

# PENGUNAAN MEDIA CANVA PADA MATERI TEKS PROSEDUR

Tuti Widiyastuti\*

SMP NU Darul Ma'arif Kaplongan, Indramayu, Indonesia

\*Korespondensi: tutiwidiyastuti2001@gmail.com

---

## Abstrak.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah belum dimaksimalkan. Media pembelajaran belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas atau pun pembelajaran mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk membua tmedia yang menarik dan praktis sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *problem based learning*. Jenis media ini sebagai LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembe rvalidasi dan lembar praktikalitas. Data yang didapat diolah dengan cara statistika deskriptif. Media canva digunakan dengan tahapan analisis untuk mengetahui kebutuhan siswa. Pada tahapan desain dilakukan pemilihan format media, dan perancangan media. Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan media canva sebagai media. Hasil yang didapat media canva sangat valid dengan rata-rata nilai di atas KBM yaitu 75. Media canva yang dibuat juga sangat praktis. Dalam proses pembelajaran teks prosedur dengan media canva yang menjadikan siswa lebih tertarik dalam kegiatan proses belajar.

---

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Canva, Teks Prosedur.

## 1. PENDAHULUAN

Istilah Industry 4.0 pertama kali digemakan pada Hannover Fair, 4-8 April 2011. Istilah ini digunakan oleh pemerintah Jerman untuk memajukan bidang industri ke tingkat selanjutnya, dengan bantuan teknologi. Mengutip dari laman *Forbes*, revolusi industri generasi keempat bisa diartikan sebagai adanya ikut campur sebuah sistem cerdas dan otomasi dalam industri. Hal ini digerakkan oleh data melalui teknologi *machine learning* dan AI.

Sebenarnya, campur tangan komputer sudah ikut dalam Industry 3.0. Kala itu, komputer dinilai sebagai '*disruptive*', atau bisa diartikan sesuatu yang mampu menciptakan peluang pasar baru. Setelah dapat diterima, saat ini *machine learning* dan AI ada di tahap tersebut.

Secara singkat, Industry 4.0, pelaku industri membiarkan komputer saling terhubung dan berkomunikasi satu sama lain untuk akhirnya membuat keputusan tanpa keterlibatan manusia. Kombinasi dari sistem fisik-cyber, Internet of Things (IoT), dan *Internet of System*.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah belum dimaksimalkan. Media pembelajaran belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas ataupun pembelajaran mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media yang menarik dan praktis sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Lebih khususnya adalah Pembelajaran Teks Prosedur. Teks Prosedur adalah teks yang menjelaskan urutan langkah-langkah di mana pekerjaan tersebut dilakukan, berhubungan dengan apa yang dilakukan, bagaimana melakukannya, bilamana melakukannya, di mana melakukannya, dan siapa yang melakukannya. (Ida Nuraida:2008). Di era industri 4.0 ini, pembelajaran di sekolah diharapkan menggunakan teknologi dan internet melalui media pembelajaran yang sudah bertipikal pendekatan TPACK (*TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE*). Begitu juga pada pembelajaran teks prosedur, melibatkan teknologi media canva sebagai LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang menarik dan memotivasi siswa untuk berpikir kreatif.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman:2002:6).

Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa *template*, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. Media Canva menjadi salah satu solusi yang ditawarkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Media Canva bisa sebagai media yang menyenangkan, karena peserta didik menggunakan fitur-fitur yang menarik di dalam membuat teks prosedur. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan menggunakan metode *problem based learning (PBL)*. Hasil penelitian ini berupa keberhasilan penggunaan media canva yang menarik dan praktis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini yakni: Bagaimanakah kemampuan menulis teks prosedur siswa dengan menggunakan media digital interaktif yaitu canva pada siswa kelas VII SMP Nu Darul Ma'arif, Bagaimanakah kemampuan menulis teks prosedur siswa tanpa menggunakan media pada siswa kelas VII SMP NU Darul Ma'arif, Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media gambar berseri dengan kemampuan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Nu Darul Ma'arif. Sehingga tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif canva yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP Nu Darul Ma'arif.

## **2. METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *problem based learning*. Pembelajaran berbasis masalah atau sering dikenal dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang dipusatkan pada siswa melalui pemberian masalah dari dunia nyata di awal pembelajaran. Menurut Duch dalam Suharia (2013) PBL adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah dalam kehidupan.

**Langkah kerja (sintak) model *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:**

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah;
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar;
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Adapun permasalahan penelitian yang diangkat adalah tentang bahan ajar pembelajaran teks prosedur pada tingkat Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah yang harus dirancang mengikuti perkembangan teknologi. Langkah yang dilakukan dalam hal ini adalah inovasi bahan ajar berupa media digital interaktif yang diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran teks prosedur pada tingkat Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

Objek penelitian adalah sasaran yang akan menjadi kegiatan penelitian. Adapun objek penelitian ini meliputi: Penelitian tentang media digital interaktif dalam pembelajaran, Kemampuan menulis teks prosedur pada tingkat Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah, dan Peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah di SMP NU Darul Ma'arif.

Jenis penelitian ini merupakan eksperimen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2013 : 7) mengatakan pendekatan penelitian kuantitatif ialah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif karena semua data yang terkumpul disusun dalam bentuk angka-angka yang selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan suatu data.

Menurut Arikunto (2010:12) desain atau rancangan penelitian dapat dikatakan alur pengumpulan data eksperimen pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas berdasarkan jenis penelitiannya. Oleh sebab itu, eksperimen penelitian ini menggunakan desain *two group posttest design only*. Desain ini memberikan perlakuan setelah dilakukan penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selanjutnya, dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat pada kedua kelompok tersebut.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi *canva* yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi *template* yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi dengan menarik, sebagaimana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Siswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno&Mukhidin, 2013). Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman siswa (Said, 2016).

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dapat dilihat dari berbagai aspek, misalnya desain yang menarik, serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media. Sedangkan dari hasil uji coba lapangan, ditarik kesimpulan bahwa penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar siswa merasa nyaman dan mudah memahami materi (Rokhayani et al., 2014).

### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi *canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring. Dalam situasi pembelajaran ditengah *pandemic covid 19* saat ini, media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi *canva*, disini lain memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran kreatif dan inovatif.

Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang dapat disarankan yaitu, dibutuhkan kesadaran semua pihak dalam mendukung dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis daring dengan *platform* yang tersedia. Meskipun aplikasikan vadisiapkan secara gratis, namun jika tidak didukung oleh kesediaan sumber daya (guru) dalam memanfaatkannya maka proses pembelajaran daring tidak lebih menarik dari proses luring. Untuk itu, kesiapan semua pihak baik pemerintah, kepala sekolah, guru maupun siswa harus terus dioptimalkan sehingga pembelajaran di masa *pandemic covid-19* ini bisa lebih optimal dan berkualitas.

### DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Said Zainal. 2016. *Kebijakan Publik*. Jakarta: Salemba Humanika

- Arief Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2015). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ida Nuraida. (2008). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Kanisius: Yogyakarta.
- Kosasih. (2014). *Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Mahasiswa dan Umum*. Bandung: Yrama Widya.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kota Pena.