dipahami, walaupun terdapat kendala yang dialami oleh siswa saat memahami materi yaitu kendala jaringan. Hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi *Canva* harus menggunakan jaringan. Pemahaman siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital mempunyai pengaruh pada pemahaman siswa serta perhatian siswa kepada pendidik saat memberikan materi pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh [17] bahwasannya penggunaan media pembelajaran digital salah satunya *Canva* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan mulai tingkat dasar, menengah, hingga tingkat tinggi. Penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi *Canva* menurut [18] mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa atau peserta didik yang disertai dengan dukungan dengan visualisasi desain yang menarik serta interaktif.

Penggunaan media digital *Canva* dalam pembelajaran di kelas dengan konsep *microblogging* mendapat respon yang baik oleh siswa, hal ini diungkapkan oleh pendidik saat dilakukan wawancara melalui *Zoom Meeting*.

Respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan sangat bagus hal ini dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi. (Wahyuning, 2022: wawancara)

Temuan yang dilakukan oleh Susanti dan Ummah (2021) juga memberikan sebuah kesimpulan bahwasannya penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Canva* mampu memberikan bantuan kepada guru dapat meningkatkan pemahaman serta literasi digital dan kreativitas para pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif [19]. Sedangkan menurut Jupri (2022) antusiasme peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media *Canva* meningkat yang ditandai dengan siswa

menyimak secara antusias serta bersungguh-sungguh saat pembelajaran menggunakan media digital *Canva* [20].

Bentuk perbaikan dan evaluasi media yang diterapkan dalam menjelaskan materi teks prosedur yaitu kami selalu mencoba membuat slide yang lebih menarik sedangkan slide-slide yang kurang bagus langsung kami buang. (Wahyuning, 2022: wawancara)

Walaupun begitu penggunaan media *Canva* ini perlu adanya kecakapan yang dilakukan oleh guru, apabila seorang pendidik mempunyai gagap teknologi tentunya cukup sulit untuk mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran digital *Canva* dalam penyampaian materinya. Hal tersebut seperti yang Kiswanto (2021) bahwasannya guru atau pendidik yang tidak mempunyai kecakapan dalam penggunaan teknologi ke peserta didik sangat berpengaruh kepada tingkat pemahaman siswa, sehingga diperlukan pelatihan dan pendedaran kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital [21].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital teknologi dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan konsep *microblogging* dalam pembelajaran bahasa pada teks prosedur adalah salah satu upaya dalam menciptakan media pembelajaran terbaru dalam dunia pendidikan yang mampu memberikan tingkat pemahaman kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* juga berpengaruh terhadap antusiasme peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi yang disampaikan oleh guru mampu dipahami oleh siswa secara cepat dan tepat. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* dengan konsep *microblogging* dinyatakan layak untuk pembelajaran bahasa karena mempunyai pengaruh dari segi kemudahan dan tingkat pemahaman siswa. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah dapat dilakukan pada lingkup subjek yang lebih luas dan tidak hanya pada satu jenjang pendidikan namun dari lingkup dasar hingga perguruan tinggi. Adapun harapan serta rekomendasi dari penulisan artikel ini

