



## Penerapan Metode PBL (*Problem Based Learning*) dengan Pemanfaatan Aplikasi *Canva* pada Materi Penulisan Puisi di SDN Gorang-gareng

Raditya Hega Erdiyansya'ah ✉, Universitas PGRI Madiun  
Azis Dwi Murtadho, Universitas PGRI Madiun  
Nirani Lintang Revika Putri, Universitas PGRI Madiun  
Shafa Putri Kusuma Wardani, Universitas PGRI Madiun

✉ [neoo92591@gmail.com](mailto:neoo92591@gmail.com)

---

**Abstrak:** Media ajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki pengaruh cukup besar dalam proses belajar siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih seru dan menyenangkan. Adapun media ajar yang dapat dibuat berupa media ajar konvensional maupun berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media kuis kilat yang ditampilkan melalui aplikasi *canva*, serta untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis puisi. Pada pembelajaran materi penulisan puisi yang ditampilkan melalui proyektor, diharapkan siswa dapat memahami dan mengaplikasikan dalam menulis puisi dengan baik dan benar. Adapun metode pembelajaran yang digunakan adalah metode PBL (*Problem Based Learning*) serta metode deskriptif kualitatif sebagai metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan pada 9 siswa kelas 5 SDN Gorang-gareng, hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar kuis kilat melalui aplikasi *canva* memperoleh respon dan antusias yang cukup tinggi dari peserta didik. Selain itu peserta didik juga mampu memahami materi yang diberikan serta dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan menulis puisi. Dengan demikian media ajar yang dibuat menunjukkan keefektifan sebagai alat pembelajaran yang cukup kreatif dan dapat berjalan efektif serta efisien pada saat diterapkan di SDN Gorang-gareng.

**Kata Kunci:** Penulisan Puisi, *Canva*, Media Pembelajaran, Kuis, PBL

---



## **PENDAHULUAN**

Proses belajar merupakan suatu kegiatan inti yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Kegiatan ini melibatkan berbagai unsur belajar seperti buku, materi, tugas hingga media ajar. Secara umum kegiatan ini tentunya melibatkan unsur belajar mengajar dapat dilakukan menggunakan buku pelajaran dari pendidik, namun hal tersebut dapat memicu rasa bosan belajar pada peserta didik. Menurut Firmadani F, Nursamsu menjelaskan seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat. Oleh karena itu, seorang pendidik harus menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan. Hal tersebut dapat diwujudkan salah satunya dengan penerapan media ajar pada proses belajar peserta didik. Melalui media ajar pendidik dapat menyisipkan permainan disela-sela pembelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik agar tidak merasa bosan. Seiring dengan berkembang teknologi, pendidik dapat memanfaatkan hal tersebut sebagai usaha dalam menciptakan media ajar yang menarik.

Berbeda dengan media ajar konvensional yang berbentuk, pemanfaatan teknologi dalam membuat media ajar tentunya akan memudahkan pendidik dalam proses membuat maupun membawanya. Hal ini dapat dilihat dari biaya yang dikeluarkan dalam membuat media ajar berbasis teknologi cukup murah selain itu hasil media yang dibuat pun ringkas karena biasanya berupa link ataupun file. Adapun teknologi yang dapat di manfaatkan dalam membuat media ajar seperti web quizziz, kahoot, baamboozel, educandy hingga aplikasi editing seperti canva dan lain-lain. Dengan demikian pendidik dapat melakukan inovasi dalam membuat media ajar yang menarik. Salah satu media ajar yang dapat di buat yaitu kuis kilat, merupakan permainan kuis yang mengandalakan kecepatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Melalui aplikasi canva juga pendidik dapat membuat media ajar yang dapat menyampaikan materi sekaligus permainan dalam satu media saja sehingga lebih ringkas dalam proses penyampaiannya.

