

Analisis Penggunaan Media Canva Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

Amalia Anjani Anatarsya ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉ amaliaanjani27@gmail.com

Abstract: *This research aims to analyze the use of interactive Canva media in Indonesian language subjects. The subjects of this research were class IV teachers and class IV students at SDN Bodag 02 for the 2023/2024 academic year, totaling 24 students. The instruments of this research are tests, interviews, observation, documentation. The research results show that the use of interactive Canva media can help teachers carry out an effective and conducive learning process and increase student interest and learning outcomes. Thus, it can be concluded that the use of interactive Canva media has had a positive impact on class IV at SDN Bodag 02.*

Keywords: *Canva Interactive Media, Indonesian Language Subjects*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media canva interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subyek penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Bodag 02 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 orang siswa. Instrumen penelitian ini adalah tes, wawancara, observasi, dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media canva interaktif dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan kondusif dan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media canva interaktif memberikan dampak yang positif bagi kelas IV di SDN Bodag 02.

Kata kunci: Media Interaktif Canva, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia



PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia yaitu suatu mata pelajaran wajib diajarkan di SD. Bahasa adalah suatu sistem dalam lambang bunyi yang dapat dihasilkan dari alat-alat ujaran sewenang-wenang dan juga konvensional (alat artikulasi) dan digunakan sebagai suatu alat sebuah komunikasi membangkitkan sebuah perasaan dan juga pikiran. Selain itu juga, bahasa yaitu sarana komunikasi dan percakapan orang lain. Bahasa Indonesia saat ini digunakan sebagai bahasa nasional dan alat sebuah komunikasi yang menjadi kan salah satu ciri khas masyarakat Indonesia. Ini menjadi sebuah alasan mengapa bahasa Indonesia perlu diajarkan untuk semua jenjang pada pendidikan, khususnya di sekolah dasar, karena bahasa Indonesia yaitu landasan dari semua pembelajaran. Namun, masih banyak siswa yang tidak tertarik dalam mata pelajaran ini.

Salah satu faktor yang mempengaruhi ketidak tertarikan peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia karena guru melakukan proses pembelajaran yang hanya berpusat pada buku dan penyampaian materi menggunakan metode ceramah. Media suatu pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga efisien (Nurrita, 2018; Silalahi, 2020). Media pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat peserta didik tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Karo & Rohani, 2018; Tafonao, 2018; Wahid et al., 2020), juga dapat meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi (Marwatoen, 2015). Meningkatnya minat peserta didik terhadap proses suatu pembelajaran mempengaruhi hasil belajarnya. Semakin peserta didik tertarik pada proses pembelajaran maka hasil belajarnya akan semakin baik.

Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya dengan penggunaan media canva interaktif. Media audio visual merupakan media gabungan antara media audio dan media visual. Media interaktif Canva merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk digunakan secara menarik sehingga membangkitkan semangat dan minat, bukan menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Canva yaitu aplikasi yang juga digunakan dalam merancang sebuah kebutuhan desain grafis bagi seorang guru (Irkhamni, 2021; Tambunan, 2023; Hidayanti, 2022). Canva memungkinkan guru merancang materi pembelajaran yang dapat digunakan dan dibagikan kepada siswa (Rohmah, 2021; Zebua, 2023). Media interaktif Canva memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, dengan tampilan menarik dan video pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar. Canva adalah situs web dan aplikasi desain grafis dan pembangunan merek (Enterprise, 2021).

Media pembelajaran Canva memudahkan guru dalam merancang media suatu pembelajaran, dapat menghemat waktu, dan juga dapat memudahkan saat menjelaskan suatu materi sebuah pembelajaran. Media Canva memungkinkan kita menampilkan video, teks, gambar, animasi, audio, grafik, dan lainnya sesuai keinginan Anda, sehingga memudahkan siswa memahami pelajaran Anda dan melibatkan mereka dalam pelajaran Anda. (Tanjung & Faiza, 2019).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Kualitatif, yaitu proses penelitian mencakup orang-orang dan perilaku yang dapat diamati menggunakan kata lisan atau tertulis untuk menghasilkan data deskriptif. Adapun Krik dan Miller juga mengartikan bahwa penelitian kualitatif adalah ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental tergantung kepada pengamatan terhadap manusia dalam lingkungannya sendiri dan bersosialisasi dengan kelompok masyarakat dalam lingkungan Bahasa maupun peristiwanya.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SDN Bodag 02 yang beralamat di Desa Bodag Kecamatan Kare Kabupaten Madiun Provinsi Jawa Timur, peneliti mengadakan pertemuan dengan guru kelas IV. Peneliti menyampaikan bahwa mata pelajaran yang diteliti adalah mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek pada peneliti yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang. Pada pertemuan pertama peneliti mendatangi SDN Bodag 02 untuk bertemu dengan guru kelas IV SDN Bodag 02. Dengan senang hati guru kelas IV memberikan izin kepada peneliti sekaligus mendoakan dan memberikan semangat agar penelitian ini dapat berjalan lancar dan sukses. Kemudian setelah bertemu guru kelas IV berdiskusi mengenai langkah-langkah dan hal-hal yang perlu peneliti lakukan selama penelitian.

