



Prosiding Seminar Nasional

Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Urgensi Hasil Penelitian dan Pengabdian yang Inovatif serta Adaptif untuk Mendukung Indonesia Bangkit Lebih Kuat”



Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek

Andini Hartati Pratiwi^(✉)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya
Gunung Jati Cirebon, Indonesia
andinihartatipratiwi@gmail.com

abstrak – Banyak manfaat yang bisa kita peroleh dengan mengembangkan keterampilan menulis cerpen. Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui bahwa menunjang pembelajaran menulis cerpen itu adalah aplikasi canva. Metode penelitian ini adalah studi pustaka (library research) yaitu mengumpulkan data yang bersumber dari buku, artikel, jurnal nasional maupun jurnal internasional, berupa data sekunder yang berhubungan dengan tema, yakni menulis cerpen, media pembelajaran, dan aplikasi canva. Hasil penelitian ini adalah bahwa aplikasi canva dapat digunakan untuk media pembelajaran menulis cerpen, dengan mengikuti langkah-langkah berikut 1) mengunduh aplikasi Canva dari play store, 2) Setelah mengunduh aplikasi Canva, login menggunakan Facebook atau alamat email Anda dan masukkan nomor telepon Anda sebagaimana mestinya sesuai negara, 3) Untuk melanjutkan, setelah terdaftar tekan tombol buat desain lalu pilih desain yang ingin dibuat, 4) Pilih background lalu masukan gambar atau teks yang diinginkan, 5) Langkah terakhir klik unduh atau bagikan desain yang sudah dibuat. Kesimpulan pada penelitian ini adalah aplikasi canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk menulis cerpen.

Kata kunci – Menulis Cerpen, Media Pembelajaran, Aplikasi Canva

Abstract – There are many benefits that we can get by developing short story writing skills. The purpose of this study is to find out that supporting learning to write short stories is the Canva application. This research method is library research, namely collecting data from books, articles, national and international journals, in the form of secondary data related to the theme, namely writing short stories, learning media, and the Canva application. The result of this research is that the Canva application can be used for learning media to write short stories, by following these steps 1) downloading the Canva application from the play store, 2) After downloading the Canva application, log in using Facebook or your email address and enter your phone number as shown. it should be according to the country, 3) To continue, after being registered press the create design button and then select the design you want to make, 4) Select the background and then enter the desired image or text, 5) The last step click download or share the design that has been made. The conclusion of this study is that the Canva application can be used as an innovative learning medium for writing short stories.

Keywords – Writing Short Stories, Learning Media, Canva Application

PENDAHULUAN

Cerpen adalah salah satu karya sastra prosa berupa cerita singkat. Menurut Priyatni dalam (Nurjannah & Suhara, 2019) cerpen termasuk kedalam karya fiksi bersifat pendek dengan jumlah isi cerita dan tokoh yang sedikit, biasanya menggunakan bahasa yang sederhana dan kisah-kisah yang diceritakan dekat dengan pembaca (Dewi, 2013). Disimpulkan cerpen ialah cerita singkat dengan kisah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Adiwijaya & Irmawati, 2015). Banyak manfaat yang bisa kita peroleh dengan mengembangkan keterampilan menulis cerpen.

Menulis dapat memberikan manfaat seperti menumbuhkan sifat berani, meningkatkan kecerdasan, kreatifitas, dan inisiatif, serta dapat mengumpulkan informasi (Mustikowati & Wijayanti, 2016), selain itu menulis juga dapat melatih kepekaan dan menumbuhkan rasa ingin tahu (Dewi, 2018). Melalui tulisan kita dapat menuangkan pikiran, perasaan, pengalaman dan pendapat (Sianturi, 2012), yang dicurahkan dalam bentuk cerita pendek. Dengan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya dengan menulis cerpen dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) serta kreativitas. Maka dari itu agar dapat menulis kreatif diperlukan media pengajar yang menarik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat diselesaikan dengan lebih efisien dan efektif (Nurita, 2018), media juga digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada penerima (Tafano, 2018), dalam merangsang minat, perasaan, pikiran, dan perhatian (Mahnun, 2012). Disimpulkan bahwa media adalah salah satu alternatif yang dapat meningkatkan dan memudahkan proses belajar.