adalah mampu memberikan solusi terhadap proses kegiatan belajar mengajar guru yang masih konvensional untuk merubahnya menjadi pembelajaran yang berselaraskan dengan perkembangan teknologi serta informasi saat ini. Sehingga siswa mampu lebih interaktif serta aktif dalam memperhatikan serta menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. F. Setiadi, A. Azmi, and J. Indrawadi, "Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial," *J. Civ. Educ.*, vol. 2, no. 4, pp. 313–323, 2019, [Online]. Available: <http://jce.ppj.unp.ac.id/index.php/jce/article/view/135>.
- [2] G. K. Assidik, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital yang Interaktif dan Kekinian," *Semin. Nas. SAGA Univ. Ahmad Dahlan*, vol. 1, no. 1, pp. 242–246, 2018.
- [3] W. Destaria, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 3, pp. 277–286, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/union/article/view/2985/pdf>.
- [4] Y. Indarta, N. Jalinus, W. Waskito, A. D. Samala, A. R. Riyanda, and N. H. Adi, "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 3011–3024, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i2.2589.
- [5] K. Mundia and S. Heru, "Kompetensi Pedagogik Guru dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini Abstrak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 900–912, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.478.
- [6] M. Monoarfa and A. Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," in *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 2021, pp. 1085–1092, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259/13283>.
- [7] Mirfan, "Media Pembelajaran Fingerspelling Alphabet Untuk Penderita Tunarungu Dan Tunawicara Berbasis Android," *J. Teknol. Inf. dan Komunikas*, vol. 11, pp. 13–18, 2021.
- [8] F. Suasty and A. A. Hadi, "Penggungan Media Pembelajaran Video untuk Solusi Penurunan Pemahaman Materi Pembelajaran Ketika Belajar Online Akibat Pandemic Covid-19," *Milen. J. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 12–16, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.anotero.org/index.php/milenial/article/download/16/16>.
- [9] L. Aptik, "Students' Knowledge And Attitudes Towards Inclusion In College," *J. Cakrawala Pendidik.*, vol. 40, no. 1, pp. 253–269, 2021, doi: 10.21831/cp.v40i1.36150.
- [10] Y. N. Dwiningtyas, "Penerapan Media Wain Word dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Tunarungu," vol. 4, pp. 33–38, 2018.
- [11] B. Castyana, D. Aghfironindra, T. Rahayu, G. Mega, and M. A. Ali, "Pengaruh penggunaan video pembelajaran pada pendidikan jasmani terhadap hasil pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas," *J. Olahraga Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2021, [Online]. Available: <http://jopi.kemenpora.go.id/index.php/jopi/article/view/1/2>.
- [12] G. Permata and P. Hapsari, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237/pdf>.
- [13] A. I. Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," *J. Pendidik. dan Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 275–281, 2021, [Online]. Available: <https://jurnalfkp.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>.
- [14] F. Rahmawati, R. Idam, and W. Atmojo, "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6271–6279, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1717/pdf>.
- [15] P. N. Adi, "Pengembangan Media Audiovisual Dalam Menerapkan Auditory Verbal Therapy (AVT) Pada Anak Tunarungu Di Sekolah Inklusi PAUD Situbondo," *SPEED J. J. Spec. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 37–42, 2020, doi: 10.31537/speed.v4i1.324.
- [16] F. R. Rahim, D. S. Suherman, and M. Murtiani, "Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0," *J. Eksakta Pendidik.*, vol. 3, no.

- 2, p. 133, 2019, doi: 10.24036/jep/vol3-iss2/367.
- [17] L. D. Putra and Filianti, "Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 125–138, 2022, doi: 10.32832/educate.v7i1.6315.
- [18] S. Nurhalisa and U. M. N. Al-washliyah, "Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik," *J. Educ. Soc. Anal.*, vol. 3, no. 1, pp. 37–45, 2022, [Online]. Available: <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/386>.
- [19] R. D. Susanti and S. K. Ummah, "Pengembangan bahan ajar open-ended melalui polysynchronous learning berbantuan canvas," *J. Inov. Pembelajaran*, vol. 7, no. November, pp. 115–128, 2021, [Online]. Available: <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/386>.
- [20] Jupri, "Penerapan Strategi Pembelajaran Ttw (Think, Talk And Write) Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Kartu Ucapan Selamat Siswa Kelas X Ipa 3 Sman 1 Pringgarata," *J. Inov. Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 97–105, 2022, [Online]. Available: <https://www.jurnalp4i.com/index.php/educator/article/view/1094/1098>.
- [21] Kiswanto, C. Kirana, P. Romadiana, B. Wijaya, Supardi, and A. M. Raya, "MANUSIA MELALUI PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU," *J. Adi Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://www.adijournal.org/index.php/adimas/article/view/423/364>.