Berdasarkan hasil observasi siswa dan guru penggunaan media canva interaktif dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Bodag 02 dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif dan kondusif. Siswa merasa dapat memahami materi dan senang dengan penggunaan media canva. Triningsih (2021) mengatakan bahwa Canva memudahkan proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan teknologi, keterampilan, kreativitas dan kelebihan lainnya karena hasil desain dengan Canva dapat meningkatkan Engage siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran, ditemukan bahwa penggunaan media canva interaktif memiliki dampak positif bagi guru dan siswa. Media canva interaktif dapat membantu guru untuk mengembangkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif serta guru dapat melakukan komunikasi dua arah secara aktif dengan siswa. Untuk siswa dengan penggunaan media canva ini dapat membantu memahami materi secara lebih mendalam, dan dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa terhadap materi Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, ketrampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu menulis, membaca, mendengarkan dan berbicara. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Depdiknas No.22 (2006) "Ruang lingkup matapelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen berbahasa dan kemampuan berbahasa yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis". Begitu juga yang diungkapkan oleh Tarigan (2013) empat komponen keterampilan berbahasa tersebut yaitu "Keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*)".

Keempat kemampuan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan satu sama lain. Resmini, dkk. (2007) pun mengungkapkan bahwa "Baik menulis maupun membaca, mewicara dan menyimak memiliki fungsi untuk manusia dalam mengkomunikasikan pesan melalui bahasa". Keempat keterampilan berbahasa tersebut secara umum terbagi menjadi dua keterampilan yaitu keetrampilan reseptif dan produktif. Menurut Zainurrahman (2011) "Menulis dan berbicara merupakan keterampilan produktif, sedangkan membaca dan mendengarkan merupakan keterampilan reseptif".

Media interaktif Canva yaitu media pembelajaran yang memiliki desain menarik dan dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan sehingga

menimbulkan semangat dan ketertarikan. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk memdesain berbagai kebutuhan desain grafis bagi guru (Irkhamni, 2021; Tambunan, 2023; Hidayanti, 2022). Canva dapat digunakan untuk mendesain materi pembelajaran yang akan digunakan atau diberikan oleh guru kepada peserta didiknya (Rohmah, 2021; Zebua, 2023).

Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan tujuan dari proses pembelajaran. Kualitas dari pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh kualitas guru, terutama dalam kompetensi pemanfaatan media pembelajaran. Sebagaimana menurut Mulyasa (2009) dalam (Ghofur, 2018) menyatakan bahwa keterampilan dalam mengadakan variasi merupakan kompetensi yang mesti dimiliki oleh guru, keterampilan ini bertujuan menghindari rasa bosan yang dialami peserta didik selama kegiatan pembelajaran, agar selalu semangat, rajin dan berpartisipasi penuh. Fokus pembelajaran yaitu memberikan pengalaman langsung mengenai objek yang ada di alami kepada Peserta didik, dengan kegiatan mencari tahu sekaligus membantu peserta didik agar paham dengan materi yang diajarkan secara mendalam.

Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan itu pengguna dapat menciptakan berbagai desain apapun dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Materi pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar dapat berdampak positif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penggunaan media canva interaktif di SDN Bodag 02 untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi terhadap guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media canva dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media canva terbukti mampu membantu guru agar pembelajaran kreatif dan menarik, sesuai dengan penelitian Pelangi (2020). Penggunaan media ini juga memberikan respon baik siswa, seperti yang didukung oleh penelitian (S. K. Amini & Pujiharti, 2021).

Wawancara dengan guru dan siswa juga menunjukkan dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik serta siswa merasa proses pembelajaran menarik dan menyenangkan, dengan media canva mereka dapat memahami pelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Di kelas IV SDN Bodag 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun, berdasarkan data wawancara dengan guru proses pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan metode ceramah dan berpusat pada buku. Sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik belajar Bahasa Indonesia. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk membuat media canva interaktif yang lebih menarik. Dengan pemanfaatan media canva yang menarik dengan tampilannya, media ini juga membantu guru dalam penyampaian materi dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan kondusif serta membantu siswa dalam menambah minat dan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Mega, Mega Dwi Cahyani, Fine Reffiane, Husni Wakhyudin, dan Suherni. 2023. ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA CANVA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN SENDANGMULYO 02 SEMARANG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9 (04): 2030–42. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1772>.
2. Kamila, Zahra, dan Kowiyah Kowiyah. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7 (1): 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.
3. Ah, Maridjo. t.t. “PENINGKATAN KETRAMPILAN MENYIMAK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO.”
4. Arindiono, Rudi Yulio, Nugrahadi Ramadhani, dan Jl Arief Rahman Hakim. 2013. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD 2*.
5. Afifah, Nur, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana. 2022. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1 (1): 3342. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
6. Oleh, Diajukan. t.t. *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II JENJANG SEKOLAH DASAR NEGERI REUSAK KABUPATEN ACEH BARAT*.
7. *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran | Journal of Classroom Action Research*. t.t. Diakses 29 November 2023. <https://www.jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/5169>.
8. *SKRIPSI ULFAH HAMIDATUS SHOFIAH.pdf*. t.t. Diakses 29 November 2023. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4099/1/SKRIPSI%20ULFAH%20HAMIDATUS%20SHOFIAH.pdf>.
9. *1401412309.pdf*. t.t. Diakses 29 November 2023. <http://lib.unnes.ac.id/28331/1/1401412309.pdf>.
10. Monoarfa, Merrisa, dan Abdul Haling. t.t. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.”
11. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa | Jurnal Basicedu.” t.t. Diakses 7 Desember 2023. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.
12. Sari, Raras Kartika, Intan Hamzah, Silvia Marta Wijaya, dan Abiyu Ikbarfikri. 2023. “Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro” 4 (2).
13. Lailiyah, Nur, dan Wahyu Sukartiningih. 2018. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLASH UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULISKAN KEMBALI CERITA SISWA KELAS IV SD” 06.
14. (“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD | Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran” t.t.)