Menurut Kemp dan Dayton dalam (Karo-karo & Rohani, 2018) mengidentifikasi manfaat media pembelajaran secara khusus, yaitu: a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Selain itu media dapat membuat motivasi dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak cepat bosan, menurut Rasagma dalam (Yudha & Sundari, 2021) dan menumbuhkan rasa semangat belajar sehingga dapat melancarkan, meningkatkan, dan menghasilkan kualitas hasil yang baik (Wahid, 2018). Salah satu media yang dapat diterapkan untuk menunjang proses pembelajaran adalah platform atau aplikasi Canva.



Gambar 1. Tampilan aplikasi Canva (Dokumen penulis, 2022)

Canva adalah platform atau aplikasi desain grafis daring yang membantu pemula membuat, mendesain, atau mengedit desain (Widayanti, Kala'lembang, Adharyanty Rahayu, Yulia Riska & Arya Sapoetra, 2021). Canva menawarkan berbagai fitur menarik yang memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022) seperti desain spanduk, komik, infografis, poster, sertifikat, video grafik, sampul eBook, papan cerita, proposal, label, kartu identitas, undangan, kolase foto, sampul majalah, buku, kop surat, pamflet, logo, dan sebagainya (Rahmatullah, Inanna & Ampa, 2020). Disimpulkan bahwa aplikasi Canva merupakan aplikasi daring dengan beragam fitur canggih dan menarik yang dapat membantu mengembangkan kreativitas.

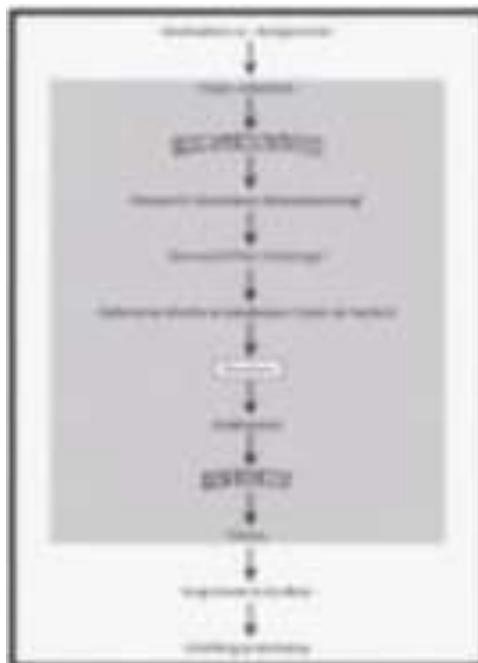
Menurut Faiza dalam (Maryuani, 2021) Canva memiliki elemen desain menarik yang dapat membantu pengguna untuk lebih kreatif dalam mendesain media pendidikan, disisi lain adanya canva membantu pendidik untuk menggikuti perkembangan jaman yang berada di era digital dan memberikan inovasi dalam proses pembelajaran (Hapsari, & Zulherman, 2021). Hal ini dimungkinkan karena fitur Canva sangat mudah digunakan dan menghemat waktu saat mendesain media pendidikan. Dengan desain yang kompleks dan menarik, proses pembelajaran menjadi menyenangkan, dengan canva pengguna akan belajar tentang pemahaman konseptual dan kreativitas akibatnya media canva dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan sehari-hari (Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, Amiruddin & Salfiyadi, 2022). Dari teori ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Canva dinyatakan mampu bersaing di era digital seperti saat ini dalam mengembangkan kreatifitas, platform atau aplikasi Canva dinilai dapat menghasilkan peningkatan pembelajaran menjadi lebih baik, menarik dan tidak monoton.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian studi pustaka (library research). Rangkain aktivitas yang digunakan dalam metode penelitian studi pustaka ini dimulai dengan mengumpulkan data dari subjek, membacanya, dan

menuliskannya (Tahmidaten, & Krismanto, 2020) diikuti dengan mengumpulkan informasi atau bahan yang memiliki landasan teori yang kuat (Zagoto, Yarni & Dakhi, 2019). Analisis data menggunakan metode deskriptif, yaitu menguraikan hasil penelitian sebelum melanjutkan dengan menyoroti poin-poin penting (Maruta, 2017). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang berkaitan dengan judul penelitian, yang diperoleh dari berbagai sumber antara lain buku, artikel, jurnal nasional maupun jurnal internasional.

