



# Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



## Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa SMA

Moh Rizki Nurdiansyah<sup>1</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia  
[rizkidokumen50@gmail.com](mailto:rizkidokumen50@gmail.com)<sup>1</sup>, [cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak** – Seiring berkembangnya zaman, aplikasi media pembelajaran tentunya juga terus berkembang. Seperti halnya aplikasi Canva, aplikasi yang dibekali ribuan template editing itu bisa bermanfaat sebagai sarana belajar. Salah satunya untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa SMA. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk memanfaatkan aplikasi Canva untuk menunjang pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka (*library research*), yakni penelitian yang dilakukan dengan cara pengumpulan data yang terdapat dalam sumber-sumber tertulis yang telah dipublikasikan, seperti buku, artikel, jurnal dan lain sebagainya. Data yang diambil oleh peneliti adalah data-data yang bersinggungan dengan topik pembahasan, seperti media pembelajaran, mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan aplikasi Canva. Kemudian penelitian ini memaparkan implementasi dan peran aplikasi Canva sebagai sarana penunjang pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata kunci** – Pemanfaatan aplikasi Canva, Mata pelajaran bahasa indonesia, Siswa SMA

**Abstract** – Along with the development of the times, the application of learning media of course also continues to grow. Like the Canva application, this application, which is equipped with thousands of editing templates, can be useful as a learning tool. One of them is to support learning Indonesian for high school students. The purpose of this research is to utilize the Canva application to support learning Indonesian subjects. The research method used in this research is library research, namely research conducted by collecting data contained in published written sources, such as books, articles, journals and so on. The data collected by the researchers

is data that intersects with the topic of discussion, such as learning media, Indonesian subjects, and the Canva application. Then this study describes the implementation and role of the Canva application as a means of supporting learning in Indonesian subjects.

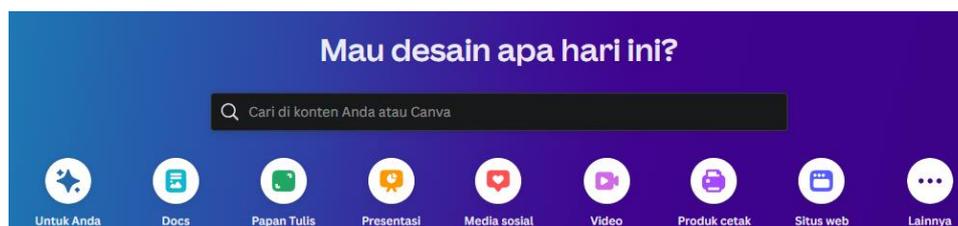
**Keywords**— Utilization of the Canva application, Indonesian language subjects, high school students.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sebagai bentuk proses dalam memberikan materi agar materi tersebut menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik, apalagi guru yang membidangi mata pelajaran bahasa Indonesia, karena seorang guru yang kesehariannya mengajarkan Bahasa Indonesia harus benar-benar memahami tujuan akhir pembelajaran bahasa Indonesia yang dibawakannya, sehingga siswa bisa dengan terampil berpikir dan berbahasa. Hal tersebut dikarenakan berbahasa sangatlah erat dengan berpikir. Yang berarti kegiatan berbahasa sebagai sarana melatih kemampuan berpikir seseorang (Suwito & Syakur, 2023).