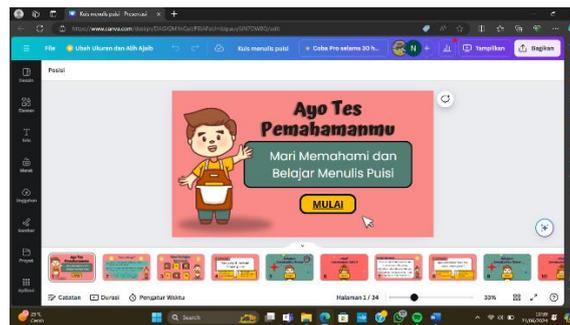
### **Pengertian, Fungsi, Dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Jennah dkk, Heinich (1985) mengungkapkan media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media ajar adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan pendidik kepada peserta didik. Media ajar biasanya dibuat untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih memahami dan memperhatikan materi yang disampaikan pendidik. Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar karena dapat membantu pendidik untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri memiliki fungsi sebagai pembawa informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan pendidik. Dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung, pendidik memulai interaksi atau komunikasi kepada peserta didik dan dilanjutkan pendidik menggunakan media ajar sesuai ketentuan dan sesuai materi pada media ajar yang dibuat. Menurut S.Gerlach dan P.Ely fungsi media pembelajaran dapat bersifat fiksatif, bersifat manipulatif dan bersifat distributif. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton, media ajar bermanfaat untuk menyampaikan Pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja, dapat meningkatkan sikap positif peserta didik dalam pembelajaran, dan peran peserta didik dapat berubah ke arah yang lebih positif.

## Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar

Pemanfaatan merupakan suatu upaya dalam mengembangkan atau menjadikan suatu objek memiliki daya guna dan manfaat lebih. Aplikasi canva menjadi salah satu software editing yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media ajar yang menarik. Media ajar kuis kilat merupakan media pembelajaran bahasa indonesia yang materinya dapat di sesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan pada peserta didik. Pada penelitian ini media ajar kuis kilat membawakan materi mengenai penulisan puisi yang di tampilkan melalui proyektor. Dalam permainan kuis kilat peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bekerjasama menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Kelompok yang memperoleh skor terbanyak nantinya memiliki kesempatan untuk memilih tema terlebih dahulu, yang nantinya akan dijadikan patokan untuk menulis puisi secara pribadi.



Gambar 1. Tampilan Media Ajar Kuis Kilat



Gambar 2. Papan Kelompok

## METODE

Seorang peneliti tentunya akan menentukan metode yang akan digunakan sebelum melakukan kegiatan penelitian. Metode merupakan cara yang ditempuh untuk memecahkan permasalahan yang diteliti. Metode atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui pengamatan pada proses pembelajaran di SDN Goranggareng. Metode deskriptif kualitatif biasanya menampilkan data apa adanya tanpa proses manipulasi. Metode deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan dengan cara deskriptif atau diperjelas dengan cara dideskripsikan.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang diperoleh pada saat penerapan media ajar melalui aplikasi canva mengenai penulisan puisi. Pendidik melakukan beberapa langkah pembelajaran seperti berikut: 1) tahap apresiasi 2) sesi penjelasan materi 3) sesi pembentukan kelompok dilanjutkan permainan kuis kilat 4) sesi penulisan puisi 5) sesi simpulan. Penggunaan media ajar kuis kilat dengan menggunakan aplikasi canva menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media ajar kuis kilat yang diterapkan menggunakan aplikasi canva efektif digunakan di semua

jenjang sekolah terutama sekolah dasar (SD), apabila penerapan menggunakan materi puisi dapat digunakan untuk jenjang sekolah dasar (SD) atau sederajat.

Dalam pelaksanaan pengaplikasian kuis kilat yang diterapkan menggunakan canva menjadi media pembelajaran ini, terdapat beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

#### 1. Sesi apresiasi

Pada sesi awal dimulai dengan pendidik mengecek kehadiran peserta didik dengan cara peserta didik menyebutkan nama secara satu persatu. Kemudian pendidik menanyakan kabar peserta didik dan pendidik bertanya kepada peserta didik apakah sudah mengetahui tentang materi puisi. Serta pendidik meminta salah satu peserta didik untuk membacakan puisi yang sudah disediakan.



Gambar 3. Pendidik mengecek kehadiran Gambar 4. Peserta didik membaca puisi

#### 2. Sesi penjelasan materi

Pada sesi penjelasan materi, pendidik menjelaskan materi puisi yang akan dipelajari para peserta didik. Pendidik diawal sudah memberikan contoh puisi yang dibaca oleh salah satu peserta didik. Pendidik juga memberikan penjelasan mengenai sajak, bait serta baris yang mengacu pada contoh puisi yang telah dibaca oleh salah satu peserta didik.



Gambar 5. Pendidik menjelaskan materi

#### 3. Sesi pembentukan kelompok dilanjutkan permainan kuis kilat

Pembentukan kelompok bertujuan untuk melatih kekompakan dalam menyelesaikan permasalahan,. Kelompok ini dibentuk sebagai upaya pelaksanaan kegiatan kuis kilat.