Tata cara melakukan penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai fakta didasarkan pada teori Mary W. George dalam Hasanudin, dkk. (2021). Terdapat 9 langkah-langkah pada teori Mary W. George. Yakni;



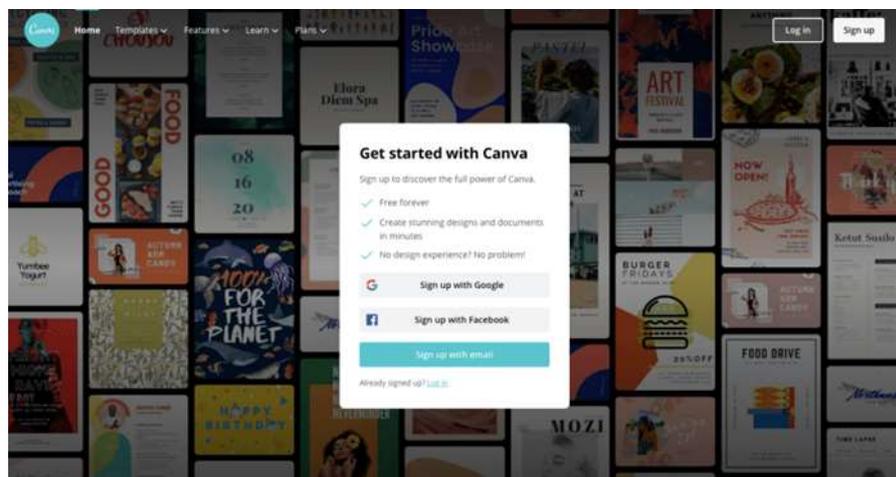
Gambar 2. Langkah-langkah studi pustaka (George dalam Hasanudin, dkk., 2021)

1) strategi yang disusun untuk menginovasi pembelajaran disesuaikan dengan tema, 2) peneliti membuat konsep belajar inovatif yang melibatkan penggunaan aplikasi Canva, 3) peneliti mengevaluasi strategi dengan tujuan mengikuti tema, 4) startegi yang digunakan adalah strategi studi pustaka, 5) yang meliputi pengumpulan data, 6) mencatat dan mengamati data yang diperoleh, 7) dengan berbagai sumber seperti buku, artikel, jurnal nasional maupun internasional, 8) peneliti menyusun strategi untuk menginovasi kegiatan pembelajaran menulis yang menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi Canva, 9) membuat kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sangat efektif dan mampu bersaing dalam dunia pendidikan modern di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

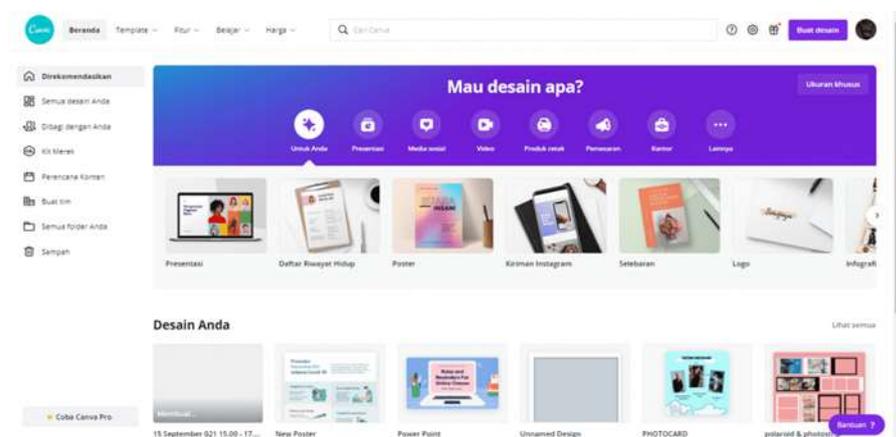
Manfaat penggunaan Canva sebagai media pembelajaran antara lain dapat mengatasi hambatan dan kendala dalam menulis cerpen, dan penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran menulis cerpen dapat mendorong pengguna untuk lebih inovatif dan memiliki motivasi yang lebih tinggi dengan memasukkan ide-ide baru ke dalam proses pengajaran. Penggunaan Canva dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut;