Media termasuk bagian komponen terpenting membantu selama proses pembelajaran berlangsung, dengan berkembangnya dunia pendidikan, media sebagai salah satu komponen yang berperan untuk mendongkrak atau mendorong kreatifitas dunia pendidik (Hamid, Dkk, 2020) dengan adanya media, proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan menjadi solusi untuk siswa dan tenaga pendidik disaat mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran (Setiawan, Dkk, 2021). Dari beberapa pendapat para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa, media pembelajaran adalah jalur alternatif yang dapat memudahkan pendidik dan pelajar dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas belajar bagi para peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi untuk menunjang kegiatan belajar siswa, salah satu jalan bagi guru untuk menyampaikan materi dengan mudah adalah menggunakan media pembelajaran (Nurrita, 2018).media memiliki kegunaan antara lain adalah 1) sebagai alat yang lebih efisien dan efektif, 2) mempermudah proses belajar siswa, 3) meningkatkan kualitas belajar, 4) berkembangnya kualitas belajar menjadi lebih baik, 5) sebagai sarana pendamping proses belajar-mengajar (Nurseto, 2011) membantu pendidik serta siswa dalam proses belajar dan mengajar, dan media pembelajaran tersebut bisa menumbuhkan rasa semangat belajar pada siswa dan media pembelajaran mampu menghasilkan kualitas belajar yang lebih baik (Ahdan, Putri, & Sucipto, 2020). Media yang diterapkan untuk menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih baik salah satunya adalah platform atau aplikasi Canva.



**Gambar 1.** Tampilan beranda aplikasi Canva

Canva merupakan sebuah platform atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini dibekali dengan ribuan template yang dapat digunakan secara bebas. Selain menyediakan fitur gratis, juga disediakan akun premium berbayar untuk keperluan yang lebih luas. Penggunaan aplikasi ini tidak membutuhkan keahlian khusus. Siapa saja dapat menggunakannya meski hanya memiliki sedikit kreatifitas (Indriani, 2021).

Adapun manfaat dari aplikasi Canva, selain bisa membuahkan hasil berupa meningkatnya minat siswa, juga bisa membuat inovasi dan daya imajinasi siswa dalam pembelajaran, disisi lain dengan adanya platform satu ini dapat membantu para tenaga pendidik untuk menggeluti perkembangan jaman yang berada di era serba digital ini dan memberikan inovasi dalam proses belajar dan mengajar (Mudinillah & Isnain, 2021) sehingga dengan mengikuti perkembangan digital juga dapat menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran (Riono & Fauzi, 2022).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya platform pembantu tersebut dapat membantu dan bersaing pada era serba digital ini, untuk para pendidik dan peserta didik agar lebih kreatifitas. Selain itu, Canva juga bisa meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran siswa dan tentunya membuat pembelajaran tidak monoton.

## **METODE PENELITIAN**

Pada kali ini penulis menggunakan metode penelitian berupa studi pustaka (*library research*). Studi pustaka atau library research merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukandengan cara mengobservasi, mencatat (Nurasa, Natsir & Haryanti, 2022) mengumpulkan sumber referensi (Maruta, 2017) serta menganalisa sumber data yang berhubungan dengan judul yang akan dikaji (Fitriana, 2020). Data yang akan digunakan pada penelitian kali ini berupa data sekunder yang berkaitan dengan judul penelitian, data didapatkan dari berbagai sumber seperti koran, artikel, buku, jurnal nasional maupun jurnal internasional.

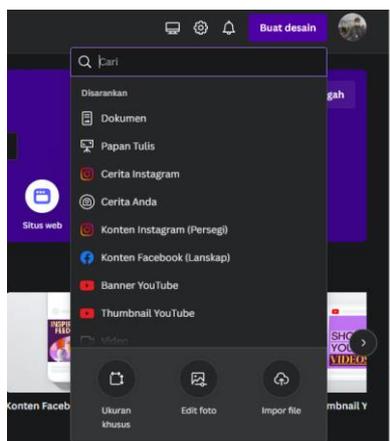
Prosedur penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai data adalah teori dari Mary W. George. Terdapat 9 langkah-langkah pada teori Mary W.

george. Yakni: 1) strategi yang disusun untuk menginovasi pembelajaran yang sesuai dengan tema, 2) peneliti membuat konsep belajar menggunakan media pembelajaran, 3) peneliti mengevaluasi strategi dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan tema, 4) strategi yang digunakan adalah studi pustaka, 5) mengumpulkan data-data, 6) mencatat, mengobservasi data yang diperoleh, 7) melalui beberapa sumber seperti koran, artikel, buku, jurnal nasional maupun internasional, 8) peneliti menyusun strategi untuk menginovasi kegiatan belajar dan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berupa Canva, 9) membuat kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu bersaing dalam dunia pendidikan di era digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