- a) Peserta didik kelas 5 dengan jumlah 9 siswa dibentuk menjadi 3 kelompok, masing-masing 3 orang dalam 1 kelompok.



Gambar 6. Kelas dibentuk menjadi 3 kelompok

- b) Masing-masing kelompok berlomba untuk menjawab kuis dengan mengangkat papan kelompok yang telah disediakan.



Gambar 7. Peserta didik mengangkat papan untuk menjawab

- c) Setelah semua pertanyaan ditampilkan dan dijawab oleh peserta didik, perolehan poin yang didapat tiap kelompok menentukan urutan dalam memilih tema yang akan digunakan untuk menulis puisi.

#### 4. Sesi penulisan puisi

Setelah melakukan kegiatan permainan kuis kilat, setiap kelompok memilih nomor berisi tema yang berbeda-beda yang nantinya akan digunakan untuk menulis puisi secara pribadi.



Gambar 8. Peserta didik menulis puisi

#### 5. Sesi simpulan

Simpulan dari hasil pembelajaran yaitu peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan serta dapat menerapkan dalam kegiatan menulis puisi. Berikut ini tabel

penilaian pengaplikasian media pembelajaran kuis kilat menggunakan aplikasi canva untuk materi penulisan puisi.

Tabel 1. Penilaian Hasil Belajar

Aspek	Indikator	F	%	Rerata
Aspek 1	Kerjasama dalam kelompok	100	30,67	
Aspek 2	Penguasaan materi puisi	200	30,67	76,80
Aspek 3	Penulisan puisi	300	30,67	

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam kegiatan pembelajaran, hal ini membantu peserta didik dalam mengembangkan minat dalam belajar. Oleh karena itu, media ajar harus dibuat dengan semenarik mungkin namun juga harus memperhatikan kelayakan dari segi visual dan kegunaannya. Penelitian ini memberikan hasil bahwa media ajar kuis kilat yang diterapkan menggunakan aplikasi canva mampu membangkitkan rasa semangat pada peserta didik dalam proses belajar. Hal ini diketahui dari antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan permainan kuis kilat yang di tampilkan. Melalui tampilan serta desain yang menarik media ajar yang dibuat melalui pemanfaatan aplikasi canva mampu menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian media yang digunakan dapat dikatakan layak dalam segi visual serta tujuan dalam menyampaikan materi.

Setelah tersampaikan dalam proses pembelajaran pada kelas 5 SDN Goronggareng media pembelajaran kuis kilat berbasis canva memperoleh tanggapan baik dari peserta didik. Menurut Rambe R.N dkk, aplikasi canva dapat memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas berfikir peserta didik. Uji coba yang dilakukan memperoleh dampak positif dari para peserta didik, hal ini dapat dilihat dari antusias mereka dalam mengikuti kegiatan kuis kilat yang dilakukan. Selain itu materi yang diselipkan dalam kegiatan kuis kilat membantu peserta didik untuk menghilangkan rasa jenuh pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu keunggulan yang dapat dilihat dari media ajar yang dibuat melalui pemanfaatan aplikasi canva. Selain menghasilkan media ajar yang menarik pemanfaatan aplikasi canva mampu menghasilkan media ajar yang interaktif. Hal ini diketahui melalui pengamatan dalam kegiatan penelitian dimana peserta didik juga dapat ikut serta dalam mengoperasikan media ajar yang ditampilkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital seperti canva mampu menghasilkan media ajar yang menarik. Setelah media ajar diterapkan dalam kegiatan pembelajaran penulisan puisi media ajar kuis kilat berbasis canva memberikan beberapa dampak menarik pada peserta didik. Beberapa dampak yang dapat dilihat dari penggunaan media ajar tersebut yaitu meningkatnya antusias peserta didik dalam belajar, meningkatkan daya pikir, kemampuan menyelesaikan masalah serta kreativitas peserta didik dalam mengembangkan suatu tema dalam menulis puisi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Jannah, Rodhatul. (tanpa tahun). Media Pembelajaran. Banjarmasin: ANTASARI PRESS

Rambe R.N, Lubis A.A, Suaimah N&Siregar P.S. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster pada Siswa SMP, Menggunakan Metode Systematic Literature Review. Sumatera Utara: Jurnal Dunia Pendidikan

Firmadani F. (tanpa tahun). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Jawa Tengah: Universitas Tidar