1. Unduh aplikasi Canva dari Play Store
2. Setelah membuka aplikasi Canva, login menggunakan Facebook atau alamat email Anda dan masukkan nomor telepon Anda sebagaimana mestinya sesuai negara



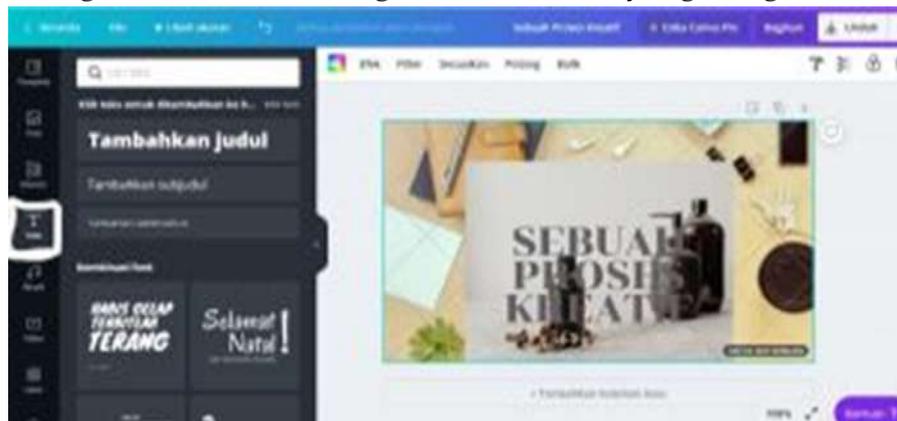
Gambar 3. Menu login (Dokumen penulis, 2022)

3. Untuk melanjutkan, setelah terdaftar tekan tombol buat desain lalu pilih desain yang ingin dibuat



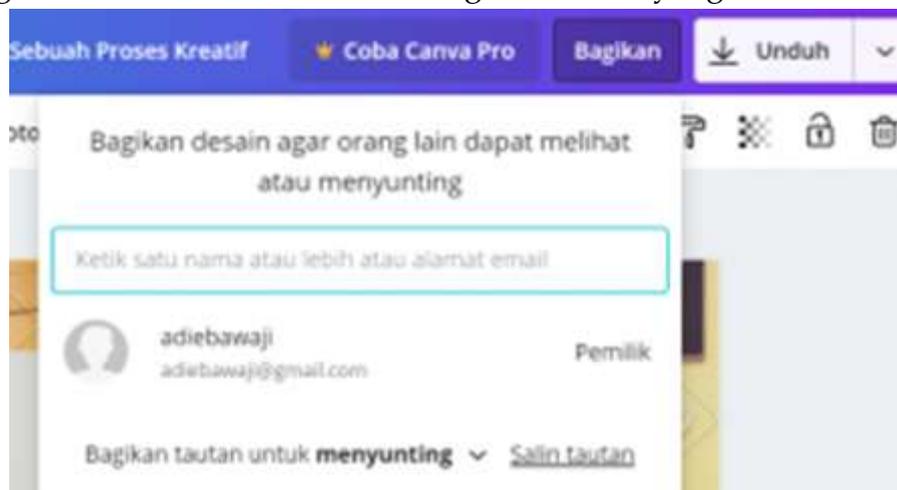
Gambar 4. Tampilan beranda (Dokumen penulis, 2022)

4. Pilih background dan masukan gambar atau teks yang diinginkan



Gambar 5. Tampilan ketika mengedit di Canva (Dokumen penulis, 2022)

5. Langkah terakhir klik unduh atau bagikan desain yang sudah dibuat



Gambar 6. Tampilan saat mengunduh atau membagikan desain (Dokumen penulis, 2022)

Pembuatan cerpen dengan memanfaatkan aplikasi Canva pernah dilakukan oleh (Widyatnyana, 2021), keunggulan aplikasi Canva berdasarkan hasil penelitian (Putra, 2022) adalah Canva dapat membantu membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif meski dari jarak jauh, juga meningkatkan kecakapan literasi digital sesuai dengan kebutuhan di era digital (Nurhayati, Vianty, Nisphi & Sari, 2022).