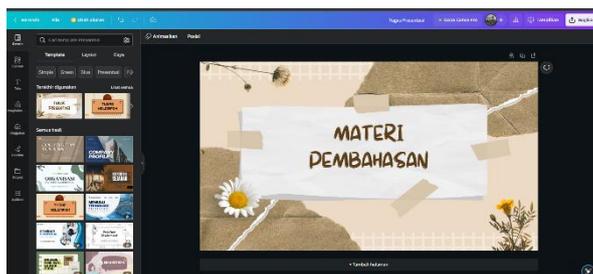
Pemanfaatan aplikasi Canva pada siswa SMA merupakan media pembelajaran untuk mengatasi hambatan dan kendala yang dialami siswa, pengimplementasian aplikasi Canva dalam proses belajar dan pembelajaran menulis puisi mampu mendorong siswa agar lebih kreatif dan memiliki daya tarik belajar yang tinggi karena adanya inovasi pada proses pembelajaran yang membuat siswa lebih termotivasi. Adapun pengimplementasian aplikasi Canva bisa dilakukan dengan cara berikut:

1. Unduh aplikasi Canva di Play Store
2. Setelah mengunduh masuk dan daftarlah pada aplikasi canva menggunakan alamat email anda, serta masukkan nomor telepon sesuai negara
3. Carilah template yang akan anda gunakan, namun jika ingin membuat kreativitas sendiri pilihlah buat desain dan pilih ukuran yang sesuai kebutuhan anda.



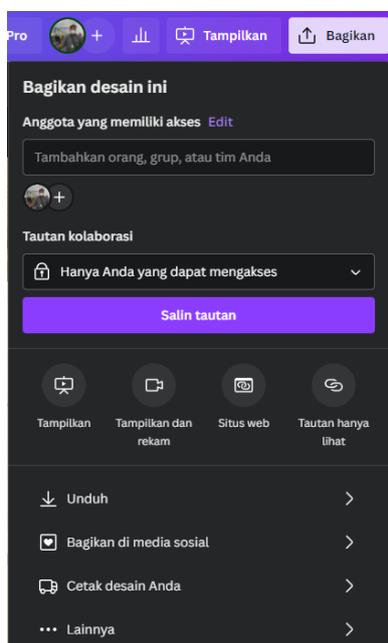
Gambar 2. Tampilan Canva setelah terdaftar.

4. Setelah masuk, pilihlah elemen atau template yang anda inginkan, contoh ; "template presentasi"



**Gambar 3.** Puluhan template presentasi yang disediakan Canva.

5. Selanjutnya, jika dirasa sudah selesai dan akan menyimpan, tekan tombol bagikan dipojok kanan atas, lalu tekan unduh



**Gambar 4.** Tekan tombol unduh jika ingin menyimpan tugas anda.

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa dalam menginovasi proses belajar dan mengajar dapat menggunakan media pembelajaran yang berupa aplikasi Canva, penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa dan pendidik serta memanfaatkan media ajar yang mampu bersaing di abad 21 yang dimana pembelajaran dapat di inovasi menggunakan berbagai cara salah satunya menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan belajar Bahasa Indonesia pada siswa SMA agar menjadi lebih baik lagi.

**REFERENSI**

- Suwito., & Syakur, A. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva di SMA N 1 Krian Sidoarjo. *Pancasona (Pengabdian dalam Cakupan Ilmu Sosial dan Humaniora)*, 2(1), 2985-6213. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i1.6888>.
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Indonesia: Yayasan Kita Menulis.
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46-57. Doi <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1547>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. Doi <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1). Doi <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran *Conversation* pada *Homey English*. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informatika*, 9(3), 493-509. Doi <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>.
- Mudinillah, A., & Isnain, D. N. I. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55-65.
- Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117-127.
- Nurasa, A., Natsir, N. F., & Haryanti, E. (2022). Tinjauan Kritis terhadap Ontologi Ilmu (Hakikat Realitas) dalam Perspektif Sains Modern. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 181-191. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.396>.