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat digunakan untuk berinovasi dalam menulis cerpen. Dengan mengikuti langkah-langkah ini; 1) mengunduh aplikasi Canva dari play store, 2) Setelah mengunduh aplikasi Canva, login menggunakan Facebook atau alamat email Anda dan masukkan nomor telepon Anda sebagaimana mestinya sesuai negara, 3) Untuk melanjutkan, setelah terdaftar tekan tombol buat desain lalu pilih desain yang ingin

dibuat, 4) Pilih background lalu masukan gambar atau teks yang diinginkan, 5) Langkah terakhir klik unduh atau bagikan desain yang sudah dibuat.

REFERENSI

- Adiwijaya, S., & Irmawati, I. (2015). Peningkatan kemampuan menulis cerpen melalui pendekatan kontekstual pada siswa kelas IX SMP UNISMUH Makassar. *Jurnal konfiks*, 2(1), 10-23. Doi <https://doi.org/10.26618/konfiks.v2i1.397>
- Dewi, A. M. S. (2013). Majalah dinding sebagai implementasi kemampuan menulis cerpen siswa yang mengikuti ekstrakurikuler jurnalistik di SMPN 4 Singaraja. *Jurnal jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1-15. Doi <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v1i1.283>
- Dewi, C. (2018). Penggunaan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam pembelajaran bahasa indonesia menulis permulaan siswa sekolah dasar. *Bahastra*, 38(1), 8-13. Retrieved from <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=536137&val=5562&title=PENGGUNAAN%20METODE%20SAS%20STRUKTURAL%20ANALITIK%20SINTETIK%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20BAHASA%20INDONESIA%20MENULIS%20PERMULAAN%20SISWA%20SEKOLAH%20DASAR>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. Doi <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., Pristiwati, R. (2021). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis di Abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 2021, 343-347. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/view/902/785>
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752. Doi <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>
- Karo-karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). Doi <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1). Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/%20Anida/article/viewFile/310/293>

- Maruta, H. (2017). Pengertian, kegunaan, tujuan dan langkah-langkah penyusunan laporan arus kas. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 1(2), 239-257. Retrieved from <https://ejournal.stiesyariahbangkalis.ac.id/index.php/jas/article/view/115>
- Maryuani., M. (2021). Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi melalui aplikasi canva untuk kelas VI SDN Krembangan Selatan III Surabaya. *Dasar: Jurnal inovasi pendidikan dasar*. 1(4), 190-196. Doi <https://doi.org/1051878/elementary.v1i4.734>
- Mustikowati, D., & Wijayanti, E. (2016). Meningkatkan semangat membaca dan menulis siswa sekolah dasar dengan permainan kata bersambut. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1), 39-42. Doi <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v1i1.5>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, ML, & Sari, DE (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6 (1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Nurjannah, A., & Suhara, A. M. (2019). Analisis penggunaan bahasa daerah dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas IX SMPN 1 Cipatat kabupaten Bandung Barat. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2(2), 255-262. Retrieved from <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1010925&val=15323&title=ANALISIS%20PENGGUNAAN%20BAHASA%20DAERAH%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20MENULIS%20CERPEN%20DI%20KELAS%20IX%20SMPN%201%20CIPATAT%20KABUPATEN%20BANDUNG%20BARAT>
- 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. Retrieved from https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan%20bacaan.pdf
- Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125-138. <http://dx.doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rahmatullzah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. Doi <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Sianturi, H. S. (2012). Metode latihan terbimbing sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis-kreatif dalam pembelajaran menulis cerpen. *Basastra*, 1(1). Doi <https://doi.org/10.24114/bss.v1i1.196>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. Doi <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan budaya membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22-33. Doi <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2). Doi <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlah/article/view/461/377>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102. Doi <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Widyatnyana, K. N. (2021). Penerapan model discovery learning pada materi teks cerpen dengan menggunakan media canva for education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229-236. Doi https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. Doi <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yudha, J., & Sundari, S. (2021). Manfaat media pembelajaran youtube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538-545. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>
- Zagoto, MM, Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). PERBEDAAN INDIVIDU DARI GAYA BELAJARNYA SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 2 (2), 259-265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>